

## PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE BOX UNTUK MENSTIMULASI ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nurul Fithriyanti<sup>1</sup>, Dwi Imam Efendi<sup>2\*</sup>, Siti Marli'ah<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup>Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
<sup>1</sup> [riyanti.fith@gmail.com](mailto:riyanti.fith@gmail.com), <sup>2</sup> [zarsono.gas13@gmail.com](mailto:zarsono.gas13@gmail.com), <sup>3</sup> [sitiemarliah@gmail.com](mailto:sitiemarliah@gmail.com)

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to develop educational game tools suitable for stimulating the cognitive aspects of children over the age of 5-6. This study is a developmental study inherited from Borg & Gall's 10-step R & D. The researchers performed only five steps: 1) possibilities and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design verification, and 5) design improvement. The research tools used were observations, surveys, and documentation. Product feasibility is based on the results of evaluations by media and materials experts. The results of the evaluation by media experts receive an average score of 3.29 on a very good basis. The results of the material expert evaluation gave an average score of 2.92 on the corresponding criteria, so the entire product of the developed Maze Box educational game tool stimulates the cognitive aspects of children over the age of 5-6. Was considered suitable for.*

**Keywords:** Maze Box, 5-6 Years Old, Cognitive Aspect

### ABSTRAK

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang cocok untuk merangsang aspek kognitif anak di atas usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diwarisi dari 10 langkah R&D Borg & Gall. Peneliti cuma melakukan lima langkah: 1) kemungkinan dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) verifikasi desain, dan 5) revisi desain. Alat penelitian yang digunakan adalah observasi, survei, dan dokumentasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil evaluasi oleh ahli media dan materi. Hasil evaluasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,29 dengan dasar sangat baik. Hasil evaluasi ahli materi memberikan skor rata-rata 2,92 pada kriteria yang sesuai, sehingga seluruh produk alat game edukasi Maze Box yang dikembangkan mampu merangsang aspek kognitif anak di atas usia 5-6 tahun dinilai sesuai.*

**Kata Kunci :** Maze Box, Anak Usia 5-6 Tahun, Aspek Kognitif

### PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran untuk AUD adalah melalui bermain, menempatkan anak sebagai subjek dan guru sebagai orang yang memfasilitasi kegiatan belajar anak [1]–[3]. Dengan penerapan ide ini, anak-anak akan memiliki kelenturan untuk mencurahkan imajinasi dan pemikiran inventif mereka, merangsang

kreativitas dan pemikiran penting [4]. Dalam kegiatan bermain, anak diajak untuk dibujuk untuk memahami dunia dan lingkungannya, dengan bermain bahkan dapat memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak itu sendiri agar lebih maksimal, oleh karena itu ketika melakukan kegiatan bermain anak harus mendapat perhatian yang serius oleh

pendidik AUD karena bermain memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. anak menyukai perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, moral dan sosial emosional.

Pendidikan di taman kanak-kanak diterapkan dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar sambil bermain sesuai dengan perkembangan anak, usia 4-6 tahun bisa menjadi masa sensitif bagi anak-anak [5]. Pada usia ini anak mulai peka untuk sekedar menerima berbagai cara untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak, periode peka dapat berupa masa pematangan peran, peran jasmani dan spiritual yang mampu menjawab rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Karena pepatah yang disiratkan oleh Locke disebut sebagai tabula rasa atau batu tulis kosong, artinya setiap anak yang lahir di bumi adalah semacam buku putih bersih, dan bahwa anak itu lahir tanpa kemungkinan. Namun, anak-anak sering belajar dari orang-orang di sekitarnya, sehingga mereka berpengetahuan, berperilaku baik, cerdas, dan berbakat. [6].

Anak adalah individu yang unik dan memiliki ciri khasnya masing-masing, Pada masa ini tumbuh kembang anak berada pada tahap konkret, sehingga diharapkan dapat menemukan sesuatu yang nyata [7], [8]. Hal ini menjelaskan bahwa perlunya menggunakan media sebagai penyampai informasi dari pendidik kepada peserta didiknya agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Dengan demikian diharapkan terjadi perubahan perilaku dalam berbagai

kemampuan, baik dari segi informasi, sikap, maupun keterampilan.

Cosby dan Sawyer, yang dikutip oleh [9] menemukan bahwa: bermain berdampak langsung pada semua bidang perkembangan anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memperkenalkan anak-anak kepada diri mereka sendiri, menemukan potensi dan bakat mereka, dan memberi mereka kebebasan untuk berkreasi [10]. Dukungan bermain anak berasal dari dalam. Anak-anak bermain untuk menikmati aktivitas. Anak-anak merasa siap untuk menyelesaikan apa pun yang mereka butuhkan, baik yang perlu mereka ketahui sebelumnya maupun yang baru. Terinspirasi dari perangkat permainan edukasi yang ada, peneliti mencoba mengganti permainan dengan mengintegrasikan unsur pendidikan kurikulum TK berdasarkan kurikulum pendidikan yang ada dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan aturan anak dan aturan sederhana.

Salah satu permasalahan yang sering kita jumpai adalah AUD suka bermain sendiri dan cenderung tidak berbagi mainan, anak-anak juga pasif karena tidak ada interaksi antara anak yang menciptakan semangat, seperti permainan tim dan kelompok, selain sikap bekerja sama terhadap teman sebaya dan teman [11]. Salah satu penjelasan kelompok kecil dalam pembelajaran adalah karena tidak adanya alat permainan edukatif yang dapat dimainkan bersama dan siap mengembangkan aspek perkembangan anak secara maksimal.

Oleh karena itu peneliti menginginkan sebuah alat permainan akademik yang memberikan jalan keluar dari masalah terkait peristiwa dalam aspek dasar perkembangan, terutama dalam aspek perkembangan kognitif. Dari alasan di atas mengenai jawaban dalam memecahkan soal pentingnya mengembangkan aspek kognitif AUD.

salah satu alat permainan edukasi pilihan yang akan menyelesaikan masalah ini adalah alat permainan edukasi *Maze Box*. Alat permainan edukasi *Maze Box* adalah alat permainan akademis ini dikembangkan dari salah satu alat permainan yang ada, yang disebut Raket Kesabaran. Tapi sayangnya alat permainan ini cenderung lebih mengutamakan bermain daripada belajar. Selain itu karena alat permainan Raket Kesabaran, dibuktikan belum siap mengembangkan aspek perkembangan fundamental anak secara optimal, dikarenakan hanya dapat mengembangkan aspek sosial emosional, yaitu melatih kesabaran.

Alat permainan edukasi *Maze Box* berbeda dengan alat permainan edukasi Raket Kesabaran yang ada. Dalam permainan edukasi raket kesabaran hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional, sedangkan dalam alat permainan edukasi *Maze Box* yang dirancang berguna untuk membantu anak-anak belajar memasang kata dengan gambar atau sebaliknya, mengeksplorasi jejak/labirin, mengenali dan menyebutkan warna, dan mengenal serta menyebutkan suatu benda dalam ragam alat, buah, atau profesi.

## METODOLOGI

Penelitian ini dapat menjadi gaya penelitian pengembangan, yaitu berbagai penelitian yang ditujukan untuk pengembangan barang dan manufaktur. Produk penelitian ini nantinya akan menjadi alat permainan edukasi *Maze Box* yang mungkin bisa diterapkan pada taman kanak-kanak.

Model pengembangan alat permainan edukasi *Maze Box* ini mewarisi gaya pengembangan yang mengacu pada tahap-tahap yang dijelaskan dalam gaya *Borg & Gall* [9]

Pengumpulan data adalah satu di setiap urutan penting dalam pelaksanaan belajar. Melalui pengumpulan data, diperoleh sebuah informasi. Instrumen pengumpulan data digunakan dalam bentuk kuesioner yang diberikan untuk ahli materi, dan pengguna dalam berbagai daftar pertanyaan tertutup. Daftar pertanyaan tertutup dapat berupa kuesioner yang jawabannya telah disediakan. Validator hanya harus memilih solusi yang disediakan dalam kolom atau pilihan jawaban, pilihan jawaban yang tersedia [12] menggunakan skala likert yang terdiri dari empat skala.

Metode analisis data yang diperoleh adalah metode analisis data kuantitatif yang menghitung tingkat respon setiap ahli dari hasil angket evaluasi ahli media dan ahli materi, dan menghitungnya dengan rumus [13]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa alat permainan edukasi *Maze Box* yang telah

mendapat hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak.

Hasil analisis kevalidan media *Maze Box* yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

No	Validator	Skor Rata-rata	Persentase kevalidan	Kategori
1	V media	3,29	82,3%	Sangat layak
2	V materi	2,92	73,2%	layak
<b>Jumlah skor rata-rata</b>		<b>3,10</b>		
<b>Persentase kevalidan media</b>		<b>77,75%</b>		
<b>Kategori kevalidan media <i>Maze Box</i></b>		<b>Sangat layak</b>		

Berikut ini adalah gambar alat permainan edukasi *Maze Box*:



Gambar 1. Objek Sesuai Tema Nama Kata Sesuai Tema

**SIMPULAN**

Hasil survei ini tersedia dalam bentuk produk media pembelajaran. yaitu *Maze Box*, yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana panjang untuk

menstimulasi aspek kognitif pada anak-anak umur 5-6 tahun dan merupakan media permainan yang edukatif bagi anak.

Gambar 2. Kartu Bergambar



Bentuk akhir dari barang yang dikembangkan yaitu media *Maze Box* setelah direvisi perlu dikaji secara objektif dan tuntas. Media pembelajaran berguna untuk menuntun dan mengarahkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar, pengalaman belajar yang diperoleh anak tergantung adanya interaksi anak dengan media maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, dapat diketahui hasil validasi dari 3 ahli media sebesar 3,29 yang menunjukkan persentase kevalidan 82,3% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi sebesar 2,92 dengan persentase kevalidan 73,2% dan termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil

dari *Vmedia* dan *Vmateri* maka mendapatkan hasil akhir sebesar 2,92 dan persentase 73,2% yang termasuk dalam kategori layak. Maka dari hasil akhir yang sudah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media Maze Box dapat membantu menstimulasi aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Maze Box*. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media *Maze Box* sebagai berikut: (a) potensi dan masalah; (b) pengumpulan data; (c) desain produk; (d) validasi desain; (e) revisi desain, dalam kegiatan ini pengembangan hanya berhenti pada penilaian kualitas atau kelayakan dari produk yang dikembangkan atau tidak sampai pada uji coba produk lapangan luas. Pada setiap materi anak akan diminta untuk menggunakan aktivitas yang ada pada media. Media *Maze Box* yang dikembangkan selain untuk menstimulasi aspek kognitif juga dapat digunakan untuk menstimulasi aspek sosial emosional, kemampuan fisik motorik dan bahasa anak pada saat dibutuhkan dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Findasari and D. I. Efendi, "PENGEMBANGAN MEDIA BUKU POP UP DALAM MENSTIMULASI MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CAHAYA MANDIRI DESA PAKIS KECAMATAN GRABAGAN KABUPATEN TUBAN," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 38–42, 2021.
- [2] I. F. A. A. S. EKAYATI and D. FITRIANI, "MENINGKATKAN KETERAMPILAN SAINS DALAM ANALISIS BERAGAM RASA MELALUI MEDIA BAHAN ALAM." I. Asari and I. A. S. Ekayati, "UJI VALIDITAS MEDIA GEOMETRY SPONGE CANDY GUNA PENGENALAN TIGA BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN," *Pros. SNasPPM*, vol. 7, no. 1, pp. 943–946, 2022.
- [3] L. L. Bellows, P. L. Davies, J. B. Courtney, W. J. Gavin, S. L. Johnson, and R. E. Boles, "Motor skill development in low-income, at-risk preschoolers: A community-based longitudinal intervention study," *J. Sci. Med. Sport*, vol. 20, no. 11, pp. 997–1002, 2017.
- [4] D. I. Rahmawati and R. Rukiyati, "Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years," in *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 2018.
- [5] J. Nurjanah, "Visual Sebagai Stimulasi dalam Mengembangkan Kreativitas Generasi Z," in *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain.*, 2019, vol. 1, pp. 285–290.
- [6] S. Onyango, S. S. Zuilkowski, P. Kitsao-Wekulo, N. Nkumbula, J. Utzinger, and G. Fink, "Relative importance of early childhood development domains for schooling progression: Longitudinal Evidence from the Zambia Early Childhood Development Project," *Int. J. Educ. Dev.*, vol. 85, p. 102445, 2021.
- [7] E. Setyaningsih, "PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK

- HALUS MELALUI KEGIATAN KOLASE DENGAN BAHAN ALAM PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA DIPONEGARAN LENDAH KULON PROGO,” *Pendidik. Guru PAUD S-1*, vol. 7, no. 5, pp. 401–407, 2018.
- [9] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan),” *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [10] E. D. Afriyanti and R. D. Permata, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN ABJAD UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN,” *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 680–685, 2021.
- [11] I. A. S. Ekayati and D. I. Efendi, “Students Perception of the Management of the Teaching Interenship Program During the Covid-19 Pandemic,” in *Proceeding of International Conference in Education, Science and Technology*, 2021, pp. 110–115.
- [12] M. Sugiyono, “penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D),” *Bandung Penerbit Alf.*, 2015.
- [13] S. Arikunto, “Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2,” *Jakarta Bumi Aksara*, 2012.