



PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ANGKA UNTUK KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI MALABOA

Theresia Atlavia Bena¹⁾, Konstantinus Dua Dhiu²⁾, Karmelia Rosfinda Meo Maku³⁾
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti

¹⁾theresiaatlaviabena@gmail.com, ²⁾duakonstantinus082@gmail.com,
³⁾milamaku92@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengembangan media Maze Angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini seperti menyebutkan lambang bilangan 1- 10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokan lambang bilangan dengan bilangan di TK Negeri Malaboa. Dalam pembelajaran aspek kognitif berdasarkan media Maze Angka yang dikembangkan terlebih dahulu diuji validasinya.

Jenis penelitian pengembangan media Maze angka menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (Widianata, 2012: 37) Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi: analisis (analayisis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implemenation) dan evaluasi (evaluation). Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rincian sebagai berikut: kevalidan dalam media maze tersebut memiliki uji coba dengan nilai ahli materi 80% valid, ahli desain 85,35% valid, uji coba perorangan 100% sangat valid, uji coba kelompok kecil 100% sangat valid.

Abstract

The purpose of this study was to find out the development of the Maze Numbers media in improving cognitive abilities in early childhood such as mentioning number symbols 1-10, using number symbols to count, matching number symbols with numbers in Malaboa State Kindergarten. In learning the cognitive aspects based on the Maze Figures media that was developed, it was first tested for validation. This type of research on the development of Maze numeric media uses the ADDIE model. According to Tegeh and Kirna (Widianata, 2012: 37) The ADDIE model consists of five stages which include: analysis (analayisis), design (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). Data collection methods used by researchers are methods of observation, interviews and documentation. The results of this study are adjusted to the followining formulation: ith material expert values 80% very valid, Media Experts 89.3% valid, Design Experts 85.3% valid, individual group trials 100% very valid, small group trials 100% very valid.

Sejarah Artikel

Diterima: 29-11-2023
Direview: 28-02-204
Disetujui: 29-02-2024

Kata Kunci

Media
maze, angka, perkembangan, kognitif

Article History

Received: 29-11-2023
Reviewed: 28-02-204
Published: 29-02-2024

Key Words

Media Maze numbers, development, cognitive

*Penulis Koresponding : Konstantinus Dua Dhiu (duakonstantinus082@gmail.com)

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Arti penting anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak –kanak adalah masa keemasan (golden age), karena dalam rentang usia 0-6 tahun fisik motorik, kognitif dan bahasa seorang anak akan tumbuh dengan pesat

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dalam pelaksanaan perlu dilakukan dengan memperhatikan aspek perkembangan yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 antara lain nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah aspek kognitif.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) dalam permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif dalam berpikir anak usia 5-6 tahun adalah a) menyebutkan lambang bilangan 1-10, b) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, c) mencocokan lambang bilangan dengan bilangan.

Berdasarkan hasil Observasi di TK Negeri Malaboa ditemukan beberapa masalah yaitu pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1- 10, dari 13 anak terdapat 4 anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 6 dan 9, pada indikator menggunakan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Dari 13 anak terdapat 6 anak yang belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Pada indikator mencocokan bilangan dengan lambang bilangan, dari 13 anak terdapat 4 anak yang belum mampu mencocokan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, penelitian ini hanya difokuskan satu indikator saja yaitu yang dilihat dari jumlah anak yang telah diobservasi yaitu 13 anak terdapat 6 anak yang belum mampu mengenal angka. Hal ini dilihat dari kurangnya keaktifan dan antusias anak – anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena media yang disediakan oleh guru masih sangat

sederhana dan strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang tepat sehingga mengakibatkan anak akan merasa jemu dan bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka solusi yang digunakan untuk memperkuat perkembangan aspek kognitif anak adalah menggunakan media maze angka. Media maze angka adalah sebuah media yang berliku liku dan dapat mengembangkan semua aspek berupa aspek kognitif, emosi, bahasa, emosi dan sosial anak. Yang dapat dimodifikasi sesuai dengan apa yang dicapai dan mendapatkan hasil yang bagus dan dapat membantu anak agar aktif dalam pembelajaran dikelas.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media maze ini adalah: 1) Spesifikasi fisik. Desain media maze ini berbentuk persegi panjang dengan menggunakan tripleks yang di potong dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 30 cm dan memiliki ketebalan 5 cm, dengan jumlah satu unit dan diberi angka, bentuk dan pola yang berbeda. Media maze ini terbuat dari tripleks agar tidak mudah rapuh dan rusak. 2) Spesifikasi isi. Aspek isi dari maze tersebut berbentuk persegi panjang yang teratur berisi angka- angka yang diberikan warna yang berbeda beda dan akan dimodifikasi dengan bentuk, pola dan tulisan angka 0 -10 secara acak. 3) Spesifikasi penggunaan. Anak dapat menggunakan media maze dengan cara mengamati bentuk yang ada pada media maze sehingga anak mampu mengenalkan konsep angka 0-10, serta meningkatkan daya berpikir anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media maze angka untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Malaboa”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka perumusan masalah adalah sebagai berikut. 1) Bagaimana rancangan media maze untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenalkan angka pada anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Malaboa. 2) Bagaimana tingkat kelayakan media maze untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenalkan angka pada anak usia 5- 6 tahun di TK Negeri Malaboa.

Sebagai pemecahan permasalahan yang dikembangkan Kemampuan media maze sangat penting untuk dikembangkan pada diri anak, karena dengan kemampuan ini anak dapat menyebut lambang bilangan, mencocokan lambang bilangan dengan bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan angka pada anak adalah dengan permainan maze angka. Permainan maze angka adalah sebuah permainan yang berliku liku yang dimodifikasi dengan berbagai warna agar dapat menarik perhatian anak dalam belajar.

Penelitian oleh Nia Lestiosari yang berjudul “Pengembangan Media Maze dalam pembelajaran kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak.” Disimpulkan bahwa media pembelajaran maze dalam pembelajaran kognitif masuk dalam kategori valid atau dapat digunakan sebagai produk pembelajaran kognitif. Berdasarkan hasil pengembangan disarankan agar media maze ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran kognitif oleh guru dan dapat digunakan sebagai refrensi pengembangan media yang sama ataupun materi lain. Dengan kriteria keberhasilan pengembangan media maze yaitu: (1) 95 % pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, (2) 100 % anak tertarik pada media maze angka. Di peroleh hasil persentase keseluruhan yaitu 97,5 % dengan demikian hasil kategori persentase yaitu antar 80% - 100% dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan.

Penelitian oleh Maya Wajannati, (jurnal 2016) dengan judul “Peningkatan kecerdasan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media maze angka” diperoleh hasil penelitian bahwa peningkatan kecerdasan kognitif anak berkembang secara signifikan setelah diterapkan kegiatan penggunaan maze angka. Adapun hasil persentase pada siklus I yaitu sebesar 35% dan persentase kecerdasan logika anak pada akhir tindakan siklus II sebesar 82%.

Penelitian oleh Rugaiyyah Anggraini putri, (jurnal 2019) dengan judul “meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media maze”. Adapun hasil penelitian dari penelitian ini bahwa media maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Ummahat Darud Da’wah Wal Irsyad palu ditandai adanya peningkatan pada siklus I hasil rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu kategori belum berkembang (BB) 10,42%, kategori mulai berkembang (MB) 43,75%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada siklus II hasil rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu kategori mulai berkembang (MB) 8,33%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 65,5%, kategori berkembang sangat baik (BSB) 29,17%.

Penelitian oleh Karmelia Rosfinda Meo Maku, (jurnal citra pendidikan 2 (1), 14-22, 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TKK Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas hasil uji coba produk media kartu angka bergambar dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini kelompok 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TKK Negeri Kisaraghe, Desa Nabelena, kecamatan bajawa utara kabupaten ngada nusa tenggara timur. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah salah satu ahli materi pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran dan lima orang anak usia 4-5 tahun

di TKK Negeri kisaraghe. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa : dihasilkannya media kartu angka bergambar dengan kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh hasil dengan presentase 80 % dengan kualifikasi "valid", penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 80 % dengan kualifikasi "valid", penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 82 % dengan kualifikasi "sangat valid", penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh presentase 85 % dengan kualifikasi "sangat valid", dan penilaian pada uji coba perorangan memperoleh presentase 100 % dengan kualifikasi "sangat valid", dan penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 100 % dengan kualifikasi "sangat valid. Dari hasil diatas menunjukan bahwa media kartu angka bergambar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak usia dini 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan di TKK Negeri Kisaraghe.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas keunikan yakni mengkaji tentang ringkasan dalam perkembangan aspek kognitif media maze angka untuk satuan menjadi salah satu andalan untuk mempermudah anak dalam belajar. Dengan ketiga penelitian tersebut maka dijabarkan secara rinci yang perencanaan pembelajaran media maze angka untuk meningkatkan aspek kognitif anak.Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan penelitian atau hipotesis. Di bagian akhir pendahuluan harus dituliskan tujuan kajian artikel tersebut. Di dalam format artikel ilmiah tidak diperkenankan adanya tinjauan pustaka sebagaimana di laporan penelitian, tetapi diwujudkan dalam bentuk kajian literatur terdahulu (*state of the art*) untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Metode Observasi. Menurut Nassution (Sugiyono, 2011: 310), observasi adalah dasar utama semu ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi Ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai dengan rencanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat

pembelajaran. Dalam observasi ini peneliti, melakukan uji coba awal dan uji coba lapangan. 2) Metode wawancara. Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berfikir, proses pengindraan dan sebagai hal yang merupakan tingkah laku over yang tidak dapat ditangkap langsung oleh atau melalui metode observasi. Wawancara ini ditujukan bagi guru taman kanak-kanak untuk mengetahui pengembangan tujuan pembelajaran yang digunakan di taman kanak-kanak yang menjadi tempat penelitian. 3. Metode dokumentasi. Menurut Arikunto, (2006: 231), bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-ha atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis yang merupakan pelengkap bahwa kegiatan yang telah direncanakan berupa media maze angka.

Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan hal yang penting dalam tahap uji coba. Pada tahap uji coba, produk akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk pembelajaran anak usia dini.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah anak usia dini dengan jumlah 5 orang. Pelaksanaan uji coba penggunaan media dilakukan dalam proses belajar sambil bermain sehingga anak mempunyai peran penting dalam merespon penggunaan media maze angka. Dan merangsang motivasi belajar anak agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan sekaligus melihat perilaku anak yang muncul sebagai bentuk respon terhadap perangkat pembelajaran media maze angka.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini adalah pedoman hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek kognitif yang akan digunakan berdasarkan media maze angka yang dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam penyusunan instrumen, instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran instrumen yang dikembangkan terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing. Berikut instrumen yang dikembangkan: 1) Instrumen Ahli Materi. Instrumen penilaian ini berfungsi untuk menilai isi dari materi-materi yang terdapat pada media yang dikembangkan. 2) instrumen ahli media. 3) Instrumen ahli desain. Penilaian oleh ahli desain berfungsi sebagai bahan revisi atau perbaikan terhadap desain pengembangan media perangkat pembelajaran media maze.

Metode Analisis Data

Data yang sudah didapat dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil melalui angket, kemudian dilakukan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Media maze angka layak apabila memenuhi dengan kriteria konten dan sesuai dengan kelayakan keefektifan. 1) Teknik analisis deskriptif kualitatif, Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dan beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, mahasiswa pada saat uji coba dan dosen pengampuh mata kulia.2) Teknik analisis deskriptif kuantitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif presentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media maze angka untuk kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Malaboa ini menggunakan model Pengembangan ADDIE. model ini terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) (*analyze*)(2) *design* (3) *develop* (4) *implement* (5) *evaluate*). hasil penelitian pengembangan media maze angka untuk kemampuan aspek kognitif pada anak uisa 5-6 tahun di TK Negeri Malaboa.

1. Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penelitian (angket) untuk ahli materi diserahkan pada tanggal 14 Agustus 2023 dan instrumen penelitian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 07 Agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi media pembelajaran *maze angka* dilakukan oleh guru pamong di TK Negeri Malaboa atas nama Faustin Bule, S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PGSD dan sudah 4 tahun berkarya sebagai guru di TK Negeri Malaboa dan Dek Ngurah Laba laksana, M.Pd adalah ahli media yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat. Beliau adalah Ketua sekolah di STKIP Citra Bakti Ngada.

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media dan instrumen uji ahli materi pembelajaran maze angka dan media *maze angka*. Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

Tabel I. Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang dikembangkan relevan dengan pencapaian pembelajaran					✓
2.	Media yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun					✓
3.	Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk perkembangan aspek kognitif					✓
4.	Media yang dikembangkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak usia 5-6 tahun					✓
5.	Kesesuaian media maze angka dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun					✓
6.	Media maze angka ini mudah digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun					
Jumlah Skor		24				
Jumlah Skor Maksimal		30				
Presentase		80				

2. Hasil Instrumen Penilaian Ahli Media

Proses mevalidasi media pembelajaran maze angka ini memakan waktu yang lama. Karena terdapat beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media pembelajaran.

Tabel 2. Instrumen Peneilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media maze angka dengan materi pembelajaran					✓
2.	Keamanan media maze angka					✓
3.	Ketersediaan panduan penggunaan media maze angka					✓
4.	Kesesuaian media maze angka jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, dibawa, dan mudah dipindahkan).					✓
5.	Warna yang digunakan pada media maze angka dapat menarik perhatian anak					✓
6.	Keawetan atau ketahanan media maze angka					✓
7.	Muatan kreativitas pada media maze angka					✓
8.	Kemenarikan bentuk media maze angka					✓
9.	Jenis, bahan, dan ukuran media maze angka yang digunakan					✓
10.	Ketepatan penggunaan warna					✓
11.	Media maze angka dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran					✓
12.	Tata letak angka dan warna pada media maze angka konsisten					✓
13.	Tulisan angka pada media maze angka dapat terbaca dengan jelas					✓
14.	Media maze angka mudah digunakan					✓
15.	Kualitas media maze angka					✓

JUMLAH SKOR	67
TOTAL SKALA PENILAIAN	75
PERSENTASE (%)	89,3

Keterangan:

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dijelaskan bahwa terdapat 15 indikator penilaian yang digunakan untuk memvalidasi produk pengembangan. Dalam penilaian tersebut terdapat 5 skor penilaian yang memiliki kriteria masing-masing yaitu skor 1 artinya sangat kurang, skor 2 artinya kurang, skor 3 artinya cukup, skor 4 artinya baik, dan skor 5 artinya sangat baik. Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa uji coba dilakukan oleh ahli media bapak Dr.Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen STKIP Citra Bakti Ngada, yang dipercayakan sebagai ahli media. Ada beberapa saran dan kritikan dari ahli media terhadap media maze angka yaitu:

1. Pada gambar buah buahan di beri warna yang agak jelas
2. Buat gambar yang lebih nyata
3. Media angka dibuat bisa melewati semua bagian gambar, jangan hanya melewati angka tertentu saja
4. Tambahkan dengan penahan di belakang media

3. Instrumen Penilaian Ahli Desain

Pengembangan sebagai produk awal pengembangan adalah media maze angka. Penilaian ahli desain pembelajaran di lakukan oleh bapak Dr.Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. ahli desain yang dipilih peneliti untuk menilai produk pengembangan media maze angka dan RPPH adalah validator yang mempunyai keahlian dibidang pengetahuan tentang PAUD dan benar – benar mengetahui tentang cara mendesain sebuah media di PAUD.

Tabel 3. HASIL INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DESAIN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kelengkapan desain instruksional (RPP, RPPH)					✓
2.	Ketepatan memilih capaian pembelajaran (CP) terkait media yang dikembangkan					✓
3.	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran					✓
4.	Ketepatan merumuskan alur tujuan pembelajaran (ATP)					✓

5.	Keluasan merumuskan alur tujuan pembelajaran (ATP)	✓
6.	Ketepatan memilih pendekatan/ strategi pembelajaran	✓
7.	Ketepatan memilih metode pembelajaran	✓
8.	Kelengkapan memilih teknik pembelajaran	✓
9.	Kesesuain metode dengan teknik pembelajaran	✓
10.	Kesesuaian materi dengan tujuan	✓
11.	Ketepatan pengorganisasian materi	✓
12.	Menyertakan suplemen materi tambahan	✓
13.	Menyertakan latihan atau pengayaan materi	✓
14.	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran	✓
15.	Ketetapan memilih metode dan instrument	✓
JUMLAH SKOR		64
TOTAL SKALA PENILAIAN		75
PERSENTASE (%)		85,3

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat di jelaskan bahwa terdapat 15 butir indikator penilaian yang di gunakan untuk memvalidasi perencanaan pembelajaran yang dibuat. Skor penilaian yang di gunakan adalah 5 skor dengan kriteria masing- masing yaitu skor 1 artinya sangat kurang, skor 2 artinya kurang, skor 3 artinya cukup, skor 4 artinya baik, skor 5 artinya sangat baik.

Adapun saran dan masukan dari ahli desain media pembelajaran terhadap media maze angka adalah sebagai berikut:

1. Tambahkan tujuan pembelajaran
2. Perbaikan di kegiatan inti
3. Perbaikan penilaian yang ada di RPPH
4. Masukan foto di buku panduan
5. Menggunakan satu jenis huruf saja

4. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Peneliti melakukan uji coba produk perorangan dengan melibatkan 3 orang anak kelas B yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Malaboa. Uji coba perorangan di lakukan untuk mendapatkan informasi yang akkan digunakan untuk merevisis kelayakan penggunaan media maze angka yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk meningkatkan kualitas media maze angka pada tahap uji coba perorangan menggunakan instrumen.

Tabel 4 hasil penilaian media maze angka pada uji coba perorangan

No	Pertanyaan	Responden					
		1		2		3	
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk
1.	Apakah media maze angka yang anak-anak lihat jelas?	1		1		1	
2.	Apakah media maze angka yang anak-anak lihat menarik?		1		1		1
3.	Apakah media maze angka yang ada anak-anak suka?		1		1		1
4.	Apakah dengan media yang ibu buat dapat membuat kalian semangat?		1		1		1
5.	Bagaimana perasaan kalian ketika melihat media maze yang ibu buat? senang atau tidak.		1		1		1
Jumlah item				5		5	
Persentase							

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa uji coba media maze angka kepada anak sebagai pengguna produk dengan melibatkan satu orang anak kelompok B di TK Negeri Malaboa. Dalam melakukan uji coba perorangan terlebih dahulu memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media maze angka. Kemudian penilaian diberikan oleh guru pendamping dengan wawancara kepada anak tentang pendapat media maze angka. Dari setiap jawaban yang diberikan anak dapat menjadi bahan revisi. Dari tabel diatas rata-rata skor yang diperoleh adalah 100 % termasuk dalam kategori sangat valid.

5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Siswa									
		1		2		3		4		5	
		Y a	Td k								
1.	Apakah bentuk media maze angka sudah jelas anak-anak?	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
2.	Apakah bentuk maze angka yang anak-anak lihat menarik?	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
3.	Apakah bentuk media maze angka yang ada anak-anak suka?	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
4.	Bagaimana perasaan kalian ketika melihat maze angka yang ibu buat? Senang atau tidak.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
5.	Apakah anak-anak bisa melihat dan menunjukkan angka-angka (1-10) yang terdapat pada media maze angka?	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0
6.	Apakah anak-anak tidak membutuhkan waktu	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0

yang lama dalam belajar dengan menggunakan media maze angka?									
7.	Apakah guru boleh menggunakan media ini dalam pproses pembelajaran?	1	0	1	0	1	0	1	0
8.	Apakah media pembelajaran maze angka ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak?	1	1	1	1	1	1	1	1
Jawaban ya skor 1, lalu dihitung banyak data		7	7	7	7	7	8		
Jawaban tidak skor 0, lalu dihitung banyak data		1	1	1	1	1	0		

Berdasarkan tabel 5. diatas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam uji coba kelompok kecil digunakan 8 butir instrumen terhadap 5 orang anak. Jawaban untuk setiap butir adalah "Ya" dan "Tidak", jadi hanya terdapat dua opsi pilihan. Jika nilai memberi centang ada jawaban "Ya" maka nilainya adalah 1 dan jika penilai memberi centang pada jawaban "Tidak" maka nilainya adalah 0.

Berdasarkan tabel 5 uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase 100 % dengan 8 komponen pertanyaan yang akan diberikan pada 5 orang anak kelompok B di TK Negeri Malaboa. Dalam memberikan pertanyaan anak merespon dengan baik terhadap media maze angka yang dikembangkan. Berdasarkan respon anak terhadap media maze angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga dapat memberikan kelebihan pada anak.

Hasil uji coba kelompok kecil media maze angka berada pada kategori "sangat valid". Hal ini karena media maze angka tersebut dapat menarik perhatian anak dalam mengenal lambang bilangan sehingga anak merasa senang dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Anak usia dini di mana masa anak bermain sambil belajar. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, media maze angka ini layak digunakan pada anak kelompok B di TK Negeri Malaboa. Hal ini dilihat dari uji kelayakan dari ahli materi dengan perolehan nilai 80 % dengan kategori valid, dan ahli media dengan perolehan nilai 89,3% dengan kategori valid, sedangkan uji produk oleh ahli desain dengan perolehan nilai 85,3% dengan kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Ariyanti Tatik,(2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. Jurnal dinamika pendidikan dasar volume 8, No 1, maret 2016.
 Dacholfany, dkk (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah

- Dhiu, K.D. (2021). Aspek perkembangan anak usia dini. Jawa tengah: PT.Nasya Expanding Management(NEM- Anggota IKAPI).
- Maya Wajannati, (2016). Peningkatan kecerdasan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media maze angka. Jurnal penelitian dan pengembangan PAUD (JPP PAUD FKIP UNTIRTA). Vol 3. No 3.
- Meo, H., Meka, M.,& Maku, K.R.M. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar uuntuk meningkatkan kemampuan kognitif pada aanak uusia 4-5 tahun di TKK Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada. Jurnal citra pendidikan, 2(1), 14-22.
- Oka, (2017). media dan multimedia pembelajaran. Yogyakarta: penerbit Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rugaiyyah Anggraini putri, (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze. Early Childhood Eduactions Indonesian Journal Volume 3. No 2. Mei 2019.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan.Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Tegeh dan Kirna. (2012). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. Jurnal Ika vol. 11
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional.