TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3250

MENINGKATKAN FUNGSI LOBUS FRONTAL MELALUI PERMAINAN LABIRIN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Improving Frontal Lobe Function Through Maze Games for Children Aged 5-6 Years

Reni Latifah[1], Temi Suryani[2], Doriska Vino Lingga[3]
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
2111250020@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 16, 2024	Jun 19, 2024	Jun 22, 2024	Jun 25, 2024

Abstract

This study aims to develop a maze in the form of a game based on a valid and practical interactive media theme for children aged 5-6 years at jalan telaga dewa 10 kota bengkulu. The development of a maze game based on interactive media according to this theme uses a combination of the ADDIE development model and Tessmer's evaluation. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. At the evaluation stage, a formative evaluation was carried out which was proposed by Tessmer consisting of four stages, namely the self-evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation and small group evaluation. The data collection technique used observation. The results of the expert review obtained a recapitulation of the average value of the assessment results from material experts and for the media aspect of 3.80 (Very Valid Category) because the indicators and materials that are in accordance with mathematics learning for children aged 5-6 years are counting and logical thinking activities. The one to one evaluation stage obtained a recapitulation of the results of the analysis of children's observation data on the use of the Interactive Media-Based Maze Game of 89.5% (Very Good Category). The small group evaluation

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

stage obtained a recapitulation of the results of the analysis of children's observation data on the use of Interactive Media-Based Maze Games of 92.56% (very good category). Interactive Media-Based Maze Games According to this Theme are declared valid and practical for use on children in the ongoing learning and teaching process.

Keywords: Maze Game Development, Interactive Media, Children Aged 5-6 Years

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan maze dalam bentuk game berdasarkan tema berbasiskan media interaktif yang valid dan praktis untuk anak usia 5-6 tahun di jalan telaga dewa 10 kota bengkulu . Pengembangan game maze berbasis media interaktif sesuai tema ini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan evaluasi Tessmer. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Tessmer terdiri dari empat tahap, yaitu tahap self evaluation, expert review, one-toone evaluation dan small group evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil expert review diperoleh rekapitulasi nilai rata-rata hasil penilaian dari para ahli materi dan untuk aspek media sebesar 3,80 (Kategori Sangat Valid) karena indikator dan materi yang sesuai dengan pembelajaran matematika anak usia 5-6 tahun yaitu kegiatan membilang dan berfikir logis. Tahap one to one evaluation didapatkan rekapitulasi hasil analisis data observasi anak terhadap penggunaan Game Maze Berbasis Media Interaktif sebesar 89,5% (Kategori Baik Sekali). Tahap small group evaluaion didapatkan rekapitulasi hasil analisis data observasi anak terhadap penggunaan Game Maze Berbasis Media Interaktif sebesar 92,56% (kategori baik sekali). Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan pada anak dalam berjalannya proses belajar dan pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Pengembangan Game Maze, Media Interaktif, Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Anak yang berusia 0-6 tahun disebut sebagai anak usia dini, pada rentang usia ini anak dikenal mengalami masa keemasan (*The Golden Years/Golden Age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, seni, moral, dan nilainilai agama. Upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut Piaget yang dikutip oleh Sudarna (2014:12-15)

Perkembangan merupakan proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Kesadaran akan pentingnya pendidikan yang dimulai sejak usia dini telah mendorong pemerintah untuk melakukan kebijakannya, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional untuk membuat sebuah direktorat baru yang bernama Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Undang Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Pendidikan anak usia dini mengembangkan pembelajaran yang melibatkan 5 aspek kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Nugraha dikutip Elhumairoh (2015) Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan otak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu dalam memperoleh informasi yang meliputi kemampuan membilang dan kemampuan berhitung anak. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Menurut Piaget yang dikutip oleh Jawati (2014) menyatakan bahwa "dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra seperti penglihatan, pengecap, membau, mendengar dll sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar".

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di ambil oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan *(ekstrimen)* dengan model ADDIE dan tahapannya sebagai berikut

Prodedur Penelitian

Tahapan awal pada penelitian ini adalah tahapan pengkajian. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan untuk mengetahui apakah produk yang akan diciptakan ini dibutuhkan oleh guru atau sekolah serta apakah produk yang akan diciptakan ini sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Sehingga peneliti perlu melakukan observasi awal di sekolah dengan mengamati anak dan melakukan wawancara bahwa memang benar produk yang akan diciptakan ini benarbenar dibutuhkan. Jika memang dibutuhkan barulah peneliti dapat menciptakan dan mengembangkan produk game maze berbasis media interaktif sesuai tema yang berdasarkan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Tahap ini merupakan tahap perancangan kerangka media interaktif *game* yang akan dikembangkan. Komponen-komponen tersebut meliputi *template,* animasi, gambar, teks materi, tombol navigasi dan musik. Pembuatan desain tampilan dan pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi *Unity*. Perancangan produk pada tahapan ini tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan, kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya :

Flowchart yang berisi tentang alur *game* dari media interaktif tersebut secara ringkas. Flowchart dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat di awal. *Storyboard* yaitu uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita *game maze* didalam media interaktif tersebut dari awal sampai akhir program. Pengembangan adalah proses mengembangkan perangkat produk yang diperlukan dalam pengembangan atau dengan kata lain berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Berbasis pada hasil rancangan produk dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Proses pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Setelah multimedia layak digunakan maka dilakukanlah tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan untuk menguji penggunaan media interaktif di lapangan. Selain itu untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk. Sehingga dapat dilihat apakah peneliti sudah berhasil mengembangkan produk tersebut.

Evaluasi

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap produk yang dibuat oleh peneliti yaitu *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun yang telah dikembangkan. Terdadpat tiga tema yaitu (1) rekreasi (2) kendaraan (3) alam semesta. Disini peneliti mengevaluasi sendiri game tersebut, dalam hal ini adalah penampilannya apakah gambarnya sudah sesuai dan jelas, apakah warnanya menarik, apakah ukuran tulisan terbaca jelas, audio terdengar jelas dan tingkat kesulitan labirin ditentukan dengan angka yang urut.

Hasil produk (Prototipe 1) yang dikembangkan atas dasar *self evaluation*, diberikan kepada para ahli (*expert*) untuk divalidasi. Pada tahap ini, validator melihat dan mengevaluasi *game maze* yang terdiri dari tiga tema yang telah dibuat. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas *content* (materi) dan desain *game*. Hasil validasi yang berupa tanggapan/komentar dan saran-saran pada lembar validasi akan dijadikan dasar untuk merevisi *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema (prototipe 1).

Pada tahap ini, produk *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema diujicobakan pada anak. Peneliti akan mengambil tiga orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Anak tersebut akan diberikan pembelajaran dengan prototipe 1 yang sudah direvisi. Pada saat proses pembelajaran anak akan lakukan suatu pengamatan dengan lembar pengamatan yang telah disediakan untuk melihat dan menilai secara langsung terhadap nalar berpikir anak atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan prototipe 1 yang telah diberikan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar unsur kepraktisan *game* tersebut dari sudut pandang anak. Hasil pengamatan anak tersebut akan dijadikan dasar untuk merevisi produk (prototipe 1) sehingga menghasilkan prototipe 2.

Pada tahap ini, hasil dari prototipe 2 akan diujicobakan pada kelompok kecil yaitu yang terdiri dari 9 orang. Selanjutnya, anak diberikan pembelajaran berupa prototipe 2 yang sudah direvisi. Pada proses pembelajaran, anak akan diamati kembali untuk melihat dan menilai secara langsung penalaran logis anak atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema (prototipe 2) yang digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Teknik pegumpulan data yang kedua adalah Observasi, menurut Sugiyono (2015: 203) Observasi digunakan untuk menilai tingkah laku dilihat dari keaktifan anak pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *game maze* berbasis media interaktif yang dapat diamati. Pada penelitian ini, untuk mendapatkan data observasi dilakukan dengan cara melihat dan menilai secara langsung aktivitas dan tingkah laku anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan *game maze*. Observasi dilakukan pada saat tahap *one-to-one*,*small group*, *small group* apakah sudah menghasilkan dengan baik saat menggunakan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak. Hasil observasi dicatat oleh peneliti pada lembar observasi yang telah disediakan dengan kisi-kisi Hasil angket dengan ahli dianalisis secara deskriptif sebagai masukan untuk merevisi *game*.

HASIL

Hasil penelitian yang berjudul pengembangan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema dilakukan dengan 5 tahap yaitu (1) Analisi (*Analyze)* (2) Perancangan (*Design)* (3) Pengembangan (*Development)* (4) Implementasi (*Implementation)*. Peneliti mengembangkan

game maze berbasis media interaktif yang sesuai tema. Berikut ini adalah uraian tahapan dalam pengembangan.

Tabel 1. Pencapaian anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan anak	
	Usia 4 Tahun	Usia 6 Tahun
Motorik Halus	Membuat garis, vertikal, horizontal, lengkungan kanan/kiri Mengkoordinasi mata dan tangan Mengeksperiskan diri dengan karya seni sebagai media Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjepit, memlinitir, megenggam, meremas, menggunting)	Meniru bentuk Melakukan ekplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Menggunting sesuai pola Mengekpresikan diri melalui gerakan secara rinci.

Analisis kebutuhan dan perkembangan dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi perkiraan kebutuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan melihat indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dan mendeskripsikan kriteria *game maze* berbasis media interaktif untuk anak yang disesuaikan dengan tema yang ada di kurikulum.



Gambar 1. Kegiatan bermain labirin

Garis besar materi pembelajaran LKA *Maze* dijadikan dasar untuk merancang *game maze* dalam bentuk media interaktif. *Game maze* ini bermuatkan materi bilangan angka 1-30 secara urut. Didalam *game* tersebut terdapat tiga tema dari salah satu tema pembelajaran yang ada di semester II, langkah yang pertama yang dilakukan adalah mendesain maze dan disesuaikan tingkat kesukarannya dari jumlah urutan angka ditiap level selanjutnya game diberi gambaran atau properti pendukung seperti gambar perkantoran ataupun taman untuk memperindah tampilannya, game ini juga dilengkapi dengan *backsound* dan audio untuk memperjelas tampilan pertanyaan yang dibuat. *Game* yang telah didesain sesuai rancangan dibuat menggunakan aplikasi *Unity*.

Setelah melakukan rancangan *game maze* menggunakan aplikasi *unity*, langkah selanjutnya adalah produksi prototipe. Peneliti memproduksi tiga tema dimana disetiap tema terdapat tiga level dengan tingkat kesulitan yang berbeda ditentukan dengan urutan bilangan angka. *Game maze* berbasis media interaktif ini menggunakan salah satu tema pembelajaran semester II yaitu sebagai berikut. (1) Tema Rekreasi, (2) Tema Kendaraan, dan (3) Tema Alat Komunikasi. Hasil keseluruhan tahap pengembangan ini adalah prototipe 1. Pada tahap pengembangan juga disiapkan perangkat evaluasi yang digunakan untuk menilai urutan bilangan angka di *content*/materi dan desain *game maze* dimedia. Perangkat evaluasi berupa lembar validasi *content*/materi, media dan lembar observasi untuk menilai aktivitas anak terhadap penggunaan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema. Sebelum digunakan, perangkat evaluasi tersebut terlebih dahulu diperiksa oleh dosen pembimbing.



Gambar 2. Contoh permainan labirin

Dari tampilan *maze* yang dibuat bermaterikan urutan bilangan angka yang dimuat dalam bentuk *game* sesuai tema yang akan ditampilkan melalui media interaktif disebut sebagai prototipe 1. Selanjutnya, Prototipe 1 dilakukan tahap *self evaluation*. Setelah *self evaluation*

dilakukan kemudian lanjut ke tahap *expert review* yang terdiri dari ahli *content*/materi dan media. Selain itu, dilakukan uji coba *one-to-one evaluation* pada 3 orang anak kelompok B dan *small group evaluation* pada 9 orang anak kelompok B. Hasil dari masing-masing tahap evaluasi sesuai dengan model evaluasi formatif Tessmer yaitu sebagai berikut.

Expert Review merupakan tahap untuk melihat validitas secara *content*/materi dan *game maze* berbasis media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini bertujuan untuk mendapatan materi dan media pada *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema yang valid. Menurut Hayuningtyas dan Widiyanto (2015:6) Valid adalah tindaknya suatu alat tergantung kemampuan alat tersebut untuk mengukur objek tersebut dengan cermat dan tepat. Hasil rekapitulasi penilaian validator materi dan desain media dapat dilihat pada penilaian berikut ini.

Tabel 2 Komentar Validator

No	**Indikator Penilian**	**Hasil Pengamatan**	**Huda**			**Wirda**			**Wardah**		
			BB	MB	BSH	BB	MB	BS H	BB	MB	BS H
1.	Anak sudah melihat kertas dan pola gambar permainan	Anak sudah bisa kertas tanpa ragu.									
2.	Anak sudah mampu memegang pensil	Anak sudah bisa Mengunakan pensil atau guru.									
3.	Mengikat arahan guru atau orang tua menggunakan kertas dan pena	Anak sudah bisa menggaris tanpa bantuan orang tua atau guru.									

Keterangan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

Setelah dilakukan tahap *expert review* terhadap prototipe 1, selanjutnya dilakukan tahap *one-to-one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan prototipe 1 yang telah divalidasi oleh ahli. Menurut Kampus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Poetra (2016:794) praktis adalah mudah dan senang memakainnya (menjalankan dan sebagainya). Tahap ini melibatkan tiga orang anak dan mereka secara bersamaan menggunakan prototipe 1. Pada saat proses pembelajaran menggunakan prototipe 1, mereka diobservasi oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat dan menilai secara langsung aktivitas anak terhadap prorotipe 1. Pada tahap *One-to-One* dipilih 3 orang anak secara acak didalam kelas tersebut dengan kriteria anak Tinggi, Sedang dan Rendah. Data observasi yang diambil dilihat dari indicator pencapaian anak dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2008 revisi.

PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun di TK IT Izzuddin Palembang. Dalam hal ini peneliti mengembangkan *maze* dengan tiga tema berbasis media interaktif pada semester II diantaranya sebagai berikut: (1) Tema Rekreasi, (2) Tema Kendaraan dan (3) Tema Alat Komunikasi, disetiap tema terdapat tiga level. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23-25 April 2018 dengan subjek penelitian anak kelompok B1 di jalan telaga dewa 10 kota bengkulu dan objek penelitian berupa *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema. Penelitian ini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan model evaluasi formatif Tessmer. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis, tahan perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini karena model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi media berupa media interaktif atau multimedia. Selanjutnya, untuk tahap evaluasi digunakan model evaluasi Tessmer yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*.

Penelitian ini, pada evaluasi dilakukan sampai tahap *small group* dengan tujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema. Pada tahap analisis kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan untuk mengetahui apakah produk yang akan diciptakan ini dibutuhkan oleh guru atau sekolah sesuai dengan perkembangan anak. Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan game maze

berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun jalan telaga dewa 10 kota bengkulu dengan merujuk pada tujuan Kurikulum 2013.

Materi yang diberikan sesuai dengan pembelajaran *maze* pada umumnya sebagai bentuk meningkatkan minat belajar anak dan pembelajaran mengenai bilangan angka. Selanjutnya, tidak adanya pembelajaran yang bervariasi dalam memberikan materi pembelajaran *maze*, hanya berupa LKA dengan menggunakan pensil. Untuk itu diperlukan sebuah *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema yang dapat menampilkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak lebih tertarik dan dapat mempelajarinya bilangan angka dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *game maze* yang terdiri dari materi bilangan angka kemudian ditayangkan melalui media interaktif yang menarik bagi anak.

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya peneliti melakukan tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari tiga tahap yaitu pengembangan topik, penyusunan draft dan produksi prototipe. Pada tahap ini juga peneliti menyiapkan perangkat evaluasi. Sebelum digunakan perangkat evaluasi terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Hasil dari tahap pengembangan ini adalah prototipe 1. *Game maze* yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli (*expert review*). Tahap *expert review* ini bertujuan untuk mengetahui materi dan desain *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema yang valid. Dalam lagu-lagu islami berdasarkan tema berbasis video ini, validasi ahli meliputi validasi *content*/materi dan desain *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema. Prototipe 1 yang telah didesain kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing skripsi dan kemudian divalidasi oleh ahli.

Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil penilaian validasi *expert review* untuk aspek *content*/materi dan aspek media dengan nilai rata-rata Tema 1 (Rekreasi) sebesar 3,78 Tema 2 (Kendaraan) sebesar 3,81 dan Tema 3 (Alat Komunikasi) sebesar 3,81 dengan total jumlah ketiganya sebesar 11,4 dan hasil nilai rata-rata sebesar 3,8 (Kategori Sangat Valid). Untuk melihat kepraktisan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema dilakukan uji coba prototipe 2 pada anak dalam tahap *small group evaluation*. Tahap ini dilaksanakan untuk melihat kepraktisan protipe 2. Uji coba prototipe 2 ini dilakukan kepada 9 orang anak kelompok B1 di jalan telaga dewa 10 kota bengkulu. Tahap ini juga peneliti tayangan dengan menjelaskan petunjuk permainannya, kemudian anak diperintahkan untuk mengaplikasikan atau memainkannya. Pada uji coba di tahap *small group evaluation*, anak diobservasi kembali.

Rekapitulasi hasil analisis data observasi anak terhadap pengunaan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema pada tahap *small group evaluation* adalah sebesar 92,56% (kategori Sangat Baik).Hal ini berarti game maze berbasis media interaktif sesuai tema yang digunakan untuk anak usia 5-6 tahun memiliki kepraktis terhadap pemahaman anak. Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian didapatkan bahwa produk *game maze* yang dikembangkan sangat valid dan praktis terhadap pemahaman anak, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sehari-hari khususnya pembelajaran aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun jalan telaga dewa 10 kota bengkulu dapat disimpulkan valid dan praktis. Teruji Kevalidannya berdasarkan hasil validasi para ahli (*expert review*) yang terdiri dari ahli *content*/materi dan media sehingga *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam aspek kognitif anak yaitu memahami dan membilang angka. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil observasi validasi *Expert Review* pada aspek *content*/materi dan aspek media sebesar 3,80 (Kategori Sangat Valid) untuk menguji kepraktisan *game maze* berbasis media interaktif dilihat dari kemudahan dalam menggunakannya.

Berdasarkan Rekapitulasi hasil analisis data observasi anak terhadap pengunaan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema pada tahap *oneto-one evaluation* adalah sebesar 89,5% (kategori Sangat Baik). Rekapitulasi hasil analisis data observasi anak terhadap pengunaan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema pada tahap *small group evaluation* adalah sebesar 92,56% (Kategori Sangat Baik). Berdasarkan hasil validasi para ahli (*expert review*), *one-to-one evaluation* dan *small group* dapat dinyatakan bahwa *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema yang dikembangkan telah teruji kevalidan dan kepraktisannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad dan Wahyu. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(3): 58

Ambarita, Henny Maryati. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(4): 1

Apriyanto dan Ishak. (2016). Pembuatan Game Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer,* 2(2):

Asmawati dan Luluk. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA

Aziz dan Safrudin. (2017). *Strategi Pembelajaran Ajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia

Azman, Nur ddk. (2014). *Intisari Matematika berdasarkan kurikulum terbaru*. Bandung: Fokus Media

Cahyani, Ayu dkk. (2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha,* 1(2):

Constantina dan Rachma. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Unesa*, 2(4):1

Damayanti, Yasinta Nina. (2015). Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar pada Anak Kelompok B1 TK PKK 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S1,* 2(4):1

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapaian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Ekawati dan Achmad. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link ISSN 1858-4667*, 1(22):31