

LAPORAN PENELITIAN
TAHUN ANGGARAN 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE RAKSASA (TEMA
LINGKUNGANKU) UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nomor DIPA	:	DIPA BLU-DIPA 025.04.2.423812/2022
Tanggal	:	7 November 2021
Satker	:	(4238120) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Kode Kegiatan	:	(2132) Peningkatan Akses, Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam
Kode Output Kegiatan	:	(050) PTKIN Penerima BOPTN
Sub Output Kegiatan	:	(514) Penelitian (BOPTN)
Kode Komponen	:	(004) Dukungan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan
Kode Sub Komponen	:	Penelitian Dasar Program Studi

Oleh:

Dr. BINTORO WIDODO, M. Kes 19760405 200801 1 018
RIKZA AZHARONA SUSANTI, M.Pd. 19890805 20160801 2 017



KEMENTERIAN AGAMA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

“PENGEMBANGAN MEDIA MAZE RAKSASA (TEMA LINGKUNGAN KU) UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN”

Oleh:

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes	19760405 200801 1 018
Rikza Azharona Susanti, M.Pd.	19890805 20160801 2 017

Telah diperiksa dan disetujui *reviewer* dan komite penilai pada tanggal 14 November 2022

Malang, 14 November 2022

Reviewer 1,

Reviewer 2,

Dr. Abdussakir, M.Pd

Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si

Komite Penilai,

Ahmad Abtokhi, M. Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Penelitian ini disahkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Pada tanggal 14 November 2022

Peneliti

Ketua : Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
197604052008011018
Tanda Tangan

Anggota I : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
19890805201608012017
Tanda Tangan

Ketua LP2M

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP : 197604052008011018
Pangkat /Gol.Ruang : Lektor/ III-b
Fakultas/Program Studi : FITK/ PGMI
Jabatan dalam Penelitian : Ketua Peneliti

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata dalam penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan pelanggaran etika akademik, maka kami bersedia mengembalikan dana penelitian yang telah kami terima dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 14 November 2022

Ketua Peneliti,

10.000,-

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

Daftar Isi

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Spesifikasi Rancangan Produk yang Dikembangkan	4
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Orisinalitas Penelitian	6
B. Hakikat Media Maze Raksasa	7
1. Pengertian Media	7
2. Manfaat Media	8
3. Jenis mmeia Pendidikan	9
4. Media untuk Anak Usia Dini	10
5. Maze Raksasa	11
C. Perkembangan Kognitif	12
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	12
2. Tahapan Perkembangan Kognitif	13
3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	14
D. Rencana Pembahasan	15

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan	17
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	19
C. Penerapan Produk pada Anak.....	21
D. Jenis Data	21
E. Instrumen Pengumpulan Data	21
F. Teknik Analisis Data	22

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan	25
B. Hasil Pengembangan Media Maze Raksaa	25
C. Penyajian Data	27
D. Pembahasan	32

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	38
B. Saran	39

DAFTAR PUSTAKA	37
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 : Orisinalitas Penelitian	6
Tabel 2.2 : Indikator Perkembangan Kognitif	15
Tabel 3.1 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan	18
Tabel 3.2 : Instrumen Pengumpulan Data	22
Tabel 3.3 : Deskripsi Presentase	23
Tabel 3.4 : Kriteria Kemenarikan	23
Tabel 4.1 : Data Evaluasi Ahli Media	27
Tabel 4.2 : Data Evaluasi Ahli Perkembangan Anak	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 : Papan Maze Raksasa	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan kegemaran anak usia dini. Bukan hanya menjadi kegemaran semata, bermain menjadi kebutuhan dasar bagi anak usia dini. Anak perlu memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga secara tidak langsung anak memperoleh rangsangan terhadap aspek perkembangannya. Rangsangan atau stimulus yang diperoleh anak saat bermain inilah yang diperlukan anak sebagai proses untuk meningkatkan kapasitas pengetahuannya. Pengalaman bermain secara langsung akan lebih mudah diingat serta mengena daripada mempelajari sesuatu melalui teori semata.

Sering kita dengar istilah “Pengalaman adalah guru terbaik dalam kehidupan” maka dengan memberikan pengalaman bermain secara langsung dapat menjadi sarana bagi anak mempelajari kehidupan dan mengembangkan kemampuannya. Orang dewasa atau guru di sekelilingnya perlu memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara alami terhadap aktivitas yang disukai anak. Dari berbagai pengetahuan yang berasal dari pengalamannya akan lebih bermakna sehingga memberikan dampak yang sangat berharga dan bermanfaat. Dengan begitu kemampuan anak akan berkembang dan kepercayaan dirinya bertambah karena dapat mengaktualisasikan serta mengekspresikan diri.

Melalui permainan, seluruh aspek perkembangan anak dapat dirangsang dengan optimal. Seperti yang disampaikan oleh Daeng dalam Ismail yang menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.¹ Dengan aktivitas bermain yang tepat guna, diharapkan berbagai aspek perkembangan anak dapat berkembang terutama aspek perkembangan kognitif anak. Hal ini berkaitan dengan kemampuan-kemampuan lain yang akan diperoleh seiring dengan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Jenis permainan apapun,

¹Andang Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Cetakan ke III. Jogjakarta: Pilar Media. 2007. h. 17.

pada dasarnya memiliki indikasi mampu mengembangkan aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Diketahui dari hasil wawancara terhadap guru bahwa sekolah tidak memiliki media *maze* raksasa yang ditujukan untuk aspek perkembangan kognitif anak. Selebihnya guru hanya menggunakan lembar kerja sesuai Tema harian/mingguan untuk mengenalkan berbagai konsep terkait aspek perkembangan kognitif. Tidak ada aktivitas permainan menyenangkan yang berfokus pada aspek perkembangan kognitif anak. Dijelaskan oleh Syamsiatin tentang permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih namun di dalamnya terdapat alur, cara, dan aturan tertentu sesuai dengan kesepakatan oleh sesama pemain.² Sehingga media *maze* raksasa bisa memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Pengalaman belajar melalui permainan yang menyenangkan tersebut akan mudah dipahami anak dan mengena pada ingatannya.

Perkembangan kognitif anak dapat distimulasi melalui bermain karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.³ Adapun aspek perkembangan kognitif yang hendaknya dimiliki anak usia TK menurut Permendikbud no. 137 tahun 2014 pada sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah: mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal pola kegiatan, mengklasifikasi benda, memecahkan masalah sederhana, menunjukkan sikap kreatif (seperti ide/gagasan), mengenal konsep bilangan dan membilang 1-10 serta mengenal lambang huruf. Mengetahui dasar perkembangan kognitif anak, dapat membantu kita untuk mengembangkan media bermain untuk merangsang aspek perkembangannya sehingga tepat guna sesuai tahapan usia dan kebutuhan anak. Selain itu dapat menjadi dasar pengetahuan untuk kelanjutan hidup anak.

² Syamsiatin, E. *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas Terbuka. 2017

³ Mayesty, M. *Creative Activitis For Young Childern. 4th ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmark Publisher Inc. 1990.

Dikemukakan oleh Vigotsky dalam Zulminiati bahwasannya Alat berpikir pada manusia pada dasarnya akan berkembang secara alamiah mengikuti apa yang terjadi di lingkungannya. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat ia berinteraksi dengan lingkungannya, maka akan semakin cepat berkembangnya fungsi pikir.⁴ Hal inilah yang kemudian menjadi pemantik semangat bagi peneliti untuk menyuguhkan media permainan di lingkungan terdekat anak agar aspek perkembangan kognitif anak semakin banyak memperoleh stimulus menyenangkan dan menarik. Adapun salah satu bentuk aktivitas terprogram untuk tahap perkembangan anak usia prasekolah (dalam hal ini adalah usia pendidikan anak usia dini) dan menyesuaikan budaya setempat, adalah dengan aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang dapat memenuhi perkembangan anak usia tersebut adalah bermain imajinasi, fungsi simbolik dan integrative dari emosi dan berfikir.⁵

Perlunya memahami kebutuhan perkembangan anak usia dini, akan memudahkan guru memberikan lingkungan dan media yang tepat untuk mendukung keduanya (pertumbuhan dan perkembangan anak). Dengan begitu tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan optimal. Suyadi menyatakan beberapa Prinsip pendidikan anak usia dini yang perlu diperhatikan oleh lembaga diantaranya: a) mengembangkan kebutuhan anak, b) belajar melalui bermain, c) lingkungan yang kondusif, d) pembelajaran dalam bermain, e) mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup, f) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif, dan g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang.⁶

Media maze raksasa merupakan permainan untuk aktivitas yang dapat merangsang aspek perkembangan kognitif anak. Media maze raksasa menjadi sarana belajar bagi anak dalam memecahkan masalah dan keterampilan lain semisal mengklasifikasi benda, mengenal pola serta konsep bilangan sederhana yang menjadi dasar pengetahuan anak dan dapat digunakan selama rentang hidupnya kelak. Dengan begitu peneliti bermaksud melakukan penelitian dan

⁴ Zulminiati. Metodologi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. <http://repository.unp.ac.id/17451/1/SILABUS%20OK%202.pdf>. 2014. hal. 77.

⁵ *Ibid.* 107.

⁶ Suyadi. Psikologi Belajar Paud. Yogyakarta: Pedagogia. 2009. Hal.12.

pengembangan media Maze Raksasa untuk aktivitas perkembangan Kognitif anak. Hal ini sesuai dengan kebutuhan sekolah terhadap media yang menarik, aman dan menyenangkan bagi anak untuk merangsang aspek perkembangan kognitif anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini mencakup:

- a. Bagaimana pengembangan media maze raksasa untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun?
- b. Bagaimana pengaruh media maze raksasa untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan mencakup:

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media maze raksasa untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.
- b. Mengetahui pengaruh penggunaan media maze raksasa untuk aktivitas kognitif anak anak usia 4-5 tahun

D. Spesifikasi Rancangan Produk yang Dikembangkan

Media maze raksasa dikembangkan sebagai media bermain seraya belajar bagi anak TK untuk aktivitas yang mengasah aspek perkembangan kognitif. Adapun aspek perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini diantaranya adalah mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal pola kegiatan, mengklasifikasi benda, memecahkan masalah sederhana, menunjukkan sikap kreatif (seperti ide/gagasan), mengenal konsep bilangan dan membilang 1-10 serta mengenal lambang huruf. Adapun spesifikasi rancangan media jejak raksasa yang hendak dikembangkan peneliti adalah:

- a. Maze raksasa merupakan media bermain seraya belajar bagi anak yang digunakan untuk stimulus aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.
- b. Maze raksasa dirancang sedemikian rupa dengan desain menarik, awet dan menyenangkan sesuai usia dan tahap perkembangan anak.
- c. Format rancangan maze raksasa adalah sebagai berikut:
 - 1) Maze raksasa merupakan media dengan simbol jejak kaki dan tangan, pola bentuk dan warna yang digambarkan pada media cetak berukuran besar.
 - 2) Media untuk mencetak adalah berupa banner flexy dengan ukuran lebar 2,5*3 meter persegi.
 - 3) Desain maze raksasa dapat digunakan secara individu maupun berkelompok sehingga simbol yang digunakan bisa lebih beragam dan kompleks untuk aktivitas perkembangan kognitif anak.
 - 4) Desain dari simbol dan warna yang digunakan menarik dan beragam.
 - 5) Kartu kegiatan untuk memberikan petunjuk pada anak, apa yang perlu dilakukan dan apa yang diketahui dari *Maze Raksasa*.
 - 6) Media dilengkapi dengan buku panduan sebagai pedoman penggunaan media *Maze Raksasa*.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah manfaat penelitian dan pengembangan media jejak raksasa bagi lembaga terkait dan manfaat bagi peneliti diantaranya yaitu:

- a. Lembaga terkait:
 - 1) Memperoleh informasi tentang pengembangan media jejak raksasa sebagai sarana bermain seraya belajar untuk aktivitas kognitif anak.
 - 2) Memberikan manfaat penggunaan media maze raksasa hasil penelitian dan pengembangan dengan desain menarik, awet dan tentunya menyenangkan bagi anak.
 - 3) Memudahkan guru melaksanakan aktivitas yang tepat guna untuk aspek perkembangan kognitif anak.

- b. Peneliti, untuk meningkatkan literasi dan menambah pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan media maze raksasa untuk aktivitas kognitif anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Orisinalitas Peneitian

Peneliti telah melakukan studi literasi pendahuluan dengan mencari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dan pengembangan media maze raksasa yang hendak dikembangkan oleh peneliti sehingga menghasilkan luaran berupa produk prototype berupa poster berukuran besar yang bergambar maze dengan beberapa lokasi tujuan yang dapat dipelajari/ dikenali sesuai perkembangan kognitif anak. Berikut adalah pemaparan penelitian terdahulu, baik dari segi kajian materi maupun jenis penelitiannya:

Tabel 2.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, (Skripsi/Tesis/Jurnal)	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
1.	Sovya Rahmad Aprilia Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze pada Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016. (Skripsi 2016) ⁷	Maze untuk kemampuan kognitif Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A	Penelitian Tindakan Kelas	Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bermain maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016. dengan ketuntasan belajar pada siklus 2 menggunakan inovasi baru yaitu bermain secara makro.
2.	Novita Yulistari, dkk. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun (Jurnal, 2018) ⁸	Maze untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	Penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan APE Maze	Hasil penelitian kuasi eksperimen ini bahwa alat permainan edukatif maze dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten

⁷ Sovya Rahmad Aprilia. Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi tahun Pelajaran 2015-2016. Skripsi. <http://repository.unmuhjember.ac.id/1910/1/ARTIKEL.pdf>

3.	Nina Veronica Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. (Jurnal, 2018) ⁹	Perkembangan kognitif Anak Usia Dini	Deskriptif	Perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif, baik permainan edukatif yang modern maupun tradisonal. Sehingga orang tua dan guru dalam memilih permainan untuk anak harusnya memilih sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak
----	---	--	------------	--

Penelitian pengembangan media maze raksasa ditujukan untuk anak usia 4-5 tahun merupakan penelitian untuk mendukung penelitian terdahulu. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang relevan bahwasannya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media maze raksasa untuk aktivitas perkembangan kognitif anak Usia 4-5 Tahun. Adapun media maze raksasa merupakan maze yang didesain dengan menarik dan menyenangkan yang dicetak pada *Flexy Banner* berukuran besar.

B. Hakikat Media Maze Raksasa

1) Pengertian Media

Secara etimologi kata ‘media’ berasal dari bahasa Latin yaitu ‘*medius*’ yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia kata medium mengandung arti antara (menyatakan posisi) atau sedang (menyatakan ukuran).¹⁰ Sehingga media dapat dipahami sebagai perantara untuk menyampaikan suatu ukuran atau keadaan tertentu.

⁸ Novita Yulistari, Atin Fatimah, Tri Sayekti. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5 Nomer 2 2018. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4700>.

⁹ Nina Veronica, Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dni. Volume 4 Nomer 2 Agustus 2018. P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1939/1497>.

¹⁰ M. PRAWIRO. PENGERTIAN MEDIA: MEMAHAMI APA ITU MEDIA, FUNGSI, DAN JENIS-JENIS MEDIA. [HTTPS://WWW.MAXMANROE.COM/VID/UMUM/PENGERTIAN-MEDIA.HTML](https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html). 2020.

Selanjutnya Association of Education and Communication Technology (AECT 1977 dalam Zaman dan Cucu Elyawati) menjelaskan bahwasannya media adalah Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.¹¹ Bentuk dan saluran tersebut bisa dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain.

Sejalan pengertian media sebelumnya, pengertian media lainnya disampaikan oleh Sadiman yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹² Dengan menggunakan media, diharapkan pesan berupa informasi atau pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar dapat tersampaikan secara optimal dari guru kepada siswa. Maka akan timbul aktivitas belajar yang sesungguhnya karena penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dari beberapa pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dalam penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk membuat media tepat guna agar perkembangan kognitif anak memperoleh stimulus yang tepat dengan media maze raksasa yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajarannya.

2) Manfaat Media

¹¹ Badru Zaman dan Cucu Elyawat. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Indonesia. https://www.academia.edu/download/54773727/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UP.pdf. 2010.

¹² Arief S. Sadiman. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Pustekom Dikbud Clan PT. Raja Grafindo Persada. 1993.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang dapat memberikan banyak manfaat. Adapun beberapa manfaat media yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (1985 dalam Badru dan cucu) diantaranya adalah:¹³

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar,
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik,
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar,
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek,
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun saat diperlukan,
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan
- h. Peranan guru ke arah yang positif.

3) Jenis Media Pendidikan

Berikut adalah klasifikasi berdasarkan jenis-jenis media pendidikan yang dikelompokkan menjadi 3 bagian dengan karakteristik masing-masing media:¹⁴

- a. Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual merupakan media yang paling sering digunakan guru di lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan tema pembelajaran. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

Media visual yang dapat diproyeksikan merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (proyektor) sehingga gambar atau tulisan akan nampak pada layar (*screen*). Sedangkan media visual yang tidak dapat diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model dan media realia.

¹³ Op. Cit. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Indonesia, hal. 5

¹⁴ Ibid., hal. 5-9

- b. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara, program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, maka media audio mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.
- c. Media audio visual adalah media kombinasi dari audio dan visual dan bisa juga disebut media pandang-dengar. Penyajian tema pembelajaran akan lebih optimal dan lengkap. Peran guru dalam menyampaikan materi dalam digantikan oleh media audio visual sehingga fungsi guru beralih menjadi fasilitator untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Contoh media audio visul diantaranya adalah televisi, video pendidikan/ intruksional, program *slide* dengan suara, dll.

Media maze raksasa merupakan bagian dari media visual yang dilihat langsung oleh anak (tanpa memerlukan alat proyektor) dan diperagakan dengan aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak berusaha mencari jalan keluar untuk menuju tempat yang sudah ditentukan. Menggunakan media dalam ukuran yang besar dapat mempermudah anak melihat dan mempraktikkannya di atas media maze raksasa seolah anak sedang menjadi pelaku pada permainan tersebut. Pengalaman inilah yang membuat tema pembelajaran menjadi mudah dipahami dan mengena pada ingatan anak.

4) Media Untuk anak Usia Dini

Dalam memilih media untuk digunakan oleh anak usia dini perlu adanya pemahaman dan keterampilan sehingga keputusan dalam mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

Berikut adalah beberapa pertimbangan dasar dalam menentukan media bagi anak usia dini menurut Zaman dan Cucu, adalah:¹⁵

- a. Media dipilih berdasarkan kebutuhan anak usia dini serta mendukung tujuan pembelajaran.
 - b. Media dipilih berdasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
 - c. Media dikembangkan untuk kepentingan ganda bagi guru, murid maupun kepentingan lembaga.
 - d. Pemilihan media berdasarkan kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum. Cakupan bidang pengembangan, karakteristik peserta didik, dll.
 - e. Media memenuhi syarat kualitas baik, fisik kuat, dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna.
 - f. Media digunakan untuk pembelajaran pokok dan penunjang
 - g. Media disertai katalog/ buku kajian/ review/ kerjasama di lembaga terkait
- Media merupakan salah satu komponen dari pengajaran yang amat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.¹⁶

5) Maze Raksasa

Setelah mengetahui pengertian media, berbagai jenis media dan identifikasi kebutuhan berdasarkan wawancara terhadap media yang dibutuhkan untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, maka dapat dipertimbangkan untuk pengadaan media maze raksasa. Adapun pengertian maze menurut Udani adalah suatu permainan dengan jaringan jalan-jalan yang berliku-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan, sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan

¹⁵ Op. Cit. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Indonesia, hal. 15-16.

¹⁶ Widyalisma, M & Lestari, N. D. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Dasar Berbasis E-Modul di Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta" <http://repository.unj.ac.id/11513/2/BAB%20I.pdf>. 2017.

jalur dalam permainan maze.¹⁷ *Maze* digunakan untuk mengasah kemampuan kognitif anak dalam mengetahui lokasi dari sebuah rintangan dengan melalui jalan berliku.

Khomariyah (dalam sekarwati:2013) menyatakan bahwa *Maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku dan bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus. Hal ini sejalan dengan Kurniawan (dalam Sekarwati, 2013) yang mengatakan bahwa dalam permainan *maze*, anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom.¹⁸ *Maze* merupakan aktivitas sederhana untuk aktivitas yang mengasah perkembangan kognitif anak untuk aktif mencoba dan memecahkan masalah dengan mencari jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan dalam permainan. Permainan ini dapat mengasah perkembangan kognitif anak dengan mencoba memecahkan masalah, berfikir simbolik dan berfikir logis.

Berdasarkan pengertian maze, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa maze adalah permainan sederhana untuk mengasah kemampuan kognitif anak dengan memecahkan masalah yaitu mencari jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditentukan. *Maze raksasa* dikembangkan dengan desain menarik yang selanjutnya dicetak pada banner berukuran besar. Dengan begitu anak dapat melakukan permainan di atas banner secara nyata dan praktik langsung seolah-olah anak adalah pioner yang menjalankan permainan maze, alih-alih mengerjakan maze melalui buku lembar kerja seperti yang seringkali dilakukannya di kelas.

¹⁷ Udani, I., Marhaeni, M., & Jampel, M. Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1), 123974. 2014.

¹⁸ Dyah Sekarwati ayu & Edi Riyanto. 2013. Permainan Maze Matching Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik halus Anak tunagrahita. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa UNESA.

Media maze dapat dimodifikasi sehingga dirancang menjadi media maze raksasa untuk aktivitas perkembangan kognitif anak agar memperoleh rangsangan/stimulus optimal seperti memecahkan masalah sederhana, pengelompokan bentuk dan warna, membilang 1-10.

C. Perkembangan Kognitif

1) Pengertian Perkembangan Kognitif

Secara umum kognisi dapat juga diartikan sebagai proses manusia memperoleh pengetahuan, pemahaman, menyimpan, dan menggunakan pengetahuan tersebut. Adapun yang termasuk dari proses ini termasuk diantaranya adalah mengamati, memproses, berpikir, merencanakan, mengetahui, mengingat, menilai dan memecahkan masalah. Kognisi disebut juga sebagai fungsi otak tingkat tinggi dan mencakup bahasa, imajinasi, persepsi, dan perencanaan.¹⁹ Secara sederhana kognitif dapat diartikan sebagai proses berfikir dengan mengolah informasi yang diperoleh manusia dalam memecahkan masalah.

Piaget menyatakan kemampuan kognitif merupakan kemampuan seseorang secara aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan interaksi antara ide dan pengalaman mereka.²⁰ Adanya pola interaksi gagasan yang dimiliki seseorang yang digabungkan dengan pengalaman secara langsung dapat membangun pengetahuan yang berarti. Pengetahuan tersebut dapat membawa manfaat bagi orang tersebut manakala dibutuhkan pada saat mengalami kejadian serupa dan menjadi lebih mumpuni menyelesaikan masalah yang sama sehingga cepat terselesaikan.

Pengertian kognitif menurut Lev Vigotsky adalah perlunya interaksi dengan orang lain dalam proses pembelajaran. Menurutnya lingkungan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir seorang anak. Sedangkan anak sebagai individu yang bersih layaknya kertas dapat mengadaptasi budaya di tempat mereka tinggal untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya

¹⁹ Akhmad Mukhlis (TIM PIAUD). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini. UIN Maliki Press. 2021. Hal. 64.

²⁰ *Ibid.*, hal. 66.

kemudian diintegrasikan pada tingkat individu.²¹ Perlunya melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan orang lain maka anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung. Pengalaman inilah yang kemudian menjadi landasan dalam berfikir anak dan menjadi dasar dalam menentukan sikap selanjutnya.

Media maze raksasa dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan. Aspek perkembangan kognitif anak terstimulus melalui permainan yang sesuai untuk tahapan usia dan tahapan perkembangan anak. Selain itu dengan permainan *maze* raksasa, anak melakukan interaksi dan mengolah informasi dari aktivitas yang dilakukannya bersama guru dan teman-teman.

2) Tahapan Perkembangan Kognitif

Untuk mengetahui kemampuan berfikir anak, perlu diketahui tahapan perkembangan kognitif anak sehingga proses berfikir dapat diselaraskan dengan media dan aktivitas yang hendak kita pilih, terlebih disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan anak. *Piaget* menyatakan ada empat tahapan perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah:²²

- a. Sensorimotor (0-2 tahun) di mana anak-anak belajar tentang dunia melalui tindakan dasar seperti menghisap, menggenggam, melihat dan mendengarkan.
- b. Praoperasional (2-7 tahun) masa di mana anak-anak mulai berfikir secara simbolis dan belajar menggunakan kata-kata dan gambar untuk mempresentasikan objek, dan bersikap egosentris yaitu sulit melihat suatu masalah dari sudut pandang orang lain.
- c. Operasional Konkret (7-12 tahun) anak di fase ini sudah mulai berfikir secara logis terhadap permasalahan yang nyata, memahami konsep konservasi, dan mampu menalar informasi spesifik ke prinsip yang lebih umum.
- d. Operasional formal (>12 tahun) merupakan fase berfikir abstrak untuk menalar masalah hipotesis dan teoritis serta mampu menggunakan logika

²¹ *Ibid.*, hal 77.

²² *Ibid.*, hal. 70-71

deduktif untuk menalar permasalahan yang prinsipnya umum ke informasi yang lebih spesifik.

Media maze raksasa adalah penggunaan alat permainan bagi anak kelas A yaitu usia 4-5 tahun yang ditujukan untuk aktivitas perkembangan kognitifnya. Merujuk pada perkembangan kognitif menurut Piaget maka media maze raksasa ini ditujukan untuk tahapan praoperasional di mana anak berfikir secara simbolis maka memerlukan alat untuk mempresentasikan objek. Maze raksasa di desain untuk mempresentasikan objek secara sederhana dan mewakili simbol jejak kaki, bentuk dan bilangan angka.

3) Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Adapun aspek perkembangan kognitif yang hendaknya dimiliki anak usia TK menurut Permendikbud no. 137 tahun 2014 pada sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah: mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal pola kegiatan, mengklasifikasi benda, memecahkan masalah sederhana, menunjukkan sikap kreatif (seperti ide/gagasan), mengenal konsep bilangan dan membilang 1-10 serta mengenal lambang huruf. Mengetahui beberapa aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tersebut memudahkan kita untuk mengetahui indikator apa saja yang perlu dikembangkan untuk menjadi dasar membuat desain dan rancangan media maze raksasa.

Tabel 2.2 Indikator Perkembangan Kognitif

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan
Perkembangan Kognitif	Memecahkan masalah sederhana	Mengerjakan maze (mencari jejak) yang sederhana	Melakukan aktivitas maze hingga tujuan yang ditentukan
		Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya	Menceritakan aktivitas yang sudah dilakukan
	Mengklasifikasi sederhana	Pengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak (warna, bentuk, ukuran)	Menunjuk berbagai warna yang terdapat pada media maze raksasa
		Menunjuk sebanyak-banyaknya gambar benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut	Menunjuk gambar hewan, bentuk, dan warna pada media maze

		ciri-ciri tertentu	
	Menunjukkan sikap kreatif (ide/gagasan)	Memiliki ide untuk menyelesaikan Maze dengan cara berbeda	Menyelesaikan permainan maze raksasa dengan cara/jalan yang berbeda-beda
	Mengenal bilangan	Membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10	Nenunjuk gambar dengan simbol bilangan 1-10 pada media maze raksasa
		Membilang dengan menunjuk benda	Menunjuk gambar atau jumlah gambar dengan bilangan tertentu pada media maze raksasa

F. Rencana Pembahasan

Media maze raksasa merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk mengenalkan lingkungan di sekitar anak yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif anak. Sesuai prinsip pendidikan anak usia dini yang disampaikan oleh Suyadi yaitu perlunya menggunakan berbagai media atau permainan edukatif serta perlunya pembelajaran dalam kegiatan bermain.²³ Menggunakan media yang tepat sesuai kebutuhan anak akan dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Selain itu tema pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima serta dipahami oleh anak karena lingkungan dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Karena adanya keterbatasan media untuk aktivitas perkembangan kognitif anak di kelas A TK Gita Nanda yang menyenangkan dengan menggunakan media permainan yang menarik, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan media maze raksasa untuk aktivitas perkembangan kognitif yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan sesuai dengan kebutuhan anak dengan harapan media tersebut menjadi alat bermain seraya belajar yang menyenangkan bagi anak. Aktivitas perkembangan kognitif yang menyenangkan tentunya akan memberikan pengaruh terhadap cara belajar anak, caranya menyelesaikan masalah

²³ Suyadi. 2009. *Op. Cit.*, hal. 12

dan memahami permainan tersebut. Dengan begitu anak lebih mudah menerima informasi dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga diingat anak bahkan hingga dewasa kelak.

Adapun media maze raksasa nantinya akan dikembangkan melalui beberapa tahapan. Dimulai dari analisis kebutuhan terhadap media sebab tidak adanya media maze raksasa untuk aktivitas perkembangan kognitif anak di kelas A TK Gita Nanda Malang. Kemudian perancangan media maze raksasa sesuai tahapan usia dan perkembangan kognitif anak. Perlunya melakukan validasi ahli media, ahli materi dan praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media maze raksasa. Selanjutnya revisi jika diperlukan untuk menghasilkan produk unggulan. Dan uji coba produk dilakukan terhadap anak di kelas A TK Gita Nanda Malang. Dari hasil uji coba, yang terakhir merupakan hasil penyempurnaan produk berupa media maze raksasa.

BAB III

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) oleh Borg and Gall yang kemudian disederhanakan menjadi beberapa langkah,

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan perlu adanya persiapan dan perencanaan yang terstruktur dan penuh ketelitian. Sugiono menyatakan bahwa metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴ Dalam penelitian dan pengembangan ini merujuk pada model Borg dan Gall (1983) yang memiliki 10 langkah dalam pengembangan media, diantaranya yaitu:

- (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan-kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai,
- (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian,
- (3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi;
- (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru) selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket;
- (5) merevisi hasil uji coba (*main product revition*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba,
- (6) uji coba lapangan (*main field*

²⁴ Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2006. Hal. 297.

testing). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 30 sampai 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*). (8) Uji lapangan operasional (*Operational Field Testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), (10) *dessimination & Implementation*.

Ardhana menyatakan bahwa dari 10 langkah penelitian dan pengembangan, dapat memilih beberapa langkah yang dirasa tepat bagi peneliti dengan berdasarkan pada kondisi tertentu yang dihadapi dalam proses penelitian dan pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dan perubahan dari langkah-langkah yang baku berdasarkan pertimbangan yang terbaik.²⁵ Merujuk pada pernyataan Ardhana, penelitian dan pengembangan ini akan dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimugkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan secara sistematis.

Upaya pembatasan langkah penelitian ini disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan adanya keterbatasan waktu serta dana penelitian. Adapun kelima langkah penelitian dan pengembangan yang dimaksud adalah:

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan

No	Tahapan R&D model Borg dan Gall	Tahapan Penelitian dan pengembangan
1.	Pengumpulan Data	1. Identifikasi Kebutuhan 2. Kajian Teoritis
2.	Perencanaan	3. Perencanaan rancangan media
3.	Pengembangan produk	4. Pengembangan produk media
4.	Uji produk dan revisi	5. Uji validasi ahli 6. Uji kelompok kecil 7. Revisi
5.	Penyempurnaan produk akhir	8. penyempurnaan produk akhir

²⁵ Wayan Ardhana. Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang. 2001.

Pada tabel tersebut memuat langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang terdiri dari lima tahapan utama menurut Borg dan Gall dan delapan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dimodifikasi peneliti. Hal ini dilakukan berdasarkan beberapa alasan, diantaranya: pertama, keterbatasan dana penelitian, bahwasannya peneliti berasumsi membutuhkan dana lebih besar untuk sampai pada tahap deseminasi karena lingkup pengembangan semakin luas dan biaya semakin besar. Kedua, keterbatasan waktu pengembangan sehingga tahapan dibatasi pada penyempurnaan produk akhir. Ketiga, uji coba dilakukan pada 6 sekolah di lingkungan kota Malang yang memungkinkan pergerakan peneliti dapat berjalan maksimal dan menghasilkan produk secara optimal..

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian tahapan penelitian R&D sebelumnya, penelitian dan pengembangan media maze raksasa pada aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan tahapan penelitian, sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data Analisis Kebutuhan Awal terhadap Media Maze Raksasa

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan terhadap media yang sesuai untuk perkembangan kognitif anak sehingga dapat digunakan sebagai alat belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak.

2) Kajian Teoritis

Analisis terhadap kajian teori yang mendasari perlunya melakukan penelitian dan pengembangan media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak. Kajian teoritis juga ditujukan terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

3) Perencanaan dan Perancangan Media

Perencanaan merupakan kegiatan awal dari pengembangan produk berupa media *maze* raksasa, dengan rencana yang matang dan terstruktur dapat menghasilkan rancangan media *maze* raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang sesuai dengan kompetensi dasar menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud no. 137 tahun 2014.

4) Pengembangan Produk Media Maze Raksasa

Setelah adanya rancangan media *maze* raksasa, dilanjutkan dengan pembuatan media yang tepat guna sekaligus mengembangkan format evaluasi terhadap media *maze* raksasa guna melakukan validasi dan uji kelompok.

5) Uji validasi ahli

Setelah media *maze* raksasa selesai dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah validasi ahli yang ditujukan kepada ahli media untuk memperoleh nilai kelayakan terhadap desain media *maze* raksasa. Validasi ahli perkembangan anak untuk mengetahui pembelajaran yang terdapat pada media *maze* sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia TK A. Dan validasi oleh praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media saat digunakan peserta didik di sekolah.

Perolehan data dari para ahli sangat berguna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan peneliti. Hal ini didasarkan pada pengalaman para ahli di bidangnya. Adapun pengambilan data validasi ahli dilakukan kepada:

- a) Ahli Media yaitu Dhita Paranita Ningtiyas, M.Pd (Dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trilogi Jakarta).
- b) Ahli Perkembangan anak yaitu Hj. Tutut Dwi Putranti, S.Psi., M.Pd (Dosen PG-PAUD STKIP PGRI Lubuk Linggau).
- c) Praktisi Pendidikan yaitu Dwi Alami, S. Pd (Guru Kelas A di TK Dharma Wanita Gedangan Kab.Malang).

6) Revisi Produk Media Maze Raksasa

Media maze raksasa dengan nilai kevalidan atau kelayakan tinggi dianggap memenuhi tingkat keberhasilan pengembangan media sehingga dianggap layak dan tidak memerlukan revisi lanjutan.

7) Uji kelompok

Uji kelompok dilakukan untuk mengetahui pengaruh/tingkat keberhasilan dari pengembangan media *maze* raksasa dengan melakukan pengamatan dan menilai secara langsung proses penggunaan media bersama anak berlandaskan instrumen yang telah peneliti kembangkan.

8) Penyempurnaan Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir ditujukan untuk mengoreksi dan merevisi ulang, media yang telah dikembangkan sesuai masukan/ saran pada tahap validasi ahli dan pada tahap uji coba produk.

Untuk menjamin bahwa media *maze* raksasa telah sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan maka selama proses pengembangan perlu adanya perhatian dan pemantauan optimal untuk meyakinkan bahwa produk sudah dirancang dan dikembangkan sesuai tahapan tersebut.

a. Penerapan Produk pada Anak

Penerapan produk dilakukan setelah semua proses pengembangan telah selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, tingkat kemudahan, kemenarikan dan kesenangan anak dalam menggunakan media maze raksasa. Aktivitas ini dibutuhkan adanya instrumen pengumpulan data berupa angket dan pengamatan sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

b. Jenis Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil instrumen validasi ahli terhadap pengembangan media maze raksasa dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil tinjauan

berupa saran dan masukan validator beserta hasil wawancara terhadap praktisi.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan angket penelitian. Berikut ini pemaparan instrumen yang ditampilkan dalam tabel guna mempermudah menganalisis penggunaan instrumen pengambilan data.

Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data

No	Tahap Penelitian	Analisis data	Responden	Instrumen	Keterangan
1.	Pra Pengembangan	Data kualitatif	Anak di kelas A Ibu Guru Kelas A	Instrumen Observasi Pedoman wawancara	Menghasilkan data awal kebutuhan terhadap media sekaligus menganalisa permasalahan yang ada
2.	Pasca pengembangan	Data kualitatif	Validator ahli	Catatan berupa saran dan masukan	Deskripsi kevalidan media
		Data kuantitatif	Validator ahli	Angket penilaian	Tingkat kevalidan media

d. Teknik Analisis Data

Dalam pengembangan media maze raksasa, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase dengan penjelasan berikut:

- 1) Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran yang disampaikan oleh validator ahli untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk
- 2) Data kuantitatif berupa persentase yang diperoleh dari instrumen yang diserahkan kepada validator ahli terkait kemenarikan, keamanan, serta kesesuaian materi media maze raksasa mengacu pada STPPA, diantaranya adalah:
 - a). Analisis Validasi Ahli terhadap Media Maze Raksasa

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi kemudian akan diolah menggunakan rumus dari Sudijono dan di

deskripsikan berdasar kriteria kelayakan media. Berikut adalah rumus yang akan digunakan untuk mengolah data menurut Sudijono:²⁶

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu), terkait dengan kesesuaian, kemenarikan dan keamanan.

P : angka persentase

% : konstanta

Data berupa persentase, proporsi maupun rasio, maka kesimpulan yang dapat diambil dapat disesuaikan dengan permasalahannya. Berikut adalah klasifikasi persentase kategori oleh Arikunto yang akan digunakan untuk menentukan apakah media masuk kategori layak atau tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.3 Deskripsi Persentase²⁷

Persentase	Keterangan	Makna
76% - 100%	Baik	Digunakan
56% - 75%	Cukup	Diperbaiki
40% - 55%	Kurang baik	Tidak digunakan
<40%	Tidak baik	Tidak digunakan

b). Analisis Respon Murid terhadap kemenarikan Media Maze Raksasa

Angket respon siswa digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat kemenarikan media maze Raksasa. Data hasil respon murid dianalisis menggunakan rumus analisis hasil validasi.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan rumus:

P = Persentase kemenarikan maze raksasa

$\sum x$ = jumlah skor validasi

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
------	----------------	--------------------

²⁶ Anas Sudijono. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2009.

²⁷ Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Ptaktik. Jakarta: Rieneka Cipta. 1998. Hal. 246.

1	50,00-60,00 %	Tidak menarik
2	61,00-70,00 %	Kurang menarik
3	71,00-80,00 %	Cukup menarik
4	81,00-90,00 %	Menarik
5	91,00-100,00 %	Sangat menarik

c). Analisis pengaruh penggunaan media maze raksasa

Data yang didapatkan dari hasil penilaian pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat perbandingan antara sebelum dan sesudah penggunaan media maze raksasa. Tahap analisis data menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji-t) karena data yang diambil berasal dari subjek yang sama dengan mengambil dua rata-rata (*mean*) yang berbeda. Untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16,0 dengan rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N\sum D^2 - (\sum D)^2)}{N - 1}}}$$

Keterangan rumus:

t = nilai uji-t

D = Selisih nilai pretest dan posttest

N = Jumlah sampel

Peneliti menentukan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5 % dan uji coba dibandingkan menggunakan t-table dengan penjelasan sebagai berikut:

- Ho : tidak ada perbedaan signifikan pada perkembangan kognitif antara sebelum dan sesudah penggunaan media maze
- Ha : terdapat perbedaan signifikan pada perkembangan kognitif membaca dan numerasi antara sebelum dan sesudah penggunaan media maze
- Pengambilan keputusan terhadap hasil SPSS 16,0:
 - o Menggunakan nilai signifikan (P-Value)
 - o Jika hasil perhitungan <5% maka Ho diterima
 - o Jika hasil perhitungan >5%, maka Ho ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan

Kebutuhan terhadap media maze raksasa diperoleh dari hasil observasi yaitu tidak adanya media maze raksasa (tema lingkunganku) untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di sekolah sebagai bentuk pengenalan lingkungan terhadap anak. Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap guru diperoleh informasi bahwasannya aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan kognitif tidak menggunakan media khusus seperti maze karena sekolah tidak mempunyai dan kegiatan tersebut dilakukan hanya berdasarkan kegiatan bercerita secara klasikal. Di sekolah berbeda, menggunakan media yang sudah ada namun tidak berupa maze raksasa sehingga kurang menarik dan tidak mudah dipahami oleh anak serta membosankan. Dari beberapa analisis kebutuhan awal tersebut peneliti melakukan tindak lanjut ke arah yang lebih serius untuk mengembangkan media maze raksasa yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

B. Hasil Pengembangan Media Maze Raksasa

Media *Maze Raksasa* dalam penelitian ini merupakan pengembangan sumber belajar sekaligus bermain dikembangkan berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang tertulis pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dengan tingkat kevalidan yang jelas. Adapun Kompetensi dasar perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dapat berkembang dengan media maze raksasa diantaranya adalah memecahkan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana, menunjukkan sikap kreatif (ide/gagasan), mengenal bilangan dan mengelompokkan benda.

1. Rancangan *Maze Raksasa*

Berikut ini merupakan deskripsi dari rancangan media maze raksasa, diantaranya:

- a. Maze dirancang dan dicetak pada *banner flexy*



Gambar 4.1 Papan Mzae Raksasa

Media maze raksasa merupakan rancangan utama dalam pengembangan penelitian sesuai kebutuhan di sekolah dan dikembangkan sesuai perkembangan anak. Maze raksasa dikembangkan sesuai kompetensi dasar memecahkan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana, menunjukkan sikap kreatif (ide/gagasan), mengenal bilangan dan mengelompokkan benda. Media maze raksasa dicetak pada banner dengan ukuran 2,5 x 3 meter. Pada media dilengkapi dengan gambar yang menarik untuk menggambarkan lingkungan yang dapat dikenali anak. Dengan media ini, anak mempelajari lingkungan di sekitarnya semisal dengan interuksi: arah ke taman, jalan menuju sekolah, lewat mana jika akan ke masjid dan lain sebagainya.

2. Manfaat Permainan

Manfaat pengembangan media maze raksasa untuk memberikan pengalaman secara langsung pada anak terkait bermain sekaligus belajar yang menyenangkan. Selain itu aspek perkembangan kognitif dapat terstimulus dengan optimal, terutama untuk kompetensi dasar diantaranya memecahkan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana, menunjukkan sikap kreatif (ide/gagasan), mengenal bilangan dan mengelompokkan benda.

3. Langkah-langkah Permainan Maze Raksasa

Langkah kegiatan pada maze raksasa adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Guru
 - 1) Mempersiapkan media dan membaca buku panduan maze raksasa
 - 2) Memperkenalkan media *maze* raksasa pada anak
 - 3) Memberikan contoh penggunaan media *maze* raksasa

- 4) Membacakan *kartu* maze raksasa untuk anak
 - 5) Membimbing dan memotivasi anak saat menggunakan media *maze* raksasa
 - 6) Mengevaluasi kegiatan yang dilakukan dengan angket yang disediakan
- b. Kegiatan Anak
- 1) Anak berbaris di lapangan kemudian berdoa dan bernyanyi sebelum melakukan permainan untuk membangkitkan semangat anak.
 - 2) Anak dibagi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3 orang. Satu orang bertugas berjalan di atas media maze raksasa, satu orang bertugas menentukan tujuan dalam permainan dengan kartu perintah, dan satu anak bertugas untuk menunjukkan jalan dan ciri-ciri yang dilaluinya.
 - 3) Permainan dapat dilakukan secara individu, berkelompok maupun klasikal.

C. Penyajian Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari kajian uji coba pengembangan untuk media *maze* raksasa anak usia 4-5 tahun diperoleh data berupa hasil validasi dari para validator diantaranya ahli media, ahli perkembangan anak dan praktisi. Sedangkan hasil uji coba diperoleh dari penggunaan media maze terhadap anak usia 4-5 tahun.

1. Data Validasi Ahli

Rancangan produk *maze* raksasa telah di validasi oleh tiga ahli diantaranya ahli media, ahli perkembangan anak dan praktisi PAUD dalam hal ini adalah guru di sekolah. Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan dapat kualitatif.

a. Data Validasi Ahli Media

Berikut paparan data dari satu orang ahli media dari Fakultas Pendidikan Universitas Trilogi Jakarta yaitu Dhita Paranita N., M. Pd., yang telah melakukan validasi terhadap media *maze* raksasa yang telah dirancang.

Tabel 4.1 Data Evaluasi Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor mak	Tingkat Kelayakan
1	Kualitas media <i>Maze</i> Raksasa memiliki desain	5	5	Sangat Baik

	menarik dan menyenangkan			
2	Media <i>Maze</i> Raksasa awet dan mudah dibawa kemana-mana	4	5	Baik
3	Media <i>Maze</i> Raksasa menggunakan bahan <i>Banner Flexy</i> yang aman bagi anak	5	5	Sangat Baik
4	Ilustrasi gambar jelas dan menarik	5	5	Sangat Baik
5	Kombinasi warna yang serasi dan menarik	5	5	Sangat Baik
6	Dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak	5	5	Sangat Baik
7	Dirancang sesuai dengan kebutuhan anak	4	5	Baik
8	Tepat guna untuk anak usia 5-6 tahun	5	5	Sangat Baik
9	<i>Maze</i> Raksasa untuk kompetensi dasar mencakup: kemampuan menyelesaikan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana dan mengenal bilangan	5	5	Sangat Baik
10	Simbol angka dan gambar terbaca dengan jelas	5	5	Sangat Baik
11	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media	4	5	Baik
12	Kemenarikan media <i>Maze</i> Raksasa untuk anak	5	5	Sangat Baik
13	Terdapat buku petunjuk/pedoman yang jelas terkait penggunaan Media <i>Maze</i> Raksasa	5	5	Sangat Baik
14	Buku petunjuk/pedoman mudah dipahami guru/pendamping permainan	4	5	Baik
15	Media <i>Maze</i> Raksasa layak digunakan	5	5	Sangat Baik
Total		71	75	

Analisis data kuantitatif hasil validasi ahli media, adalah:

$$P = \frac{71}{75} \times 100 \% = 94,67 \%$$

75

Berdasarkan data di atas diperoleh hasil validasi sebesar 94,67% yang dapat diartikan bahwa media *maze* raksasa dikategorikan layak untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dan siap diujicobakan.

Adapun data kualitatif yang diperoleh berdasarkan masukan dari validator adalah dengan memberikan kartu petunjuk yang sederhana sehingga siapapun mudah melakukannya. Pada Media *maze* diberi nama terang dan setiap simbol lokasi *maze* sebaiknya ada keterangan nama tempat.

b. Data Validasi Ahli Perkembangan Anak

Uji validasi ahli perkembangan anak terhadap media *maze* raksasa dilakukan oleh satu orang dosen Fakultas Ilmu Pendidikan PGRI Lubuklinggau yaitu Hj. Tutut Dwi Putranti, S. Psi., M. Pd.

Tabel 4.2 Data Evaluasi Ahli Perkembangan Anak

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
----	--------------------	------	-----------	-------------------

1	Terdapat petunjuk/pedoman yang jelas terkait penggunaan Media <i>Maze Raksasa</i>	5	5	Sangat Baik
2	Media <i>Maze Raksasa</i> sesuai dengan kebutuhan anak	5	5	Sangat Baik
3	Materi pada Media <i>Maze Raksasa</i> sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam STTPA	5	5	Sangat Baik
4	Materi sesuai dengan Kompetensi dasar mencakup: kemampuan menyelesaikan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana dan mengenal bilangan.	5	5	Sangat Baik
5	Media <i>Maze Raksasa</i> memunculkan minat anak untuk menggunakannya	5	5	Sangat Baik
	Media <i>Maze Raksasa</i> relevan dengan kehidupan sehari-hari anak	5	5	Sangat Baik
6	Media <i>Maze Raksasa</i> membantu kelancaran proses pengenalan lingkungan sehari-hari kepada anak	4	5	Baik
7	Ilustrasi sesuai dengan perkembangan anak	5	5	Sangat Baik
8	Ilustrasi menarik bagi anak	5	5	Sangat Baik
9	Penggunaan warna menarik dan aman bagi anak	5	5	Sangat Baik
10	Pendamping mudah memahami isi buku petunjuk/pedoman penggunaan <i>Maze raksasa</i>	5	5	Sangat Baik
11	Penggunaan bahan <i>Banner Flexy</i> aman bagi anak	4	5	Baik
12	Anak mudah memahami penggunaan Media <i>Maze Raksasa</i>	4	5	Baik
13	Pengembangan <i>Maze Raksasa</i> mampu menjawab kebutuhan terhadap media untuk perkembangan kognitif anak	5	5	Sangat Baik
14	Media <i>Maze Raksasa</i> layak digunakan untuk perkembangan kognitif anak	5	5	Sangat Baik
Total		67	70	

Analisis data kuantitatif hasil validasi ahli perkembangan anak, adalah:

$$P = \frac{67}{70} \times 100\% = 95,71\%$$

70

Berdasarkan data di atas diperoleh hasil validasi sebesar 95,71% yang dapat diartikan bahwa media *Maze Raksasa* dikategorikan layak untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dan siap diujicobakan.

Data Kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli merupakan masukan yang penting bagi proses pengembangan media *maze raksasa*, diantaranya adalah: Materi dalam media *busy book* sudah sesuai dengan standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) Permendikbud 137 tahun 2014 dan Media *Maze Raksasa* sudah layak digunakan untuk uji coba.

c. Data Validasi ahli Praktisi

Uji validasi selanjutnya dari prktisi pendidikan anak usia dini terhadap media maze raksasa yang dilakukan oleh satu orang guru dari sekolah yaitu Dwi Alami, S. Pd.

Tabel 4.3 Data Evaluasi Ahli Perkembangan Anak

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
1	Media <i>Maze</i> Raksasa sesuai untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun (STPPA)	5	5	Sangat Baik
2	Media <i>Maze</i> Raksasa relevan dengan kehidupan sehari-hari anak	5	5	Sangat Baik
3	Ilustrasi gambar pada <i>Maze</i> Raksasa disajikan dengan menarik	5	5	Sangat Baik
4	Ilustrasi gambar pada <i>Maze</i> Raksasa sesuai dengan tahapan usia anak 4-5 tahun	4	5	Baik
5	Kombinasi warna yang digunakan pada <i>busy book</i> menarik	5	5	Sangat Baik
6	Media <i>Maze</i> Raksasa aman untuk anak	5	5	Sangat Baik
7	Ukuran media <i>Maze</i> Raksasa sesuai untuk karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun	5	5	Sangat Baik
8	Anak mudah memahami simbol pada <i>Maze</i> Raksasa	4	5	Baik
9	Media <i>Maze</i> Raksasa mencakup kemampuan menyelesaikan masalah sederhana, mengklasifikasi sederhana dan mengenali bilangan.	5	5	Sangat Baik
10	Media <i>Maze</i> Raksasa mendukung aspek perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	5	5	Sangat Baik
11	Media <i>Maze</i> Raksasa mudah dan menyenangkan	5	5	Sangat Baik
12	Penggunaan Bahan Banner Flexy aman bagi anak	4	5	Baik
13	Terdapat petunjuk yang jelas terkait penggunaan media <i>Maze</i> Raksasa	5	5	Sangat Baik
14	Pendamping/Guru mudah dalam mengenalkan lingkungan sekitar anak melalui media <i>Maze</i> Raksasa	4	5	Baik
15	Media <i>Maze</i> Raksasa layak digunakan untuk perkembangan kognitif anak	5	5	Sangat Baik
Jumlah		71	75	

Analisis data kuantitatif hasil validasi Praktisi, adalah:

$$P = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,67\%$$

Berdasarkan data di atas diperoleh hasil validasi oleh Praktisi sebesar 94,67% yang dapat diartikan bahwa media *Maze* Raksasa dikategorikan layak untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dan siap diujicobakan.

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli praktisi adalah media maze sudah menarik, hanya saja perlu adanya intruksi yang jelas terkait penggunaan *maze* raksasa, misalkan dengan kartu petunjuk.

2. Pengaruh Penggunaan Media Maze Raksasa

a. Uji Prasyarat

Uji Prasyarat terdiri atas uji normalitas dan homogenitas karena pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas maka uji prasyarat yang dibutuhkan cukup uji normalitas. Uji normalitas dianalisis dengan analisis kolmogorov-smirnov dengan menggunakan SPSS. Adapun hasil uji normalitas dengan SPSS secara lengkap dapat dilihat pada gambar 4.2.

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	20	60.05	3.531	54	67

		Pretest
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.05
	Std. Deviation	3.531
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.117
	Negative	-.118
Test Statistic		.118
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

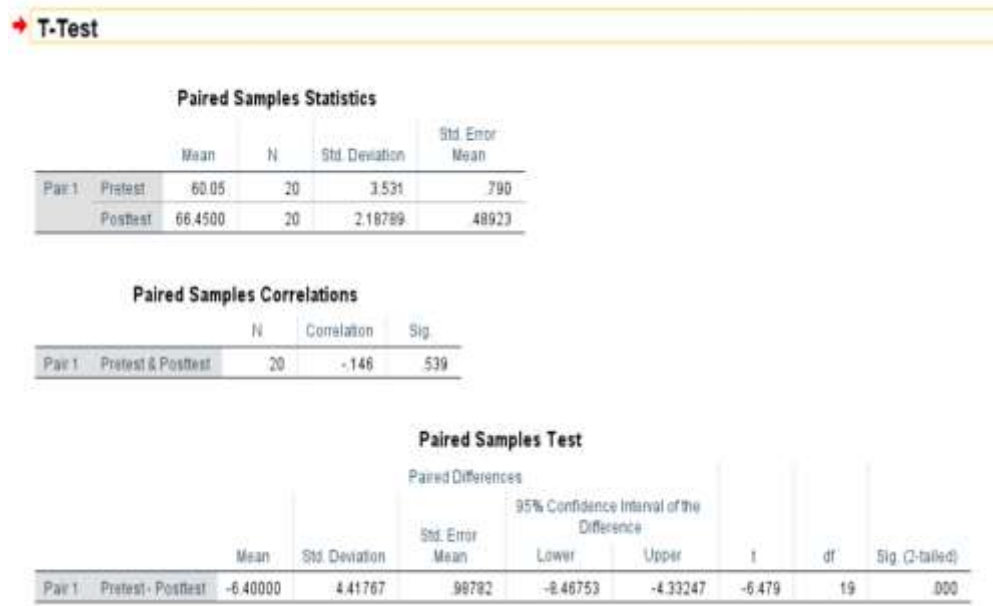
Gambar 4.2 Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode kolmogorov smirnov dengan bantuan SPSS, dapat diketahui bahwa nilai sig $0,200 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi normal. Karena data terdistribusi normal,

maka uji hipotesis dapat menggunakan statistik parametrik, yakni menggunakan *uji paired sample t-test*.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Dikarenakan pada penelitian ini menggunakan satu kelas yang sama dengan dilakukan uji *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* secara lengkap dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.3 Hasil Uji Paired Sample Test

Berdasarkan tabel 3.4, diketahui bahwa signifikansi $0,000 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai rata-rata dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* < nilai rata-rata *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *maze* raksasa berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak 4-5 tahun.

D. Pembahasan

Produk yang telah dikembangkan berupa media *Maze* Raksasa ditujukan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun indikator yang dimaksudkan dalam aspek perkembangan kognitif yang dimaksudkan dalam media *maze* raksasa ini diantaranya adalah: kemampuan menyelesaikan masalah

seederhana, mengklasifikasi bentuk dan warna, mengenal bilangan, dan memahami simbol sederhana.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebab tidak adanya media serupa maze raksasa di beberapa sekolah diantaranya adalah TK Islam Al-Ma'arif Singosari Kab. Malang, TK Dharma Wanita 1 Gedangan Kab. Malang, TK Muslimat NU 1 Sukolilo Jabung, Kab. Malang, KB-TK Islam Gita Nanda Kota Malang dan Raudhatul Athfal R. A Kartini Karangploso Kab. Malang. Selain itu guru hanya menggunakan lembar kerja anak (dalam buku dengan ukuran gambar maze yang kecil di dalamnya) menyesuaikan tema harian/mingguan untuk mengenalkan berbagai indikator yang ada pada aspek perkembangan kognitif anak 4-5 tahun. Hal ini selaras dengan penjelasan Syamsiatin tentang permainan bahwa bermain menjadi suatu kegiatan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih namun di dalamnya terdapat alur, cara, dan aturan tertentu sesuai dengan kesepakatan oleh sesama pemain.²⁸ Maka alasan tersebut mendasari penelitian dan pengembangan *maze* raksasa yang menarik dan aman bagi anak serta sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak 4-5 tahun.

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *maze* raksasa mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Adapun tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data, diantaranya analisis kebutuhan terhadap penggunaan media maze raksasa dan ketersediaannya di lapangan. Selanjutnya studi literatur sebagai landasan dalam memperkuat penelitian dan pengembangan media *maze* raksasa yang hendak dikembangkan disertai penelitian terdahulu untuk mengetahui kekurangan ataupun kelebihan dari media maze yang sudah ada.
2. Perencanaan. Didalamnya, peneliti membuat rancangan produk yang dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Selain itu peneliti menentukan tujuan pengembangan produk, sasaran, dan komponen pembentuk produk.

²⁸ Syamsiatin, E. Bermain dan Permainan AUD. Universitas Terbuka. 2017

3. Pengembangan produk berupa media *maze* raksasa sesuai asas perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berlandaskan pada STPPA pada permendikbud No.137 tahun 2014.
4. Uji validasi ahli dilakukan pada 3 ahli yang dianggap kompeten di bidangnya. Diantaranya adalah ahli media dari dosen PG-PAUD Universitas Trilogi Jakarta, ahli perkembangan anak oleh dosen PG-PAUD STKIP PGRI Lubuk Linggau dan ahli praktisi pendidikan selaku Guru Kelas A di TK Dharma Wanita Gedangan Kab.Malang
5. Revisi produk sesuai masukan ahli materi, ahli desain dan ahli praktisi bahwa perlu adanya buku panduan penggunaan dan kartu teka-teki untuk menunjang proses penggunaan media *maze* raksasa di sekolah.
6. Uji kelompok kecil terhadap 6 anak di TK Dharma Wanita Gedangan Kab. Malang dengan memberikan pertanyaan (angket yang dibacakan oleh guru) sekaligus untuk memperoleh data *pre-test* dan *post-test* dan diperoleh hasil dengan nilai persentase 89.7%. Berdasarkan konversi nilai yang telah dijabarkan pada BAB III dapat diperoleh kategori sangat valid sehingga media *maze* menarik, aman dan menyenangkan bagi anak.
7. Adapun pengaruh penggunaan media *maze* raksasa dapat dibuktikan dari data *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan analisis inferensial untuk mengetahui pendistribusian data normal dan untuk melihat pengaruh media *maze* raksasa terhadap subjek penelitian secara terperinci. Dari hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi normal. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum diberikan perlakuan dan setelahnya. Dengan begitu, media *maze* raksasa efektif digunakan untuk aspek perkembangan kognitif anak.
8. Penyempurnaan produk akhir berdasarkan pada hasil yang diperoleh dari langkah ke enam, maka diperoleh media *maze* raksasa yang menarik, aman dan menyenangkan untuk digunakan serta memiliki pengaruh dengan tingkat efektivitas yang optimal untuk anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *maze* raksasa memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan, diantaranya: 1. Belum pernah ada media serupa *maze* raksasa; 2. Praktis karena dicetak pada *banner flexy* berukuran besar namun dapat dibawa kemanapun dan disimpan dalam ukuran kecil; 3. Dapat mengembangkan aspek kognitif anak serta aspek perkembangan lainnya (fisik motorik, bahasa, sosial emosional, moral agama dan seni); 4. Dapat digunakan individu, berkelompok ataupun klasikal. Adapun kekurangannya bahwa media *maze* raksasa hanya fokus pada aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, karena seyogyanya aspek perkembangan anak secara keseluruhan ada 6 jenis.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penggunaan media *maze* raksasa yang tidak dimiliki oleh peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu hanya menggunakan *maze* pada buku lembar kerja sedangkan *maze* raksasa menggunakan media dengan ukuran besar dan dilakukan langsung oleh anak diatas media tersebut. Perlunya menggunakan media atau permainan edukatif serta perlunya pembelajaran dalam kegiatan bermain.²⁹ Media *maze* raksasa memberikan beberapa manfaat penelitian bahwa penggunaan *maze* terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak 4-5 tahun³⁰ dan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.³¹ Selain itu, *maze* dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun.³²

²⁹ Suyadi. 2009. *Op. Cit.*, hal. 12

³⁰ Novita Yulistari, Atin Fatimah, Tri Sayekti. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 5 Nomer 2 2018. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4700>.

³¹ Sovya Rahmad Aprilia. Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi tahun Pelajaran 2015-2016. Skripsi. <http://repository.unmuhjember.ac.id/1910/1/ARTIKEL.pdf>

³² Anik Lestarinigrum, & Niken Ayu Saptiwi. Pengembangan Media Maze Kotaku untuk Menstimulasi Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 92-103. 2021. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i2.1801>

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang melalui beberapa tahapan pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media maze raksasa terbukti sangat valid digunakan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.
2. Produk media maze raksasa memiliki pengaruh yang signifikan antara aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum diberi perlakuan dan setelah perlakuan menggunakan maze raksasa.

B. Saran

1. Penelitian ini terbatas pada maze untuk aspek perkembangan kognitif sehingga disarankan penelitian lanjutan mengembangkan maze untuk seluruh aspek perkembangan pada anak baik dalam bentuk manual ataupun elektronik.
2. Maze raksasa diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa dan atau praktisi Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk memberikan stimulasi perkembangan kognitif anak, termasuk aspek perkembangan lainnya.

Daftar Pustaka

- Ardhana, Wayan. 2001. Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang. 2001.
- Aprilia, Sovya Rahmad. 2016. Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi tahun Pelajaran 2015-2016. Skripsi. <http://repository.unmuhjember.ac.id/1910/1/ARTIKEL.pdf>, diakses pada 16 Desember 2021.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Ptaktik. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Ayu, Dyah Sekarwati. & Riyanto, Edi. 2013. Permainan Maze Matching Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik halus Anak tunagrahita. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa UNESA.
- Badru Zaman dan Cucu Elyawati. 2010. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Indonesia. [https://www.academia.edu/download/54773727/MEDIA_PEMBELAJARAN AN ANAK USIA DINI-PPG UP.pdf](https://www.academia.edu/download/54773727/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UP.pdf), diakses pada 16 Desember 2021.
- Ismail, Andang. 2007 *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Cetakan ke III. Jogjakarta: Pilar Media.
- Lestaringrum, A., & Niken Ayu Saptiwi. Pengembangan Media Maze Kotaku untuk Menstimulasi Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 92-103. 2021. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i2.1801>
- Mayesty, M. 1990. *Creative Activitis For Young Childern. 4th ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmark Publisher Inc.
- Mukhlis, Ahmad & TIM PIAUD. 2021 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini. UIN Maliki Press. 2021.

- Prawiro, M. 2020 Pengertian Media: Memahami Apa Itu Media, Fungsi, dan Jenis-Jenis Media. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html>, diakses 16 desember 2021.
- Sadiman, Arief S. 1993. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Pustekom Dikbud Clan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas, 2009. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta,
- Suyadi. 2009. Psikologi Belajar Paud. Yogyakarta: Pedagogia. 2009.
- Syamsiatin, E. 2017. Bermain dan Permainan AUD. Universitas Terbuka.
- Udani, I., Marhaeni, M., & Jampel, M. (2014). Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, 4(1), 123974.
- Veronica, Nina. Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dni. Volume 4 Nomer 2 Agustus 2018. P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1939/1497> , diakses pada 16 Desember 2021.
- Widyalisma, M & Lestari, N. D. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Dasar Berbasis E-Modul di Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta” <http://repository.unj.ac.id/11513/2/BAB%20I.pdf>., diakses 16 desember 2021.
- Yulistari, Novita., Atin Fatimah, Tri Sayekti. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5

Tahun. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini.
Volume 5 Nomer 2 2018.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4700>, dikases
pada 16 Desember 2021.

Zulminiati. 2014. Metodologi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.
<http://repository.unp.ac.id/17451/1/SILABUS%20OK%202.pdf>. Diakses
pada 13 Desember 2021.

ORGANISASI PELAKSANA PENELITIAN

1. BIODATA PENELITI/PENGUSUL DAN PROPOSAL

- a. Nama Lengkap : Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. NIDN : 2005047601
- d. NIP : 19760405 200801 1 018
- e. Golongan/Ruang : III/b
- f. Jabatan Fungsional : Lektor
- g. Unit Kerja : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- h. Program Studi : PGMI
- i. Bidang Keahlian : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
- j. Alamat Kantor : Jl. Gajayana No. 50 Malang
- k. Telpon/Faks : -
- l. Alamat Rumah : Jl. Danau Bratan IV G5C4 Malang
- m. Telepon : 081334043838
- n. Email : bennymalang@yahoo.com
- o. Tempat/ Tanggal Lahir : Malang, 05 April 1976

2. DATA PROPOSAL

- a. Judul : Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aktivitas Perkembangan Kognitif Anak Di Kelas A TK Islami Gita Nanda Malang
- b. Klaster : Penelitian Pengembangan Program Studi
- c. Posisi dalam Penelitian : Ketua Penelitian
Jangka Waktu Maksimal : 6 bulan

3. Penelitian yang dilakukan 5 Tahun terakhir: 2 penelitian

4. Jumlah pembiayaan yang diajukan : Rp. 30.000.000,00

Malang, 17 Desember 2021
Ketua Peneliti/Pengusul

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 19760405 200801 1 018

ORGANISASI PELAKSANA PENELITIAN

1. BIODATA PENELITI/PENGUSUL DAN PROPOSAL

- a. Nama Lengkap : Rikza Azharona Susanti, M. Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. NIDN : 2005088901
- d. NIPT : 19890805 20160801 2 017
- e. Golongan/Ruang : Penata Muda Tingkat I/ gol. III/b
- f. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- g. Unit Kerja : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- h. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- i. Bidang Keahlian : Pengantar PAUD, Parenting, Bermain Permainan
- j. Alamat Kantor : Jl. Gajayana No. 50 Malang
- k. Telpon/Faks : -
- l. Alamat Rumah : Perumahan Puskopad Blok L25 Ke. Lowokwaru Malang
- m. Telepon : 081333903989
- n. Email : rikza589@gmail.com
- o. Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 5 Agustus 1989

2. DATA PROPOSAL

- a. Judul : Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aktivitas Perkembangan Kognitif Anak Di Kelas A TK Islami Gita Nanda Malang
 - b. Klaster : Penelitian Pengembangan Program Studi
 - c. Posisi dalam Penelitian : Ketua Penelitian
Jangka Waktu Maksimal : 6 bulan
3. Penelitian yang dilakukan 5 Tahun terakhir: 5 penelitian
4. Jumlah pembiayaan yang diajukan : Rp. 30.000.000,00

Malang, 20 Desember 2021
Anggota Peneliti/Pengusul

Rikza Azharona Susanti, M.Pd
NIPT. 19890805201608012017

PROGRES DANA PENELITIAN TAHUN 2022

Kluster : PENELITIAN DASAR PENGEMBANGAN PROGRAM STUDI
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Maze Raksasa (Tema Lingkunganku) untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.
 Peneliti : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Rikza Azharona Susanti, M.Pd

No	Tanggal	Uraian	Debet	Kredit	Saldo
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1		Dana Penelitian	Rp 30.000.000		Rp 30.000.000
2	10/05/2022	Kertas HVS Gold size Folio 80gsm (10 Rim)		Rp 410.000	Rp 29.590.000
3		Kertas HVS Gold size A4 80gsm (5 Rim)		Rp 205.000	Rp 29.385.000
4		Double tape Foam Mounting 3 meter (5 buah)		Rp 225.000	Rp 29.160.000
5		Spidol Marker Jumbo warna (1lusin)		Rp 150.000	Rp 29.010.000
6		Amplop Paperline 90 (1 box)		Rp 35.000	Rp 28.975.000
7	15/05/2022	Ballpoint Pillot (1 box)		Rp 45.000	Rp 28.930.000
8		Multibox (10 buah)		Rp 140.000	Rp 28.790.000
9		Materai 10.000 (10 buah)		Rp 125.000	Rp 28.665.000
10		Plastik Laminasi Joyko (4 Rim)		Rp 460.000	Rp 28.205.000
11	18/05/2022	Cadtridge HP 628 Warna (6 buah)		Rp 960.000	Rp 27.245.000
12	20/05/2022	Cadtridge HP 628 Hitam (6 buah)		Rp 750.000	Rp 26.495.000
13	23/05/2022	Laminating		Rp 200.000	Rp 26.295.000

14		Map kertas (2 buah)		Rp 17.000	Rp 26.278.000
15	14- 15/07/2022	SPD Dr. Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-3243/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022	.	Rp 820.000	Rp 25.458.000
16		SPD Rikza Azharona S, M.Pd berdasarkan ST No. B-3243/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022		Rp 820.000	Rp 24.638.000
17	20/07/2022	Banner media (5 buah)		Rp 400.000	Rp 24.238.000
18	22/07/2022	Holder Map 60' (4 buah)		Rp 220.000	Rp 24.018.000
19		Map Mika (50 buah)		Rp 100.000	Rp 23.918.000
20		Stabillo 3 warna		Rp 24.000	Rp 23.894.000
21		Materai 10.000 (10 buah)		Rp 125.000	Rp 23.769.000
22	23- 24/07/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-4171/Un.03/FITK/PP.00.9/07/2022		Rp 820.000	Rp 22.949.000
23		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-4171/Un.03/FITK/PP.00.9/07/2022		Rp 820.000	Rp 22.129.000
24	23/07/2022	Kudapan (15 Kotak x 15.000)		Rp 225.000	Rp 21.904.000
25		Nasi Kotak (15 Kotak x 30.000)		Rp 450.000	Rp 21.454.000
26	25- 26/07/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-3245/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022		Rp 820.000	Rp 20.634.000
27		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-3245/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022		Rp 820.000	Rp 19.814.000
28	26/07/2022	Sewa Mobil rental Xenia N1843FL		Rp 800.000	Rp 19.014.000
29	1-2/08/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-4284/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022		Rp 820.000	Rp 18.194.000
30		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-4284/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2022		Rp 820.000	Rp 17.374.000

31	04/08/2022	Buku Montessori Keajaiban Dunia Anak		Rp 75.000	Rp 17.299.000
32		Lem Stick Joyko (1 buah)		Rp 4.200	Rp 17.294.800
33		Double Clip Warna (1 pack)		Rp 2.800	Rp 17.292.000
34	11- 12/08/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-4515/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 16.472.000
35		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-4515/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 15.652.000
36	15- 16/08/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-4542/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 14.832.000
37		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-4542/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 14.012.000
38	16/08/2022	Sewa Mobil rental Xenia N1843FL		Rp 800.000	Rp 13.212.000
39	18- 19/08/2022	SPD Dr.Bintoro Widodo, M.Kes berdasarkan ST No. B-4766/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 12.392.000
40		SPD Rikza Azharona S., M.Pd berdasarkan ST No. B-4766/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022		Rp 820.000	Rp 11.572.000
41		Honorarium Narasumber Ahli a.n Dhita Paranita N.,M.Pd (2OJ) - pajak 6%		Rp 1.710.000	Rp 9.862.000
42		Honorarium Narasumber Ahli Dwi Alami, S.Pd (2OJ) - pajak 6%		Rp 1.710.000	Rp 8.152.000
43		Honorarium Narasumber Ahli Eprita Kurnia Wati, M.Pd (2OJ) - pajak 6%		Rp 1.710.000	Rp 6.442.000
44		Honorarium Narasumber Ahli a.n Hj. Tutut DP., S.Psi., M.Pd (2OJ) - pajak 6%		Rp 1.710.000	Rp 4.732.000
45		Pembantu peneliti a.n Siti Lailatul Maghfiroh 30 OJ - pajak 6% (25.000)		Rp 705.000	Rp 4.027.000
46		Pembantu peneliti a.n Elok Firdaus Aprilia 30 OJ - pajak 6% (25.000)		Rp 705.000	Rp 3.322.000

47		Pembantu Lapangan a.n Yenny Rohmah Maulidyah 10 OH - pajak 6% (80.000)		Rp 752.000	Rp 2.570.000
48		Pembantu pengolah data a.n Barroniz Ardiansyah - pajak 5%		Rp 1.463.000	Rp 1.107.000
49	10/11/2022	Pembayaran HKI		Rp 400.000	Rp 707.000
50	15/11/2022	Cetak dan jilid Dummy Book (2 eks)		Rp 76.000	Rp 631.000
51		Cetak dan Jilid Laporan (2 eks)		Rp 56.000	Rp 575.000
52		Pembayaran Pajak Narasumber 5%		Rp 360.000	Rp 215.000
53		Pembayaran Pajak Pembantu peneliti 6%		Rp 90.000	Rp 125.000
54		Pembayaran Pajak Pembantu Lapangan 6%		Rp 48.000	Rp 77.000
55		Pembayaran Pajak pengolah data 6%		Rp 77.000	Rp -
Jumlah				Rp 30.000.000	Rp 30.000.000

Malang, 15 November 2022

Peneliti

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405 200801 1 018

