

PENGEMBANGAN MEDIA MAZE DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nurzhafirah^{1*}, Tri Ayu Lestari Natsir², Novita Ashari³, Tien Asmara Palintan⁴

^{1*,2,3,4} *Institut Agama Islam Negeri Parepare, parepare, Indonesia*

* Corresponding author. *Institut Agama Islam Negeri Parepare, 91131, Kota Parepare, Indonesia.*

E-mail: nurzhafirah@iainpare.ac.id,^{1)*}
triayulestarinatsir@iainpare.ac.id²⁾
novitaashari@iainpare.ac.id,³⁾
tiensmarapalintan@iainpare.ac.id⁴⁾

Received 09-12-2024; Received in revised form 18-12-2024; Accepted 18-12-2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini, khususnya rasa tanggung jawab. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media maze sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun, dalam lingkup rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain. Meliputi indikator Tahu akan hak nya, Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), Mengatur diri sendiri, Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall, meliputi tahapan Potensi dan masalah, (b) Pengumpulan data, (c) Desain produk, (d) Validasi desain, (e) Revisi desain, (f) Uji coba produk, (g) Revisi produk, (h) Uji coba pemakaian, (i) Revisi produk, (j) Produksi massal. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam mengembangkan media maze. Sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil penilaian lembar validasi. Hasil uji kevalidan diperoleh nilai validasi sebesar 95% dari ahli media dan 93% dari ahli materi, keduanya masuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan didapatkan 93% dan hasil uji keefektifan didapatkan nilai 89%. Dengan demikian, pengembangan media maze dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5-6 tahun layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *anak usia dini, media maze, perkembangan sosial.*

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interesting learning media to stimulate early childhood social development, especially a sense of responsibility. This research aims to develop maze media as an interactive learning tool that can improve the social development of children aged 5-6 years, within the scope of a sense of responsibility for themselves and others. Includes indicators: Know your rights, obey class rules (activities, rules), regulate yourself, and be responsible for your behavior for your good. The method

used is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model, including the stages of potential and problems, (b) data collection, (c) product design, (d) design validation, (e) design revision, (f) test product trial, (g) Product revision, (h) Usage trial, (i) Product revision, (j) Mass production. The data collection techniques used in this research are interviews, observation, documentation, and questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative data analysis techniques. Qualitative analysis techniques are used to describe needs analysis in developing maze media. Meanwhile, quantitative analysis techniques are used to analyze the results of the validation sheet assessment. The validity test results obtained a validation value of 95% from media experts and 93% from material experts, both of which were in the very feasible category. The practicality test results were 93%, and the effectiveness test results were 89%. Thus, the development of maze media to improve the development of children aged 5-6 years is worthy of use.

Keywords: *early childhood, media maze, social development*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial adalah proses pendidikan yang mencakup usaha anak dalam beradaptasi dengan aturan-aturan kelompok, prinsip-prinsip etika, serta kebiasaan yang berlaku di masyarakat. Proses ini memungkinkan anak untuk menjadi bagian yang terintegrasi dalam komunitas sosialnya melalui komunikasi yang efektif dan kerja sama antarindividu (Rosidah, n.d.). Pada usia dini, kemampuan ini terlihat melalui interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya, khususnya anak seusianya. Lingkungan sosial memiliki pengaruh besar pada perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif, yang tercermin dalam pola interaksi mereka (Rosidah, n.d.).

Menurut Hurlock, perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menjalankan perilaku sesuai dengan norma sosial. Hal ini mencakup kemampuan anak untuk menunjukkan perilaku yang diterima secara sosial dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Sedangkan Erik Erikson melihat perkembangan pada anak terkait dengan kemampuan anak dalam mengatasi konflik yang terjadi agar siap menghadapi berbagai permasalahan yang akan dihadapi di masa mendatang. Selain itu, Erik Erikson menekankan pentingnya lingkungan tempat tinggal anak sebagai faktor utama dalam pembentukan penyesuaian diri, pengenalan diri, serta identitas anak (Laila, 2015).

Perkembangan sosial anak merupakan proses interaksi seorang anak dengan lingkungan, menciptakan hubungan dengan orang lain, memberikan kesempatan anak agar dapat berani mengungkapkan diri, mengungkapkan perasaan dan memecahkan suatu permasalahan (Siregar, 2019). Perkembangan ini dipengaruhi oleh peran individu, keluarga, lingkungan, dan institusi pendidikan seperti taman kanak-kanak.

Dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial adalah penunjang dalam melakukan hal belajar anak dalam beradaptasi dengan diri sendiri dan lingkungan melalui moral, norma serta tradisi dalam suatu lingkungan. Perkembangan sosial emosional sebagai suatu hal yang sangat penting pada perkembangan anak. Hal tersebut terbentuk dengan adanya suatu perkembangan pada proses belajar (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019). Menurut Erikson anak yang berusia 5-6 tahun ada pada tahap inisiatif vs rasa bersalah. Saat anak berada di lingkungan yang luas, anak akan berhadapan dengan tantangan baru yang mengharuskan mereka untuk berperilaku aktif dengan sekitarnya. Dengan itu anak-anak dapat bertanggung jawab berdasarkan lingkungan yang ditempati (Age & Hamzanwadi, 2020).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang tahap perkembangan social emosional pada anak usia 5-6 tahun meliputi Kesadaran Diri : Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar); Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain : Tahu akan hak nya, Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), Mengatur diri sendiri, Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri; Perilaku prososial : Bermain dengan teman sebaya, Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, Berbagi dengan orang lain, Menghargai hak/pendapat/karya orang lain, Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah), Bersikap kooperatif dengan teman, Menunjukkan sikap toleran, Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb), Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Sikap tanggung jawab sebagai bagian dari perkembangan sosial anak perlu diajarkan sejak usia dini sesuai dengan kemampuan mereka (Mardizal, 2023). Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan orang-orang disekitarnya. Hurlock dalam (Arifudin, 2021) menyatakan perkembangan sosial ialah tahapan pembelajaran dengan melibatkan kemampuan anak beradaltasi dengan aturan dan kebudayaan daerah setempat, membangun kerja sama, menjalin hubungan sosial, serta merasakan kebersamaan dengan orang-orang di sekitarnya. Sikap tanggung jawab menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan dan dikembangkan sejak usia dini, dengan catatan bahwa tanggung jawab yang diberikan harus sesuai dengan kapasitas anak. Contoh sikap tanggung jawab yang dapat diajarkan pada anak usia dini meliputi menjaga barang miliknya, mengembalikan barang ke tempat semula, menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, menuntaskan tugas hingga selesai, dan memanfaatkan waktu dengan baik (Mulianingsih, 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan di lapangan menunjukkan bahwa masih kurang variasi media yang mampu menstimulasi kemampuan sosial peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun. Lima dari dua puluh empat anak tidak bertanggung jawab setelah bermain

atau belajar, anak tidak merapikan peralatan setelah ia gunakan pada tempatnya semula. Mengabaikan pekerjaan yang ditugaskan oleh guru tanpa menyelesaikannya dan tidak menghiraukan arahan guru di kelas. Ketika bermain dikelas yang melibatkan peran misalnya bermain *Market Days* terdapat lima anak yang selalu berebut giliran. Anak lebih memilih meninggalkan peran yang diberikan dan memilih peran yang menurutnya lebih menarik. Pemanfaatan media yang variatif dalam pengembangan sosial anak masih minim. Guru seringkali hanya memanfaatkan media bola untuk mengembangkan aspek sosial anak. Pembelajaran di dalam kelas juga terkesan monoton karena masih menggunakan media terbatas yaitu LKA (Lembar Kerja Anak). Hal ini membuat anak merasa bosan karena kurangnya media pembelajaran ataupun permainan yang menarik bagi anak.

Penggunaan media pembelajaran yang variatif sangat penting dalam mendukung pembelajaran pada anak usia dini karena dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Hartati, 2019). Efektivitas berbagai jenis media seperti video pembelajaran dan permainan edukatif dalam merangsang minat dan kemampuan anak. Hal ini terutama bermanfaat bagi anak usia dini yang berada pada tahap perkembangan pesat, di mana metode pembelajaran yang menarik dapat lebih efektif dalam memaksimalkan potensi mereka (Dewi, 2021).

Kemampuan yang dimiliki setiap anak tidak diperoleh secara instan, melainkan memerlukan proses yang terencana dan strategi yang tepat untuk usia anak. Guru berperan dalam menyusun dan merumuskan tujuan yang tepat, memilih dan menyusun bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat dan tahap perkembangan anak (Marsela Yulianti et al., 2022). Selain itu guru juga berperan dalam memilih metode dan media ajar yang bervariasi serta menyusun metode dan alat yang tepat (Fatmawati, 2023).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan akibat aktivitas belajar yang monoton, sehingga anak tidak mudah bosan dan proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif. Media dalam belajar merupakan segala hal yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan rasa senang, gembira dan minat siswa (Marsela Yulianti et al., 2022). Media memiliki peran penting dalam proses belajar sebagai alat pendorong belajar siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran yang bermakna. Dengan adanya media, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak hanya berupa kata-kata dan ceramah melainkan dapat membawa anak didik untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan (Tsamara Dhida, 2021).

Mengingat masih banyaknya sekolah yang masih menggunakan sistem pembelajaran Lembar Kerja Anak (LKA), maka sebagai seorang pendidik atau calon pendidik mestinya mengetahui bahwa dalam proses pembelajaran anak usia dini, membutuhkan contoh nyata dan media yang menyenangkan untuk mengasah setiap kemampuan anak. Salah satu media yang bisa mengembangkan aspek social pada anak adalah media yang

dilakukan secara berkelompok. Ada banyak media yang bisa dilakukan secara berkelompok, salah satunya yaitu media maze.

Maze adalah permainan yang terdiri dari jalur-jalur sempit yang berliku, berbelok, dan terkadang menemui jalan buntu atau berbagai rintangan. Dalam permainan ini, anak harus mencari dan menentukan jalur yang tepat untuk dilalui hingga mencapai tujuan akhir. Permainan pada labirin dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia (Kuswanto & Suyadi, 2020).

Media maze dalam penelitian ini adalah media yang dirancang khusus untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Permainan maze yang digunakan disekolah masih umum yakni maze berbentuk lembar kerja Anak (LKA) dengan menggunakan pensil. Sehingga peneliti akan mengembangkan media maze yang didesain secara menarik kemudian dicetak dalam bentuk spanduk/banner besar. Dengan demikian media tersebut dapat digunakan secara berulang, memiliki ketahanan dari segi material, tahan air dan tidak mudah robek. Media ini juga dapat dimainkan di *indoor* ataupun *outdoor*. Media ini dimainkan secara langsung dimana anak dapat berjalan diatas media mencari rute maze, melibatkan beberapa anak sekaligus dalam satu aktivitas sehingga memungkinkan adanya interaksi sosial antar anak.

Cara bermainnya yaitu dimulai dengan meletakkan media maze di lantai, kemudian anak berbaris dibelakang media permainan. Guru mengajak anak memperhatikan media maze kemudian menjelaskan prosedur cara bermain media maze. Menjelaskan kepada anak bahwa setiap pemain akan memiliki peran yang berbeda. Permainan dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 4 anak yang berperan sebagai Ayah, Ibu, kakak dan adik. Ayah bertugas sebagai pemandu yang memimpin permainan. Ibu bertugas mencari petunjuk, karena terdapat beberapa jalan yang tidak bias dilalui. Kakak dan adik bertugas memecahkan teka-teki yang ada pada persimpangan jalan tertentu. Setiap kelompok memiliki rute berbeda sesuai dengan skenario yang dibacakan oleh guru. Salah satu rute permainan yaitu dimulai dengan mencari jalan untuk Ayah mengantar adik menuju ke sekolah SMP lalu mencari jalan ke kantor. Selanjutnya mencari jalan untuk Ibu mengantar adik ke PAUD lalu mencari jalan ke pasar. Aturan tersebut berlaku pula saat mencari jalan pulang ke rumah bersama-sama. Melalui permainan tersebut diharapkan akan menstimulasi perkembangan sosial anak.

Media maze pada penelitian ini menitikberatkan pada perkembangan sosial anak kelompok B usia 5-6 tahun, khususnya pada lingkup perkembangan Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain dengan indikator (1) tau akan haknya; (2) mentaati aturan (kegiatan, aturan); (3) mengatur diri sendiri; (4) bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Hal tersebut berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2013 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) (Kemendikbud RI, 2014).

Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini. Melalui penggunaan media maze, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang

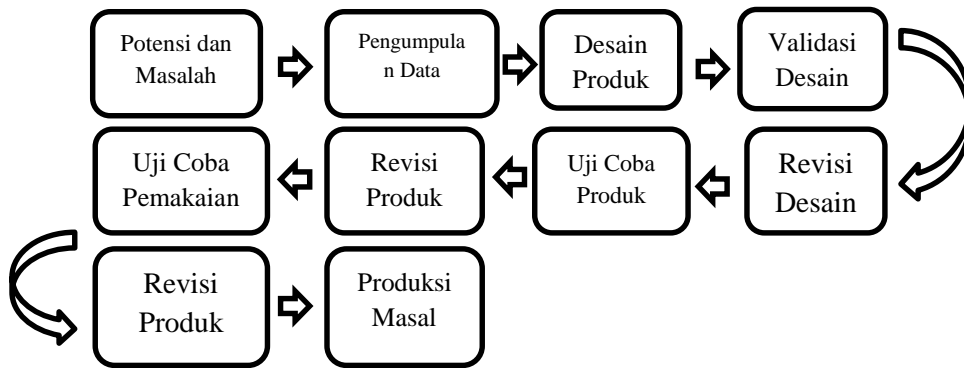
interaktif, mendorong anak untuk berpartisipasi aktif sambil mengasah kemampuan sosial seperti tanggung jawab dan kerjasama. Hal ini dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang selama ini terbatas pada penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang cenderung monoton. Selain itu, penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, membantu anak-anak tidak hanya beradaptasi secara sosial, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan rasa tanggung jawab anak dalam permainan. Dengan demikian, media maze dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran di kelas, khususnya untuk mendukung perkembangan sosial anak.

Berdasarkan dari hasil penelitian (Sari, 2022) yang berjudul Pemanfaatan Media Maze Dalam proses pembelajaran di Paud Ar-Raudhah Kace Timur bahwa media maze yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur dapat meningkatkan beberapa perkembangan anak, salah satunya perkembangan sosial anak. Aspek sosial dinilai dari kemampuan anak bertanggung jawab dan belajar bekerja sama untuk memenangkan permainan. Selain itu, ketika bermain maze anak mampu memahami aturan kegiatan bermain yakni bermain harus bergantian, sehingga dapat bermain secara kooperatif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Maze dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D), yang dikenal sebagai penelitian pengembangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang dirancang khusus, sekaligus menguji efektivitasnya dalam mendukung tujuan pembelajaran. Adapun dalam pendidikan, Research and Development (R&D) adalah pendekatan dalam merancang atau memberi validasi produk yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar (Hanafi, 2017). Berdasarkan pada uraian sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk dan mengevaluasi keefektifannya saat diaplikasikan.

Pendekatan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini ialah pengembangan model Borg & Gall (Assyauqi, 2020). Langkah-langkah pengembangan Bord & Gall dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan Bord & Gall

Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap revisi produk. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini masih mencakup pada skala kecil, belum sampai pada tahap produksi massal mengingat bahwa sampel yang digunakan oleh peneliti sangatlah terbatas. Selain itu peneliti juga terbatas pada anggaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Wawancara dilakukan terhadap guru kelompok B mengenai proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini (Hasanah, 2017). Peneliti menggunakan lembar observasi anak yang memuat indikator penilaian dan lembar observasi guru pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan berupa foto hasil karya anak dan foto peserta didik pada saat proses pembelajaran. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket respon guru terhadap pengembangan media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif pada penelitian ini untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam mengembangkan media maze. Data bersumber dari validator pada tahap validasi berupa saran yang diberikan ahli. Adapun teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil penilaian lembar validasi yang terdiri dari analisis validitas, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Pada analisis validitas peneliti menggunakan lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi media dan validasi materi disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Instrumen Validasi Media

No	Indikator
1	Pemilihan bahan pada media maze sudah sesuai
2	Pemilihan warna dan gambar pada media maze sudah sesuai
3	Kemenarikan penggunaan media maze
4	Kemudahan dalam penggunaan media maze

5	Desain visual media maze sesuai dengan usia anak
6	Tingkat keawetan media
7	Kesesuaian ukuran media maze
8	Media aman digunakan untuk anak usia dini

Tabel 2. Instrumen Validasi Materi

No	Indikator
1	Tampilan modul yang menarik
2	Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
4	Modul disertai gambar dan tabel dengan tata letak yang sesuai
5	Mampu dipahami anak
6	Media membuat anak fokus dalam pembelajaran
7	Penggunaan media aman untuk anak
8	Media mudah digunakan

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan ditentukan dengan menggunakan *skala likert* dengan 5 kategori (Sugiono, 2017) disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Penilaian Validasi

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Analisis tingkat kepraktisan diukur menggunakan lembar obsevasi guru. Hal yang dinilai pada lembar observasi guru saat berlangsungnya proses pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, serta kegiatan penutup. Adapun penilaian angket respon guru dilakukan setelah melakukan proses pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam angket respon guru ialah materi dan penyajian media. Dinilai dengan menggunakan *skala likert* dengan kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju.

Analisis tingkat keefektifan dinilai menggunakan lembar observasi anak dan angket respon guru. Indikator penilaian yang digunakan dalam lembar observasi anak yaitu berupa penilaian aspek indikator lingkup perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan pada STPPA ..

Tabel 4. Indikator Penilaian Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. tau akan haknya 2. mentaati aturan (kegiatan, aturan) 3. mengatur diri sendiri 4. bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

Dalam menganalisis data lembar observasi anak, digunakan kriteria penilaian yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Dalam mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk akan dianalisa menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden

$\sum x_1$ = Jumlah skor maksimal pada aspek penilaian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media maze melalui pendekatan model Borg & Gall dilakukan melalui beberapa tahap hingga menghasilkan sebuah media yang dapat digunakan. Tahap *pertama*, potensi dan masalah. Pengembangan ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelompok B. Pembelajaran di kelas sudah bagus. Akan tetapi masih banyak anak yang belum memahami tanggung jawab atas tindakan mereka seperti membereskan barang setelah digunakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Sementara itu guru tidak teralu menghiraukan hal tersebut. Guru mengandalkan kegiatan pembiasaan dalam meningkatkan rasa tanggung jawab anak. Namun kegiatan pembiasaan yang dilakukan tidak efektif karena dilakukan dengan tidak konsisten. Melalui observasi ditemukan bahwa media yang digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan aspek sosial masih terbatas. Dalam proses pembelajaran, guru juga menggunakan lembar kerja salah satunya yaitu maze.



Hasil wawancara singkat mengungkapkan bahwa pendidik mengalami kesulitan dalam menemukan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan. Sehingga kurangnya media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial khususnya rasa tanggung jawab anak. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi rasa tanggung

jawab anak sejak dini. Hanafi menyatakan bahwa penelitian berawal dari adanya potensi dan masalah. Masalah yang muncul dapat diatasi melalui penelitian menggunakan metode R&D untuk menemukan model, sistem, atau pola penanganan yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut (Hanafi, 2017).

Tahap *kedua* yaitu pengumpulan data. Berdasarkan pada potensi dan masalah yang telah ditemukan sebelumnya dilakukan pengumpulan informasi dari berbagai buku dan jurnal untuk mendukung studi pustaka. Pengumpulan data dan studi literatur yang relevan dilakukan dalam merencanakan pembuatan produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Dalam pengembangan media maze ini juga digunakan suatu pedoman, yaitu modul media maze.

Tahap *ketiga* yaitu tahapan desain produk. Produk yang didesain oleh peneliti yaitu media maze yang dicetak dalam bentuk spanduk besar. Tujuan pengembangan produk ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini terkhususnya pada lingkup rasa tanggung jawab anak melalui media yang interaktif dan edukatif. Media maze yang dikembangkan ini juga diharapkan menjadi salah satu media yang dapat memfasilitasi pembelajaran di sekolah. Media ini dimainkan secara berkelompok agar tercipta aktifitas yang melibatkan interaksi antar anak. Media ini juga dirancang dengan tema yang berkaitan dengan lingkungan sekitar anak agar mampu diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari anak. Selain membuat desain media maze, peneliti juga membuat rancangan modul media maze sebagai pedoman penggunaan media.

Tabel 5. Desain Produk dan Desain Modul

Desain Produk	Desain Modul
 <p data-bbox="236 1778 802 1845">Media maze yang dicetak dalam spanduk besar</p>	

Tahap *keempat*, validasi desain. Setelah desain produk selesai selanjutnya dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Dalam proses validasi dilakukan oleh ahli

dengan kriteria minimal lulusan S2 PAUD dan memiliki pengalaman mengajar sebagai dosen selama melebihi 2 tahun. Kedua validator adalah ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Pada tahap ini, media maze telah menjadi produk nyata dan divalidasi oleh validator untuk dievaluasi serta disempurnakan sebelum diterapkan disekolah.

Validasi media dilakukan oleh Novita Ashari, M.Pd. Hasil penilaian validasi oleh ahli media disajikan dalam bentuk Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Pemilihan bahan pada media maze sudah sesuai	4	95%
2	Pemilihan warna dan gambar pada media maze sudah sesuai	5	
3	Kemamarian penggunaan media maze	5	
4	Kemudahan dalam penggunaan media maze	5	
5	Desain visual media maze sesuai dengan usia anak	4	
6	Tingkat keawetan media	5	
7	Kesesuaian ukuran media maze	5	
8	Media aman digunakan untuk anak usia dini	5	
Total		38	
Rata-rata skor		4,75	
Keterangan		Sangat layak	

Validasi materi dilakukan oleh Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd sebagai ahli materi. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi disajikan dalam bentuk Tabel 7 berikut.

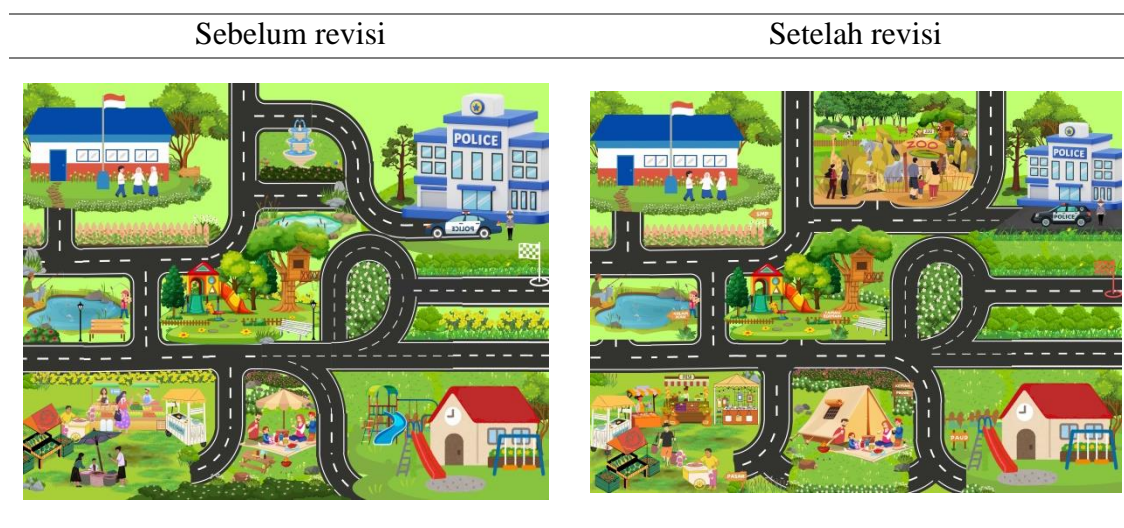
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Tampilan modul yang menarik	5	93%
2	Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran	4	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	
4	Modul disertai gambar dan tabel dengan tata letak yang sesuai	4	
5	Mampu dipahami anak	5	
6	Media membuat anak fokus dalam pembelajaran	5	
7	Penggunaan media aman untuk anak	5	
8	Media mudah digunakan	4	
Total		37	
Rata-rata skor		4,625	
Keterangan		Sangat layak	

Hasil penilaian validasi oleh ahli media diperoleh nilai persentase kelayakan 95% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh nilai persentase kelayakan 93% dengan kategori “Sangat Baik”.





Tahap *kelima*, revisi produk. Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi mengungkapkan adanya kekurangan pada desain produk awal. Pertama mengganti gambar air mancur dengan lokasi yang dapat menjadi area yang dituju dalam permainan, misalnya kebun binatang. Kedua, memperbaiki jalan masuk ke setiap lokasi agar lebih jelas. Ketiga, menghilangkan garis dan batu penghalang di jalan untuk memberikan kebebasan pada anak dalam memilih jalur yang akan dilalui.

Tabel 8. Hasil Revisi oleh Ahli Media



Hasil validasi media oleh validator terdapat revisi pada modul yang telah dibuat. Modul yang dibuat sebelumnya yaitu berupa modul media maze yang berisi teori tentang media maze, kelebihan dan kekurangan, panduan penggunaan media dan bentuk penilaian anak. Setelah dilakukan validasi pada ahli materi didapatkan beberapa masukan, diantaranya yaitu melengkapi modul dengan menyesuaikan modul kurikulum merdeka yang memuat modul ajar dan modul proyek. Adapun proses validasi oleh ahli media dan materi hanya dilakukan satu kali, karena keduanya menyatakan bahwa hasilnya telah memenuhi kriteria kelayakan.

Tabel 9. Hasil Revisi Ahli Materi

Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Mengubah Size	 <p>Size: 21,6 x 27,9 cm</p>	 <p>Size: 21,0 x 29,7 cm</p>
Sesuaikan dengan modul Kurikulum Merdeka		

Tahap *keenam*, uji coba produk. Dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun sebagai sampel. Pada penelitian ini, uji coba produk terbatas dilakukan oleh guru setelah memahami buku panduan (modul) perangkat pembelajaran media maze yang telah dirancang. Peneliti melibatkan guru dalam memberikan penilaian terhadap produk karena guru merupakan pelaksana utama dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan penilaian terhadap guru selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi guru. Berikut merupakan hasil dari penilaian observasi guru disajikan dalam Tabel 10.

Tabel 10. Persentase Penilaian Lembar Observasi Guru

No	Jenis Kegiatan	Persentase	Kategori
1	Kegiatan awal	95%	Sangat Baik
2	Kegiatan inti	92%	Sangat Baik
3	Kegiatan penutup	94%	Sangat Baik
Total Rata-rata		93%	Sangat Baik

Hasil pengamatan secara keseluruhan pada kegiatan guru mengelola pembelajaran sekaligus praktek Media Maze diperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil pengamatan pada uji coba tersebut tampak bahwa hampir semua aspek dalam komponen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan praktek Media Maze terlaksana seluruhnya.

Media maze ini dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun sebanyak 10 anak. Peneliti melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan saat bermain dan didasarkan pada indikator lingkup perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain meliputi: 1) tau akan haknya; 2) mentaati aturan (kegiatan, aturan); 3) mengatur diri sendiri; 4) bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Hasil penilaian observasi peserta anak dapat dilihat pada Gambar 9.

Tabel 11. Persentase Penilaian Lembar Observasi Anak

Indikator Penilaian	\sum Nilai Per Indikator	Persentase
Tau akan haknya	36	90%
Mentaati aturan (kegiatan, aturan)	34	85%
Mengatur diri sendiri	36	90%
Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	34	85%
Rata-rata Kategori	35.0	88%
Sangat Layak		

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil dari empat indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan media maze terhadap anak diperoleh rata-rata 35,0 dengan persentase kelayakan 88% dengan kategori “Sangat Layak”.

Setelah dilakukan uji coba secara terbatas, maka guru mengisi angket respon guru (ARG) terhadap pengembangan media maze untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Hasil dari anget respon guru disajikan dalam Tabel 10.

Tabel 12. Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata per-Aspek	Persentase
1	Materi	Media maze memberikan pembelajaran bagi perkembangan sosial pada anak usia dini	4	4,7	95%
		Kejelasan gambar pada media maze	5		
		Kesesuaian dengan perkembangan sosial pada anak usia dini	5		
		Media maze mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas	5		
2	Penyajian	Gambar objek maze yang digunakan jelas	5	4,6	93%
		Warna yang digunakan menarik	5		
		Ukuran sesuai dengan anak usia kelompok B	4		
Total			33	9,4	188%
Rata-rata			4,71	4,7	94%
Keterangan			Sangat Layak		

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket respon guru kelompok B mengenai semua aspek, baik dari segi materi maupun penyajian memperoleh rata-rata rata penilaian 4,71 dengan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Dalam penelitian ini, nilai yang diperoleh dari hasil lembar observasi anak dan angket respon guru digunakan untuk menilai keefektifan media maze untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Hasil lembar observasi anak diperoleh nilai rata-rata 88% dan hasil dari angket respon guru diperoleh rata-rata 94% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan hal tersebut, maka media maze yang telah peneliti kembangkan sangat layak digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Tahap *ketujuh*, revisi produk. Tahap ini perlu dilakukan apabila terdapat saran dan masukan yang diberikan oleh guru di sekolah setelah diberi angket respon guru. Penilaian yang diberikan pada angket respon guru berupa saran/komentar terhadap media maze yang dikembangkan yaitu media tersebut sangat kreatif dan interaktif untuk menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini. Dengan demikian tidak dilakukan revisi terhadap media maze.

Adapun perbedaan produk yang dikembangkan dengan media maze sebelumnya yaitu media ini dapat dimainkan secara langsung dimana anak dapat berjalan diatas media mencari rute maze, sedangkan media sebelumnya hanya berupa media maze yang disajikan dalam LKA. Media maze yang dikembangkan melibatkan beberapa anak sekaligus dalam satu aktivitas sehingga memungkinkan adanya interaksi sosial antar anak. Media ini dapat digunakan secara berulang karena terbuat dari spanduk\banner

sehingga media memiliki ketahanan dari segi material, tahan air dan tidak mudah robek. Media ini juga dapat dimainkan di *indoor* ataupun *outdoor*.

Media maze yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran perkembangan sosial anak khususnya pada rasa tanggung jawab anak. Anak belajar untuk merapikan mainan setelah bermain, menjaga properti kelompok, dan menyelesaikan tugas bersama, yang memperkuat pengembangan sosial-emosional mereka secara signifikan.

Selain sebagai media pembelajaran, media maze juga berfungsi sebagai media yang edukatif untuk menstimulasi perkembangan anak melalui kegiatan bermain. Sejalan dengan pendapat Nugroho, media bermain yang melibatkan anak secara aktif dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial melalui kerja sama, interaksi positif, empati, serta menaati aturan. Permainan seperti ini terbukti membantu anak mengembangkan karakter dan keterampilan sosialnya dalam kelompok (Nugroho et al., 2022).

Untuk memaksimalkan pembelajaran rasa tanggung jawab, metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas kelompok, seperti permainan kooperatif sangat efektif. Permainan ini tidak hanya memperkenalkan anak pada konsep berbagi tanggung jawab, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial lainnya, seperti kerja sama dan empati. Selain itu, anak yang berpartisipasi dalam program pendidikan usia dini yang mendukung pengembangan sosial-emosional melalui struktur dan rutinitas lebih cenderung menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam tugas-tugas sehari-hari (Perlina & Nurhafizah, 2020).

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media maze untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun dan efektif digunakan. Media ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain secara berkelompok. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian lainnya yang relevan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media maze yang lebih variatif untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. In *Researchgate*.
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Fatmawati, I. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran.

- Revorma, Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 3(1).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Hartati, S. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Childhood Education Journal*, 2(1), 1–5.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1). <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124.
- Laila, Q. N. (2015). Pemikiran Pendidikan Moral Albert Bandura. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3, 21–35.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Mulianingsih, D. P. (2024). Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Dengan Pembiasaan Kegiatan Berkelompok Di Tk Darul Ulum. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 12–22.
- Nugroho, T. A., Yuwono, C., T, G. B., & Astuti, R. N. (2022). Permainan Tradisional sebagai Media Perkembangan Sosial dan Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Bina Desa*, 4(1), 83–88.
- Perlina, P., & Nurhafizah. (2020). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dalam Aspek Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak. *Kaos GL Dergisi*, 4.
- Rosidah, L. (n.d.). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2015).
- Sari, R. N. (2022). *Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran Di Paud Ar-Raudhah Kace Timur*. 37–42.
- Siregar, S. (2019). *Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tsamara Dhida, T. (2021). The Effect Of Animation Video earning Media On Social Emotional Development Of Early Children: A Literature Review. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58.

Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)

(p-ISSN: 2686-5343 |e-ISSN: 2715-7989)

Vol. (6)(01), (Juni-Desember)(2024), (Halaman)(102-119)

DOI: <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v6i01.7600>