

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ANGKA UNTUK  
MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN (1-5)  
PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nisa Adila**

**NIM : 06141282025028**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ANGKA UNTUK  
MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN (1-5)  
PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**SKRIPSI**

Oleh

Nisa Adila

NIM : 06141282025028

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ANGKA UNTUK  
MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN (1-5)  
PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

**SKRIPSI**

Oleh

Nisa Adila

NIM : 06141282025028

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini :

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 30 April 2024

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



2. Penguji : Taruni Suningsih, M.Pd



Indralaya, 30 April 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd  
NIP. 198906212019032017



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Adila

NIM : 06141282025028

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Maze* Angka Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan (1-5) Pada Anak Usia (4-5) Tahun” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 25 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Nisa Adila

NIM 06141282025028

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Maze* Angka untuk Mengenalkan Lambang Bilangan (1-5) pada Anak Usia (4-5) tahun disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd) pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang besar kepada Dra. Syafdaningsih, M. Pd sebagai pembimbing skripsi atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M. A selaku Dekan FKIP Unsri, terima kasih Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan terima kasih Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bimbingan selama mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah PAUD Raudhatul Jannah Tanjung Tambak, Ibu Weni selaku guru di TK Negeri Pembina Tanjung batu, Ibu Rani selaku guru di TK Ar-rahmah Tanjung Atap yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan juga seni.

Indralaya, 25 April 2024

Nisa Adila

NIM 06141282025028

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alaamin* puji dan syukur kepada Allah SWT, berkat rahmat dan ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi besar nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman yang selalu senantiasa dalam menjunjung tinggi nilai-nilai Islam hingga saat ini. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Nazarudin dan Ibu Zuliah, yang selalu senantiasa mendoakan dan menjadi penyemangat bagi penulis. Terima kasih banyak atas cinta dan kasih sayang yang sangat berlimpah dari sedari di dalam kandungan sampai hingga saat ini. Terima kasih untuk semua pengorbanan yang telah dilakukan semoga apa yang dicita-citakan oleh kita semua dapat tercapai dan semoga sehat selalu dimudahkan rezekinya dan bisa mendampingi sampai Nisa masa meraih kesuksesan ke depannya.
2. Untuk kakak perempuanku Indah Fitria, Ria Puspa Rini dan Kakak Nurohim, Yoga Pratama dan Adikku M. Ridho Subhan terima kasih untuk semua dukungan, semangat dan juga motivasi yang telah diberikan kepada Nisa dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua selalu diberkahi dan diberikan kesehatan, keselamatan dan dimudahkan rezekinya. Untuk Keponakanku Mikhayla Atqia Shabira Khoir terima kasih sudah menghibur ala dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk keluarga besar M. Jahir dan Zulkifli terima kasih banyak untuk doa, dukungan, dan juga motivasi yang selalu diberikan selama ini.
4. Untuk dosen pembimbingku Ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd terima kasih atas semua bimbingan waktu dan juga motivasi serta perhatian yang selalu diberikan selama hampir satu tahun ini hingga Nisa bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga selalu diberikan Kesehatan, keselamatan dan keberkahan.
5. Untuk dosen validator media Ibu Dara Zulaiha, M. Pd dan validator materi Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M. Pd terima kasih untuk segala saran dan masukan dalam pembuatan media dan juga instrumen penelitian.

6. Terima kasih untuk dosen pengampu akademik Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd, dan terima kasih untuk seluruh dosen Bunda Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M. Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M. Pd, Ibu Febriyanti Utami, M. Pd, Ibu Taruni Suningsih, M. Pd, Bapak Akbari, M. Pd, Ibu Dara Zulaiha, M. Pd, Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M. Pd, Ibu Rina Rahayu Siregar, S. Pd, M. Psi, Ibu Yuni Dwi Suryani, M. Pd dan Ibu Akmillah Ilhami, M. Pd, terima kasih telah mendidik, membimbing, dan selalu memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan memberikan pengalaman-pengalaman yang sangat berharga selama ini.
7. Terima kasih untuk seluruh staf karyawan FKIP Universitas Sriwijaya, terkhususnya admin prodi PG-PAUD mba Tessi Faizah, S. T dan mba Riansih, S. Pd yang telah banyak membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
8. Untuk kepala sekolah PAUD Raudhatul Jannah Ibu Reni Afriani, terima kasih untuk segala bantuannya saat proses pelaksanaan penelitian yang telah memberikan izin juga bimbingan dan arahan serta membantu dalam mensukseskan penelitian hingga selesai.
9. Untuk teman-temanku, Zaleha, Sara Amelia dan Taslima terima kasih untuk selalu menemani disaat suka maupun duka dari kecil sampai sekarang ini, untuk Abellia Vega dan Sri Destiani terima kasih telah menjadi teman yang selalu mengingatkan dalam kebaikan, Untuk Fazha Caneshea Mauranses terima kasih untuk telah menjadi teman dari SMA yang sangat baik.
10. Teman-teman seperjuangan di perkuliahan Izzatin Nisak, Amelia Nada Khana, Ayu Wulandari, Mike Ramadhona, Fadillah Noer Annisa, Ayu Dwi Putri, Maryati Indah Safitri yang selalu saling bantu membantu di dalam dunia perkuliahan dan terima kasih banyak atas semua kebaikan yang telah diberikan.
11. Teman-teman PLP TK Islam Az-Zahra Palembang, PGPAUD angkatan 2020 terima kasih atas segala kebersamaan selama 4 tahun terakhir ini, terima kasih telah menjadi keluarga di Universitas Sriwijaya.

12. Terakhir untuk "Gas Ngengg" terima kasih banyak atas semua hal yang telah diberikan, yang selalu menjadi info terdepan untuk Nisa, sekali lagi terima kasih banyak "kalian terlalu baik untuk didefinisikan dengan kalimat sederhana".
13. Almamaterku, Universitas Sriwijaya.

**Motto**

"Sebaik-baik manusia yang bermanfaat bagi sesama"



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Hakikat Media .....	9
2.1.1 Pengertian Media.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Media.....	9
2.1.3 Kriteria Media yang Baik.....	11
2.2 Hakikat Media <i>Maze</i> Angka .....	12
2.2.1 Pengertian Media <i>Maze</i> Angka .....	12
2.2.2 Manfaat Media <i>Maze</i> Angka.....	13
2.3 Hakikat Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	14
2.3.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	14
2.3.2 Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	15
2.3.3 Teori <i>Number Sense</i> .....	16
2.4 Hakikat Anak Usia Dini.....	16
2.3.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	16
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	17

2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan .....	18
2.5.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	18
2.5.2 Model Pengembangan Produk Rowntree .....	19
2.5.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer .....	19
2.5.4 Validatas dan Kepraktisan .....	20
2.6 Teknik Pengumpulan Data .....	23
2.6.1 Walktrough .....	23
2.6.2 Observasi .....	24
2.7 Penelitian Relevan.....	24
2.8 Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	27
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.4 Prosedur Penelitian .....	27
3.4.1 Perencanaan.....	27
3.4.2 Pengembangan .....	28
3.4.3 Evaluasi .....	28
3.5 Teknik Pengambilan Data.....	29
3.5.1 Walktrough.....	29
3.5.2 Observasi.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	37
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan .....	38
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi .....	41
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	41
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	42
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One-To-One Evaluation</i> .....	45
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	46
4.2 Pembahasan .....	47

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi .....	30
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media .....	30
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian .....	32
Tabel 4 Kategori Nilai Validitas .....	33
Tabel 5 Kategori Tingkat Validitas Media .....	34
Tabel 6 Kategori Tingkat Kepraktisan Media .....	36
Tabel 7 Penilaian Validator Materi.....	43
Tabel 8 Penilaian Validator Media .....	43
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	44
Tabel 10 Hasil Observasi Tahap <i>One-To-One Evaluation</i> .....	45
Tabel 11 Hasil Observasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	46

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) yang teruji secara valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan Rowntree dengan modifikasi model evaluasi Formatif Tessmer. Tahapan pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis dan pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil *expert review* menunjukkan bahwa validitas materi mendapatkan persentase sebesar 97% diperoleh dari validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi mengacu pada kesesuaian media dengan kurikulum dan validitas konstruk mengacu pada tampilan media sesuai dengan karakteristik anak usia (4-5) tahun. Validitas media mendapatkan persentase sebesar 98% terdiri dari aspek edukatif, penyajian, dan estetika/keindahan. Hasil validitas materi dan media diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,5% dalam kategori sangat valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan 3 orang anak dengan hasil 96% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 9 orang anak dengan hasil 97% dan dari keduanya diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,5% dikategorikan sangat praktis. Namun masih terdapat 2,5% kekurangannya terkait menyangkut sulit dipahami jika tidak membaca buku panduan yang ada. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *small group evaluation* karena hanya untuk melihat valid dan praktis suatu produk. Dari semua tahap yang dilakukan dapat disimpulkan produk berupa *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) pada anak usia (4-5) tahun dinyatakan sangat valid dan praktis, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran bagi anak.

**Kata Kunci** : Media Maze Angka, Lambang Bilangan, Anak Usia Dini

## ABSTRACT

*This research aims to develop number maze media to introduce number symbols (1-5) that have been tested in a valid and practical way. This development uses the Rowntree development model with a modification of the Tessmer Formative evaluation model. Rowntree's development stages consist of three stages, namely the planning stage, development stage, and evaluation stage which consists of self-evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation stages. Data analysis and collection techniques use walkthroughs and observations. The results of the expert review show that material validity of 97% is obtained from content validity and construct validity, content validity refers to the suitability of the media to the curriculum and construct validity refers to the appearance of the media according to the characteristics of children aged (4-5) years. Media validity has a percentage of 98% consisting of educational, presentation and aesthetic/beauty aspects. From the results of the validity of the material and media, an average percentage of 97.5% was obtained in the very valid category. The one-to-one evaluation stage involved 3 children with a result of 96% and the small group evaluation stage involved 9 children with a result of 97% and from both obtained an average percentage of 96.5% which was categorized as very practical. However, there are still 2.5% shortcomings related to how difficult it is to understand if you don't read the existing guidebook. This research only reached the small group evaluation stage because it was only to see the validity and practicality of a product. From all the stages carried out, it can be concluded that the product in the form of a number maze to introduce number symbols (1-5) to children aged (4-5) years is stated to be very valid and practical, so it can be applied in learning for children.*

**Keywords :** *Maze Angka Media, Number Symbols, Early Childhood.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah sebuah proses penguatan yang bertujuan untuk mendukung tumbuh kembang anak dari awal lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh. Hal ini mencakup beragam aspek baik fisik maupun nonfisik, yang penting untuk perkembangan holistik anak. (Fitriya & Khoiriyah, 2022). Dengan memberikan stimulasi pada setiap segi pertumbuhan bagi anak supaya anak bisa bertumbuh dengan dengan baik (Yenti, 2021).

Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai sebuah usaha pengembangan yang pada anak dari awal lahir sampai anak berusia enam tahun. Tujuan dari upaya ini adalah memberikan stimulus pendidikan yang bertujuan agar menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak-anak untuk rangka menyiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Definisi ini menegaskan bahwa PAUD bukan hanya sekadar memberikan pengasuhan kepada anak-anak dalam usia dini, namun mempunyai tujuan yang lebih luas yaitu memberikan stimulus pendidikan pada anak yang disesuaikan pada tahap perkembangan anak. Hal ini bertujuan untuk membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangan secara maksimal, baik dari aspek fisik maupun aspek nonfisik, serta menyiapkan anak-anak dalam melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dengan kadaan yang siap. Pentingnya definisi ini adalah sebagai landasan hukum bagi penyelenggaraan pendidikan bagi anak-anak di Indonesia. Dengan demikian, pendidikan bagi anak diharapkan dapat diatur dan dilaksanakan secara lebih terarah dan efektif sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ada dan tercantum didalam Undang-Undang (Sarudin et al., 2020).

Pelayanan pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh masyarakat dan atau pemerintah untuk membantu anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh, termasuk pendidikan, kerohanian, emosi, nutrisi, dan kesehatan (Hura et al., 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai tujuan dalam menyiapkan dasar yang kuat bagi pertumbuhan serta perkembangan holistik anak-anak. Pendekatan

menyeluruh yang diterapkan dalam PAUD tidak hanya mendukung dari segi akademis tapi dari segi emosional, sosial, dan fisik anak-anak. Dengan demikian, PAUD memastikan perkembangan yang optimal bagi anak-anak, membantu anak menuju masa depan yang lebih baik (Ulfah et al., 2021). Peningkatan pemahaman dan implementasi PAUD terjadi karena adanya kebutuhan akan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman serta kesadaran akan pentingnya memberikan pendidikan yang bermutu untuk anak usia dini (Hura et al., 2020).

Masa anak-anak adalah fase yang sangat penting di mana anak aktif belajar, mengeksplorasi, bertanya, bermain, berimajinasi, dan berkreaitivitas (Harefa & Suprihatin, 2023). Bermain memegang peranan utama untuk perkembangan anak-anak karena melalui kegiatan bermain, anak dapat mengasah keterampilan fisik, eksplorasi lingkungan sekitar, memahami konsep baru, serta mengembangkan kepribadian anak (Syafdaningsih et al., 2023). Bermain bukan saja untuk aktivitas yang mengasyikan untuk anak melainkan, juga merupakan sarana penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Saat bermain, anak-anak tidak hanya mendapatkan kepuasan, tetapi juga mengasah beragam keterampilan dan kemampuan yang esensial. Dalam proses bermain, anak-anak bisa memperoleh keterampilan baik untuk motorik kasar dan motorik halus, kemampuan berpikir, pemahaman tentang lingkungan, imajinasi, fantasi, dan kreativitas (Andayani, 2021).

Melalui kegiatan bermain, anak mempelajari banyak konsep dasar seperti memahami bentuk, warna, arah, huruf, dan juga angka (Sari et al., 2021). Bermain ialah aktivitas yang mengasyikan dan spontan yang dapat menghadirkan rasa aman secara mental pada anak (Andayani, 2021). Begitupun saat dilingkungan bermain yang aktif membuat anak mempunyai kesempatan yang sangat luas untuk bereksplorasi guna memuaskan rasa keingin tahuannya, serta anak dapat mengekspresikan idenya melalui imajinasi, drama, permainan konstruktif, dan lain-lain (Najib et al., 2021).

Kemampuan anak berbeda-beda, beberapa anak yang berkembang sesuai tahapan usianya namun ada juga yang belum berkembang sesuai tahapan usianya, dimana anak harus melalui setiap tahap-tahap perkembangan yang optimal. Salah



satu keterampilan yang dibahas dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif pada anak. Perkembangan kognitif anak di Indonesia pada tahun 2015 berada di peringkat 5 terbawah (Damanik & Handayani, 2023). Aspek kognitif pada anak seringkali berhubungan dengan pengenalan angka, seperti pengenalan simbol angka.

Pendidikan matematika pada anak usia dini sejalan dengan pedoman pemerintah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Dengan kata lain tingkat perkembangan anak usia (4-5) tahun adalah: 1) Menghitung jumlah benda (1-10); 2) Mengetahui konsep bilangan; 3) Pengetahuan tentang simbol numerik; dan 4) Pengetahuan tentang simbol bintang. Pernyataan tersebut menjadi pedoman keberhasilan pembelajaran anak usia dini dan pembelajaran anak usia dini yaitu pengenalan simbol bilangan.

Pengenalan simbol bilangan menurut Fauziyyah et al., (2023) merupakan keterampilan yang penting bagi anak dalam mengenal simbol bilangan. Mengenal simbol bilangan ialah dasar dari matematika. Dikatakan anak mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak bukan saja mengingat, namun dapat mengetahui dan mengenali simbol bilangan tersebut. Sesuai dengan pendapat Wulandari & Setyawan, (2023) bahwa lambang bilangan merupakan lambang nilai bilangan, lambang bilangan berupa lambang memudahkan penyajian operasi bilangan. Dengan mengenalkan simbol angka untuk anak usia (4-5) tahun, anak bisa memakai lingkungan pendidikan, lingkungan pendidikan dan juga alat permainan edukatif lainnya.

Media ialah hal yang mempunyai peran penting untuk proses pembelajaran dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Winangsih & Harahap, 2023). Media pembelajaran sama halnya dengan alat permainan edukatif, karena alat yang dipergunakan untuk proses pembelajaran atau sarana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikutip Daryanto (Hamid et al., 2020: 4), media adalah semua bentuk benda yang bisa digunakan untuk menggambarkan atau menyampaikan pesan-pesan pendidikan untuk menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak pada tujuan kegiatan dalam proses pembelajaran.

Media sangatlah membantu dalam proses pembelajaran pada anak-anak, kehadiran lingkungan belajar dapat mengurangi rasa bosan anak pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum ialah alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Salah satu media yang sudah ada dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *maze* bilangan.

Media *maze* angka sebagai alat untuk mengenalkan lambang bilangan dan gerak halus anak berdasarkan penelitian Sianipar dkk (2022) menyatakan bahwa media *maze* angka dapat menyajikan simbol angka dan anak dapat menyebutkan *maze* angka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhaifa dkk (2023), media labirin bilangan mempengaruhi pengenalan simbol bilangan pada anak dalam pembelajarannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Deo dkk (2023) yang juga mengatakan bahwa media labirin bilangan dapat digunakan untuk mengenalkan simbol bilangan pada anak.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pada 3 sekolah di Kec. Tanjung Batu, Kab. Ogan Ilir yaitu TK Ar-Rahmah Tanjung Atap Kec. Tanjung Batu, TK Negeri Pembina Tanjung Batu dan PAUD Raudhatu Jannah Desa Tanjung TambakKec. Tanjung Batu. Wawancara pertama dilakukan di PAUD Raudhatul Jannah pada tanggal 3 Januari 2024. Pada saat wawancara berlangsung Kepala Sekolah IbuReni menjelaskan bahwa dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak guru mengenalkannya dengan media-media seperti puzzle angka, dan juga guru biasanya sering menggunakan lembar kerja ataupun menjelaskan dan mengenalkan lambang bilangan itu hanya dengan menulis lambang bilangan di kertas atau lembar kerja. Jadi dalam pengenalan lambang bilangan di TK sendiri hanya menggunakan hal-hal tersebut dan masih kurangnya media permainan atau media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang ada di TK tersebut membuat guru memakai pembelajaran seperti itu. Keterbatasannya dana membuat PAUD ini dalam kebutuhan media pembelajarannya sedikit dan tidak banyak tidak beragam dan membuat media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang ada itu terbatas. Setelah peneliti mengetahui keterbatasan media yang ada di sekolah, peneliti mengusulkan produk pengembangan kepada Ibu Reni selaku kepala sekolah PAUD Raudhatul Jannah yang mana dalam hal ini sangat diterima oleh

Ibu Reni sebagai kepala sekolah karena media pembelajaran ini sangat membantu pada proses pembelajaran dan juga dapat membuat anak menjadi lebih tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran.

Pada wawancara kedua dilakukan di TK Negeri Pembina Tanjung Batu pada tanggal 5 Januari 2024. Wawancara dilakukan dengan guru kelas yaitu ibu Weni di mana pada saat wawancara Ibu Weni mengatakan bahwa permainan atau media pembelajaran yang digunakan di TK negeri pembina sendiri sudah sangat beragam di mana TK ini juga merupakan sekolah penggerak yang mana media pembelajaran dan alat permainan edukatif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam pembelajaran media atau permainan yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak itu biasanya menggunakan media seperti *puzzle* angka dan juga *medialuspat* ataupun juga *flashcard* dan juga gambar angka. Di TK Negeri Pembina sendiri untuk penggunaan media *maze* belum ada dan anak belum mengenal media *maze*, *maze* angka dan semacamnya. Sehingga peneliti menawarkan produk pengembangan media *maze* angka kepada ibu Weni dan juga TK Negeri Pembina yang mana jugaditerima baik oleh guru dan juga staf lainnya di TK Negeri Pembina karena media *maze* angka ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan juga mampu membantu anak dalam mengenalkan bilangan.

Terakhir, pada wawancara ketiga dilakukan di TK Ar-Rahmah Tanjung Atap Kec. Tanjung Batu pada tanggal 4 Januari 2024, pada wawancara tersebut dilakukan dengan Ibu Rani merupakan guru kelas di TK Ar-Rahmah Tanjung Atap Kec. Tanjung Batu, tersebut Ibu Rani mengatakan bahwa dalam pengenalan lambang bilangan di TK tersebut mengenalkan dengan media pembelajaran baik media visual dan juga interaktif namun untuk penggunaan media pembelajaran atau alat permainan edukatif itu masih belum banyak karena biasanya guru itu lebih senang mengenalkan lambang bilangan anak dengan gambar angka gambar angka sampai 50 jadi anak dikenalkan nama bilangan dari gambar tersebut. Media atau alat permainan yang sering digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak yaitu menggunakan lembar kerja dan juga proyektor yang menampilkan lambang-lambang angka. Jadi di sini peneliti mengusulkan dan juga menawarkan pengembangan media *maze* angka kepada Ibu Rani dan sekolah TK

Ar-Rahmah Tanjung Atap Kec. Tanjung Batu, sama dengan dua sekolah sebelumnya Ibu Rani juga menerimanya dengan sangat antusias, sangat baik karena media pembelajaran ini akan sangat membantu proses pembelajaran adalah mengenalkan lambang bilangan kepada anak di TK Ar-Rahmah Tanjung Atap Kec. Tanjung Batu.

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Bintoro (2023), dengan penelitian pengembangan media *maze* raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak. Lalu penelitian oleh Saputri dan Dewi (2022), dengan penelitian pengembangan media *maze* untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan angka. Penelitian menyatakan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan bahwa dari analisis data yang telah dilakukan dengan uji coba dan penilaian oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan hasil kategori penilaian sangat valid dan dapat digunakan sebagai media yang dapat aspek perkembangan kognitif dan melatih motorik halus anak. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa dari kedua media yang telah dikembangkan media sangat valid dalam menarik perhatian anak, melatih kreatifitas dan minat anak. Namun pada penelitian yang telah dilakukan, belum banyak penelitian yang mengembangkan media *maze* angka yang jalur atau labirinnya berbentuk angka untuk mengenalkan lambang bilangan. Dengan hasil analisis kebutuhan dan juga penelitian relevan, peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media yang berjudul **“Pengembangan Media Maze Angka untuk Mengenalkan Lambang Bilangan (1-5) pada Anak Usia (4-5) Tahun”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana mengembangkan media *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) pada anak usia (4-5) tahun yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) pada anak usia (4-5) tahun yang praktis?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1) Untuk mengembangkan media *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) pada anak usia (4-5) tahun yang valid.

- 2) Untuk mengembangkan media *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan (1-5) pada anak usia (4-5) tahun yang praktis.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran ini memiliki potensi menjadi alat pendukung pembelajaran baru bagi anak usia (4-5) tahun. Tujuan utamanya ialah untuk memperkenalkan, menyebutkan dan menirukan lambang bilangan serta menginspirasi untuk menarik semangat dan minat anak dalam proses pembelajaran.

##### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang bagaimana memberikan rangsangan atau stimulus yang efektif dalam memperkenalkan, menyebutkan dan menirukan lambang bilangan dengan menggunakan berbagai media baru yang tersedia.
- b. Bagi anak, dari penelitian ini adalah untuk menginspirasi anak-anak agar lebih antusias dan semangat pada saat pembelajaran. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat membantu anak dalam memahami lambang bilangan, memperkenalkan, menyebutkan dan menirukan lambang bilangan serta membuat anak tertarik dalam pembelajaran.
- c. Bagi pendidik, harapannya media ini dapat digunakan dan membantu pendidik pada saat proses pembelajaran agar lebih efektif untuk menyampaikan materi pada proses belajar mengajar, terlebih dalam memperkenalkan, menyebutkan dan menirukan lambang bilangan anak usia (4-5) tahun. Diharapkan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran lebih menarik sehingga proses pembelajaran efektif bagi anak-anak dalam rentang usia tersebut.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambahkan pengetahuan dan kesadaran sebagai elemen yang mendukung profesionalisme seorang guru. Hal ini dapat dicapai melalui pengembangan media pembelajaran

yang memungkinkan pengembangan pada setiap aspek perkembangan secara lebih kreatif, inovatif, dan kreatif bagi anak usia (4-5) tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.
- Bahri, N. F., Salsa Billa, M., & Yunidar, D. (2023). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Motorik Halus Berupa Maze di Telkom Schools Daycare Dayeuh Kolot. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 217–226. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3398>
- Basori. (2021). Penggunaan APE Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 4(1), 34–41. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/251>
- Bena, T. A., Dhiu, K. D., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan media maze angka untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Malaboa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 892–904.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun melalui permainan balok angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181–190. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/25070>
- Destia, S. (2020). *Penerapan Permainan Maze Angka dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang*. Universitas Islam Negeri Raden Intang.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media

- Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fauziyyah, A. N., Rusijono, R., & Susarno, L. H. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 642–649. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4730>
- Fitriya, A., & Khoiriyah. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Agama Untuk Meningkatkan Moral Agama Islam Anak Usia Dini Di Pos Paud Kamboja 69 Kabupaten Jember. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 19(85), 1–23.
- Fitriyah, L. M., & Albar, M. (2021). Pengembangan Media Ultatik ( Ular Tangga Tematik ) Materi Cuaca Kelas III MI Sunan Giri Jabung. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace Volume, 1*.
- Harefa, I. D., & Suprihatin, E. (2023). Strategi Mengatasi Problematika Mutu Pembelajaran Melalui Merdeka Belajar di Lembaga PAUD. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 70–77. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14617>
- Hura, S., Bougenville, J., Satu, T., Mandolang, K., Minahasa, K., Utara, S., Marde, D., & Mawikere, C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (Biblical Research Regarding Children’S Education and the Nature of Early Childhood Education). *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 15–33. <http://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/article/view/12>
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu’Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrrib.v1i1.2100>
- Komang, A., Nyoman, J. I., & Aditya, A. P. (2021). Pengembangan Instrumen



- Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 119–128. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3362>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran* (1st ed.). Kencana Publisher.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.2.119-125>
- Lestari, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi Pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 171–177. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.114>
- Mardhatillah, P. S., Amin Fauzi, K., Saragih, S., Pendidikan, P., & Pascasarjana, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Thinking Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Resiliensi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(1), 1166–1183.
- Mulyaningsih, E., Palangngan, S. T., Studi, P., Anak, P., Dini, U., Palopo, U. M., Studi, P., Bahasa, P., & Palopo, U. M. (2021). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan*. 2(2), 45–55.
- Munawwaroh, A. U., Wijaanti, A., & Koesmadi, D. P. (2020). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus ( Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi). *Jurnal CARE*, 8(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/229499766.pdf>
- Murahmanita, M., Nasrah, S., & Trisfayani, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas Xi Smks Ulumuddin Lhokseumawe. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 109. <https://doi.org/10.29103/jk.v1i1.3407>

- Najib, M., Setiawan, A., & Pancaran, L. M. (2021). Peran bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Stimulus: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 119–127. <https://doi.org/10.53863/sti.v1i2.822>
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Nizary, M. A., & Nur Kholik, A. N. K. (2021). Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Instrumen Assesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi). *Jurnal CONTEMPLATE*, 2(01), 21–42. <https://doi.org/10.53649/jucon.v2i01.316>
- Nurfadhillah, M., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1621. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1621-1628.2022>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Nurhanifa, Soraya, N., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 243–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10918>
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi Wordwall tema Indahnnya Kebersamaan pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>

- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Pratiwi, M., Khoiriyah, U., & Hanifah, S. (2023). Development and Validation of a Questionnaire to Measure Patient Satisfaction with The Implementation of Telepharmacy in The Pharmacy. *Journal of Pharmacy and Science*, 7(1), 123–135. <http://jurnal.univrab.ac.id/index.php/jops>
- Purba, R., Hulu, A., P, J. H., Sitorus, H., & Herlina, E. S. (2023). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Pembina HKBP Tarutung. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 171–187. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/14470>
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.
- Rahayu, S. R., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain maze di kelompok A RA Al-Gojali Bandung. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–51. <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/452>.
- Ramadhani, D. E., Nugroho, Y. S., Achmad, F., & Ningrum, L. E. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Sar (Stamp Automatic Robot) Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Smk Negeri 1 Tambelangan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(03), 359–368. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n03.p359-368>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 49–58.

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)

Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caramedia Communication.

Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 6(2), 71–78. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561>

Sari, M. P., Kautsar, F., Maulana, A., & Lorensa, F. (2021). Pemanfaatan permainan tradisional engklek sampar sebagai media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang meliputi rumah adat , upacara adat , tarian, lagu , dan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran [U. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1, 447–458. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/368%0Ahttps://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/download/368/104>

Sari, R. N. (2022). Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran di PAUD AR-Raudhah Kace Timur. *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 38.

Sarudin, Dharmawati, S. P. (2020). Konsep Pendidikan Anak Menurut Alquran (Kajian Terhadap Surat Luqman Ayat 12-15). *Wahana Inovasi : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat UISU*, VOLUME 9 N(2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/wahana/article/view/3686>

Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>

Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

- Sholihati, A., Rijanto, T., Munoto, & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan bahan ajar modul instalasi bangunan sederhana pada mata pelajaran instalasi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Unesa*, 11(02), 177–187.
- Siahaan, H., Siregar, F. N. Z., Pratiwi, S., Selian, S. N., & Zahra, A. (2023). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Panduan Bagi Orang Tua. *Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 94–102. <https://doi.org/10.53398/ja.v2i1.299>
- Siregar, A., & Naimi, N. (2020). The Pelatihan Media BIG MAZE Bagi Guru- Guru Aisyah Pendukung Selama Daring. *Abdimas Universal*, 2(2), 76–81. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v2i2.67>
- Sofyana, H. D., Fatkhurrohman, & Sunarko, A. (2023). Konsep Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Komparasi antara Buku Karya Prof. Dr. Moh. Ainin dan Buku Karya Dr. Ahmad Muradi, M.Ag. & Dr. Taufiqurrahman, M.Ed.). *Alphateach: Jurnal Profesi Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 1–11. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/alphateach/article/view/4661>
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra Publisher House.
- Susanti, J. I. P. ; A., & Widodo, R. A. (2023). Pengembangan Media MazeRaksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1>.
- Susanto, E., Hoendarto, G., & Kartono. (2019). Edukasi Dan Multiplayer Menggunakan Metode Xml-Rpc. *Masitika: Jurnal Online*, 4, 1–11. <https://journal.widyadharmia.ac.id/index.php/masitika/article/view/1601>
- Syafdaningsih, S., Hasmalena, H., Sofnidar, S., Dwi, L., Pagarwati, A., Rahayu, R., Zulaiha, D., Stevany, D., & Safitri, M. I. (2023). *Manfaat Kegiatan Outbound dalam Stimulasi Perkembangan kognitif Anak Usia Dini dari Perspektif Guru*. 7(6), 6700–6708. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5382>
- Syafiuddin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata

Pelajaran Bahasa Arab. *Maret*, 3(2), 106–118.

- Sylvia Lara Syaflin. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Tampi, F. L. (2022). Penerapan metode bernyanyi dengan gambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Boanerges Kids Kima Atas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 783–792. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7592773>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Utomo, B. (2018). Analisis Validitas Isi Butir Soal Sebagai Salah Satu Upaya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>
- Wulandari, I., & Setyawan, A. (2023). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan pada siswa kelas I SD NegeriKeleyan I. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 44–74. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/view/962>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z.

- (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2045–2051. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1218%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1218/1088>
- Yulianti, & Andriansyah. (2023). Maze Angka: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*, 6(6), 577–58