

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
TIGA DIMENSI SUBTEMA HEWAN KUPU-KUPU PADA
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Nurbaiti Asri

NIM:06141381621045

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
TIGA DIMENSI SUBTEMA HEWAN KUPU-KUPU PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh
Nurbaiti Asri
NIM : 06141381621045
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Pembimbing 2



Dra. Rokiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Syaifuddiningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
TIGA DIMENSI SUBTEMA HEWAN KUPU-KUPU PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

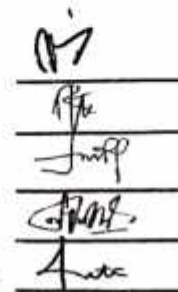
oleh
Nurbaiti Asri
NIM: 06141381621045
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua :Dra. Hasmalena, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
5. Anggota : Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.



Palembang, Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195903151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurbaiti Asri

NIM : 06141381621045

Program studi : Pendidikan anak usia dini

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-Kupu Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan 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

Palembang,

Nurbaiti Asri
NIM:0614138162145

PRAKARTA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-Kupu Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd ketua jurusan pendidikan, ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku Koordinator program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini, Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, ibu Dr. Sri Umarni, M.Pd, dan ibu Dr. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph.D anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Dan seluruh dosen FKIP PG-PAUD, Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Palembang dan ucapan terima kasih juga kepada semua pihak yang ada di TK KARTIKA II-1 Pakembang selaku subjek dalam penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk media pembelajaran pada anak kelompok B dan Peneliti juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk melengkapi kekurangan dari hasil agar lebih baik lagi untuk yang akan datang

Palembang,

Penulis

Nurbaiti Asri

PERSEMBAHASAN SKRIPSI

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini serta tidak lupa shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi agung Muhammad SAW. SKRIPSI ini persembahkan untuk:

- ❖ **Kedua orang tuaku, ayahanda Asri Hasyim dan Ibunda (Almh) Lilis Suryani yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, kebahagiaan, serta tak henti-hentinya memberiku semangat dan doa untuk keberhasilanku.**
- ❖ **Saudara-saudaraku tercinta, kakakku Iskandar, Istiawan, S.Pd, Herianto, Sopian, S.Pd, Muslim Bahori, S.K.M, Hendri, S.Pd Serta Adik-adikku Ahmad Syafei dan Najwa Khoirunnisa, yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan keceriaan**
- ❖ **Pembimbing Skripsi Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd Terima kasih banyak waktu dan bimbingan yang selama ini telah diajarkan.**
- ❖ **Dosen Pengajar Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd terima kasih untuk kesempatan, pengalaman, motivasi, serta ilmu yang tak terhingga yang telah diberikan**
- ❖ **Sahabat seperjuangan Karina Utami, Indah Mufidatul Ummah, Ledi Diana, Rafika Az Zahra, Fachri Ramadhan, Sofiati, Sarita Indriyani, dan Nyayu Putri Nanda terima kasih telah menjadi penyemangatku.**
- ❖ **Teman-teman PG-PAUD angkatan 2016, terima kasih sudah berbagi canda tawa selama mata perkuliahan ini.**
- ❖ **Adik-adik PG-PAUD 2017, 2018, 2019, 2020 yang tetap semangat menjalani perkuliahan.**
- ❖ **Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.**

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
PERSEMBAHAN SKRIPSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan	
Kupu- Kupu	7
2.1.1 Pengertian APE	7
2.1.1.1 Syarat-Syarat Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif ...	8
2.1.1.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	9
2.1.2 Hakikat <i>Maze</i> Tiga Dimensi.....	10
2.1.2.1 Manfaat <i>Maze</i>	11

2.1.2.2 Cara Memainkan <i>APE Maze</i> Tiga Dimensi.....	12
2.1.3 Subtema Hewan Kupu-Kupu.....	12
2.1.4 Karakteristik Anak Usia Dini	13
2.2 Pengertian Pengembangan	14
2.3 Model Pengembangan Produk <i>Rowntree</i>	15
2.4 Prosedur Evaluasi Formatif Tessler	17
2.5 Penelitian Relevan.....	17
2.6 Kerangka Berfikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Penelitian.....	20
3.2.1 Tahap Perencanaan	20
3.2.1.1 Analisis Kebutuhan Perkembangan Anak.....	20
3.2.2 Tahap Pengembangan	21
3.2.2.1 Tahap Pengembangan Materi.....	21
3.2.2.2 Tahap Pengembangan Desain Materi.....	21
3.2.2.3 Memproduksi Prototipe.....	21
3.2.3 Evaluasi	21
3.2.3.1 <i>Self Evaluation</i>	22
3.2.3.2 <i>Expert Review</i>	22
3.2.3.3 <i>One to one evaluation</i>	22
3.2.3.4 <i>Small Group</i>	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	23
3.3.1 <i>Walkthrough</i>	24
3.3.2 Observasi.....	26
3.3.3 Wawancara.....	27
3.4 Teknik Analisis Data.....	27
3.4.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	27
3.4.2 Analisis Data Observasi	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	31
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Dan Perkembangan Anak	31
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	32
4.1.2.1 Membuat Materi Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	32
4.1.2.2 Desain Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	33
4.1.2.3 Produksi Prototipe	33
4.1.3 Hasil tahap evaluasi.....	33
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	34
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Rxpert Review</i>	34
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	37
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group</i>	38
4.2 Pembahasan	40

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	46
5.2 Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA48**LAMPIRAN52**

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Teknik Pengumpulan Data Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	23
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Content</i> /Materi	24
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Desain/Media	25
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-Kupu Pada Anak Kelompok B	26
Tabel 5 Kategori Nilai Validasi Materi/Media	28
Tabel 6 Kategori Tingkat Validasi Produk Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	28
Tabel 7 Kategori Tingkat Kepraktisan Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	29
Tabel 8 Nilai Kepraktisan Terhadap Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu Pada Anak Kelompok B	30
Tabel 9 Komentar/Saran Terhadap Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-kupu	35
Tabel 10 Komentar/Saran Validator Serta Keputusan	36
Tabel 11 Sebelum Diperbaiki dan Sesudah Diperbaiki	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara.....	53
Lampiran 2 Hasil Evaluasi	56
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	62
Lampiran 4 Data Validasi Materi dan Desain.....	69
Lampiran 5 Wawancara Analisis Kebutuhan.....	73
Lampiran 6 Gambar Observasi Peserta Didik.....	74
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi	76
Lampiran 8 Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan	78
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dekan	79
Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian	84
Lampiran 11 Kartu Bimbingan	

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B di taman kanak-kanak yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi menggunakan evaluasi Tessmer yaitu yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi sebesar 98% dan validasi media 97%. Dari hasil validasi materi dan validasi media diperoleh rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* sebesar 90% dan *small group evaluation* sebesar 90% dapat diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mengenai subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B di Taman kanak-kanak.

Kata Kunci : alat permainan edukatif, *maze* tiga dimensi

ABSTRACT

This research aims to develop products educational tool games maze three-dimensional subtheme of butterfly animals in child group B in a valid kindergarten and practical. The development model used is Rowntree development model consisting of three stages of planning, development, and evaluation using Tessmer evaluation which consists of self-evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques using Walkthrough and observation. The results showed that material validation was 98% and the media validation was 97%. From material validation results and media validation is obtained on average of 95% with very valid categories. Results from a one-to-one evaluation phase of 90% and small group evaluation of 90% can be obtained on average of 90% with very practical categories. Thus, the development of the three dimensional educational game tool of the maze is very valid and practical so it can be applied in the learning activities regarding the subtheme of butterfly animals in group B children in kindergarten.

Keywords: *Educative Game Tool, Three-Dimensional Maze*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Alat Permainan Edukatif merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Penggunaan Alat permainan edukatif salah satu upaya menciptakan situasi dan lingkungan yang memungkinkan mampu merangsang anak belajar, baik secara mandiri maupun bimbingan orang dewasa. Dalam pendidikan anak usia dini keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran sangat tergantung pada media yang digunakan, Menurut Hijriati (2017:63) alat permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Adapun jenis-jenis alat permainan edukatif yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini antara lain, puzzle, balok, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, dan kartu pasangan. Penggunaan beberapa alat permainan edukatif bertujuan memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Akan tetapi, dalam penggunaannya terkadang masih diperhadapkan pada keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. karena, tidak menutup kemungkinan proses pembelajaran tidak maksimal. begitu pula ketepatan penggunaan alat permainan edukatif akan menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan aspek perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Mansur yang dikutip oleh Mulyani (2018:44) Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep

yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Pembelajaran kognitif anak usia dini meliputi pengenalan lingkungan alam yang ada disekitar anak yaitu pengenalan hewan. Materi pengenalan hewan yang dapat diajarkan kepada anak yaitu tahapan metamorfosis kupu-kupu. agar tahapan metamorfosis kupu-kupu lebih mudah dipahami anak maka diperlukan alat permainan edukatif.

Dalam Pendidikan anak usia dini guru harus pandai memilih alat permainan edukatif yang dibutuhkan dan paling tepat menjadi sarana pembelajaran. Salah satunya yaitu alat permainan edukatif *maze*. *Maze* merupakan permainan sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Heriantoko yang dikutip oleh Wajannati (2016:108) mengungkapkan bahwa *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Adapun beberapa bentuk maze untuk anak yaitu mencari jejak rumah, lingkungan, bentuk geometri, dan hewan. Namun peneliti ingin mengembangkan permainan maze untuk pengenalan tahapan metamorfosis kupu-kupu yang berbentuk tiga dimensi. dengan menggunakan *maze* anak dapat mengeksplorasi dirinya dan membantunya dalam proses berfikir serta memecahkan masalah.

Untuk melihat alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu di lembaga PAUD peneliti melakukan observasi di 3 TK. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang pertama dilakukan peneliti di TK Nusa Indah Palembang pada bulan Oktober 2019 diperoleh informasi dari guru yang bernama Ibu Umena Santri Jufri S.Pd, Alat Permainan Edukatif *Maze* telah digunakan di TK Nusa Indah namun hanya *Maze* tema hewan dan hanya dalam bentuk dua dimensi. Dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan metamorfosis kupu-kupu guru hanya menggunakan gambar-gambar saja sehingga pembelajaran sangat monoton dan kurang menarik. Kemudian peneliti menawarkan desain *maze* tiga

dimensi subtema hewan kupu-kupu dan guru menyatakan setuju dengan desain pengembangan *maze* yang peneliti tunjukkan karena dengan menggunakan *maze* yang ingin dikembangkan peneliti dinilai menarik dan belum ada di TK Nusa Indah Palembang.

Pengamatan dan wawancara kedua di TK Negeri Pembina 2 Palembang pada bulan Oktober 2019 dengan ibu Siti Sahara, S.Pd. AUD. Hasil wawancara bahwa Alat permainan *maze* telah digunakan namun hanya *maze* yang bertema tentang Lingkungan, diriku, diri sendiri, dan geometri. Untuk mengajarkan metamorfosis kupu-kupu guru hanya menggunakan media gambar dan papan tulis saja karena belum adanya *maze* yang bertema metamorfosis kupu-kupu. Pada saat pembelajaran anak-anak tidak terlalu aktif dan banyak diam ketika guru mengajarkan mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu. Peneliti menawarkan desain *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu dan guru menyatakan sangat setuju dengan desain pengembangan *maze* yang peneliti tunjukkan karena dengan menggunakan *maze* yang ingin dikembangkan peneliti dinilai guru sangat perlu karena dengan menggunakan alat permainan dalam proses pembelajaran akan membuat anak lebih merasa senang dan pembelajaran lebih aktif dan menarik.

Kemudian pengamatan dan wawancara ketiga di TK Kartika II-1 Palembang pada bulan Oktober 2019 dengan ibu Efrogia Winatha hasil wawancara Alat Permainan Edukatif *Maze* telah digunakan di TK Kartika II-1 namun hanya *Maze* tema Hewan dan hanya dalam bentuk dua dimensi, untuk mengajarkan tentang metamorfosis kupu-kupu guru hanya menggunakan gambar. Ketika guru mengajarkan tentang metamorfosis kupu-kupu dengan menggunakan papan tulis dan gambar anak-anak tidak terlalu menghiraukan apa yang disampaikan guru dan anak-anak sibuk sendiri dengan kegiatannya masing-masing. Kemudian Peneliti menawarkan desain *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu dan guru menyatakan setuju dengan desain pengembangan *maze* yang peneliti tunjukkan karena dengan menggunakan *maze* yang ingin dikembangkan

peneliti dinilai guru perlu karena dengan menggunakan alat permainan memudahkan anak dalam proses pembelajaran serta pembelajaran akan lebih menyenangkan serta menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di 3 TK, yakni TK Nusa Indah, TK N Pembina 2, dan TK Kartika II-1 menunjukkan bahwa rata-rata dalam proses pembelajaran mengenai metamorfosis kupu-kupu guru hanya menggunakan gambar. Dari wawancara guru-guru diperoleh keterangan bahwa mereka menyatakan perlu adanya pengembangan mengenai alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu. Hal tersebut dikarenakan guru menyadari perlu adanya alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu karena dengan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu akan membuat proses pembelajaran mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Karena *maze* yang digunakan guru di TK tersebut belum ada mengenai *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulistari, dkk (2018:126) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usai 4-5 tahun dan pengaruh besarnya 2,72%. Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu, karena dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* dalam proses pembelajaran akan lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Alat Permainan *maze* Tiga

Dimensi Subtema Hewan Kupu-Kupu Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B Di Taman Kanak-kanak yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B Di Taman Kanak-kanak yang valid
2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi subtema hewan kupu-kupu pada anak kelompok B Di Taman Kanak-kanak yang praktis

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Anak
Diharapkan menambah wawasan anak dalam menggunakan alat permainan edukatif *maze* tiga dimensi yang menyenangkan untuk anak.
2. Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar pembelajaran dan memberikan inspirasi bagi guru untuk menciptakan media.

3. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan dalam rangka perbaikan untuk mutu pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dalam membuat media alat permainan edukatif *maze* untuk anak

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R, M. (2019). Pengaruh Permainan Ikuti Jejakku Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo. *Jurnal PAUD Teratai*. 8(3): 1-6.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PTBumi Aksara.
- Arsana, I, W., Anggreni, M, A., Patriani, S, R. (2019). *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Athiyah, U. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Papan Laju Warna Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK Aba-Assalam Yogyakarta. 5(8): 1-137.
- Charunia, A, D. (2018). Pengaruh Permainan *Maze Modifikasi tTrdahap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal*. *Jurnal Teratai*. 7(3): 1-6
- Dianmarta, A., Sulthoni (2017). Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*. 3(1): 1-4.
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 1(2): 131-144. .
- Hanifah, Tiana Umi. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk meningkatkan kecerdasan Verbal-Lunggiistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). Vol 3(2): Hal 13.
- Hasanah,U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1): 20-40.

- Hasniyati. (2018). Eksistensi Tokoh Ayah Dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata dan Novel Ayahku Bukan Pembohong Karya Tere Liye. *Master Bahasa* 6(3): Hal 1-13.
- Hijriati. (2017). *Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. Educative Games, Creativity and Early Childhood.* 3(2): 59-69.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Wardah (2017). Pengaruh permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan.* 6(1): 88-98.
- Masitah, W, & Whyuni, S. (2017). Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan bermain *Maze* Pada Anak Di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. *Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam.* 9(2): 131-146.
- Mifta., & Nurrizati. (2017). Pembuatan Komik Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan.* 6(1): 57-66.
- Mulyani, N, (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Din.* Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa, H. E.(2017). *Manajemen Paud.* Bandung Pt Remaja Rosdakarya.
- Mursid, (2017). *Pengembangan Pembelajaran Paud.* Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Pramudito, (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* bangun datar pelajaran matematika kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 6(1): 88-98.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar Dan Pusat Belajar Teori Dan Aplikasi Di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenadamedia group.
- Pratiwi, i., Syafdaningsih, & Rukiyah . (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik *Maze* untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(02): 140-141.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., &Heldanata (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran BahasaArab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Journal Of Arabic Learning And Teaching*. 7(1):
- Rohmah, S. (2019). Pengembangan Media *Maze* Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A Di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. 1-171.
- Rohmah,S. (2019). Pengembangan Media *Maze* Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Digital Repository Universitas Jember*. 5-127.
- Sudaryono. (2018). *Metodelogi Penelitian Kantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suryani, A, R., Basir, M, D., &Rusmin. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer model permainan pada mata pelajaran

ekonomi di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Profit*. 1(1): 1-13.

Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Vitasari, S. (2019). *Pengembangan Permainan Board Game Twister Berbasis Tema Binatang Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. Skripsi. Palembang: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Maze* aAgka. *Jpp Paud Untirta*. 3(2): 105-114.

Wijayanti, A.(2019). Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Pgri Jogorogo Ngani. *Jurnal Pendidikan Modern*. 4(3): 18-27.

Winarni, W. E.. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, A, D., Sumarni, S., Rahelly, Y.(2018) Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Izzudin Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*. 7(1): 81-92

Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jpp Paud Untirta*. 5(2): 125-134.

Zulherman., Pasaribu, A., Wiyono, K., Saparini, & Oktori, W., (2019) Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Pada Materi Gerak Melingkar. *Program Studi Pendidikan Fisika Fkip pULM*. 54-60.