

**PENGEMBANGAN *GAME MAZE* BERBASIS MEDIA
INTERAKTIF SESUAI TEMA UNTUK ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK IT IZZUDIN PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Aprilia Dwi Wulandari

NIM: 06141381419042

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018**

**PENGEMBANGAN *GAME MAZE* BERBASIS MEDIA
INTERAKTIF SESUAI TEMA UNTUK ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK IT IZZUDIN PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Aprilia Dwi Wulandari

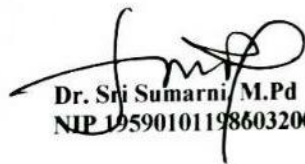
NIM: 06141381419042

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

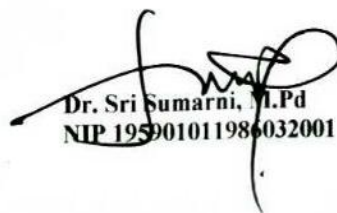

Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Pembimbing 2,


Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Ph. D
NIP. 196210271988082001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,


Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Ketua Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN *GAME MAZE* BERBASIS MEDIA
INTERAKTIF SESUAI TEMA UNTUK ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK IT IZZUDIN PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Aprilia Dwi Wulandari

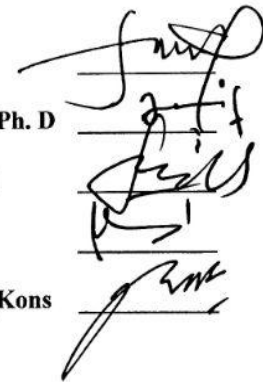
NIM: 06141381419042

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 02 Juni 2018

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Sri Sumarni, M.Pd |
| 2. Sekretaris | : Dra. YettyRahelly, M.Pd, Ph. D |
| 3. Anggota | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd |
| 4. Anggota | : Dra. Hasmalena, M.Pd |
| 5. Anggota | : Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons |



Palembang, Juni 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP 195908151986092001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprilia Dwi Wulandari

Nim : 06141381419042

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang" 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. Apabila 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.

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

Palembang, 02 Juni 2018
Yang membuat Pernyataan,



Aprilia Dwi Wulandari
Nim 06141381419042

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru 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 Dr. Sri Sumarni dan Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ketua 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 Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Ibu Dra. Rahmi Sofah, M. Pd., Kons, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 02 Juni 2018
Penulis,



Aprilia Dwi Wulandari

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil‘aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Kedua Orang Tuaku Papa dan Mama yang tercinta (Ir. Untung Alfani & Sumarni) atas doa, kerja keras dan limpahan kasih sayang untukku selama ini. Sebuah karya cinta untuk Papa dan Mama yang luar biasa.
- ❖ Ayuk dan Adikku yang tersayang (Eka Purnama Sari, S.Pd & Iqbal Tri Wahyudi) yang selalu mensupport serta mendo‘akan diriku selama ini dan semoga menjadi motivasi untuk giat meraih cita-cita.
- ❖ Dosen Pembimbing Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG.PAUD Ibu Dra. Masitoh, M.Pd. Ibu Rusnawati Umar, M.Pd. Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Ibu Chresty Anggreani, M.Pd dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd.
- ❖ Staff Karyawan FKIP, Ibu Anggi, Ibu Kiki dan Pak cik.
- ❖ Sahabat seperjuangan Nail, Eva dan Una-Una Squad terima kasih atas kebersamaan kita selama ini dalam suka maupun duka, susah ataupun senang.
- ❖ Sahabat PG PAUD Angkatan 2014.
- ❖ My Partner, terima kasih atas motivasi, do‘a dan bantuannya selama ini.
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku.

MOTTO

Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.
(Aprilia Dwi Wulandari)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	6
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	6
2.1.2 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.1.3 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	7
2.2 <i>Game</i>	8
2.2.1 Sejarah Perkembangan Game	8
2.2.2 Pengertian Game	9
2.2.3 <i>Game Maze</i>	11
2.3 Multimedia Interaktif	12
2.3.1 Unsur Sistem Multimedia Interaktif	13
2.3.2 Karakteristik Multimedia Interaktif	14

2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif	15
2.4 Pembelajaran Sesuai Tema	16
2.5 Hakikat Konsep Angka dan Bilangan	17
2.5.1 Tahapan Membilang	18
2.5.2 Teori Berhitung Flavell	19
2.6 Kerangka Berpikir	20
2.7 Penelitian Relevan	21
2.8 Penelitian Pengembangan	23
2.8.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	23
2.8.2 Model Pengembangan Addie	24
2.9 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Waktu dan Tempat	27
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan	27
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	28
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	29
3.4.2.1 Flowchart	29
3.4.2.2 Storyboard	29
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	29
3.4.3.1 Proses Pembuatan Komponen <i>Game Maze</i> Media Interaktif ..	29
3.4.3.2 <i>Validasi</i>	29
3.4.3.2.1 Validasi Ahli Media	29
3.4.3.2.2 Validasi Ahli Materi	30
3.4.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	30
3.4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	30
3.4.5.1 <i>Self Evaluation</i>	30
3.4.5.2 <i>Expert Review</i>	31
3.4.5.3 <i>One-to-one Evaluation</i>	31
3.4.5.4 <i>Small Group Evaluation</i>	31

3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Angket (<i>kuesioner</i>)	32
3.5.2 Observasi	32
3.5.3 Wawancara	34
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Analisis Data Angket	34
3.6.2 Analisis Data Observasi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Hasil Tahap Penelitian	38
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak Pembelajaran ..	38
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	39
4.1.2.1 Pengembangan Materi	39
4.1.2.1.1 Membuat Materi	39
4.1.2.1.2 Merancang Game Maze	39
4.1.2.2 Produksi Prototipe	39
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	40
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	40
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>One-to-One Evaluation</i>	43
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	44
4.2 Pembahasan	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Validasi <i>Content/ Materi</i>	33
3.2 Kisi-Kisi Validasi Media	33
3.3 Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	34
3.4 Kategori Nilai Validasi <i>Content/Materi</i>	35
3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Game Maze Berbasis Media Interaktif	36
3.6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	37

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Alur Berfikir Penelitian	21
2.2 Bagan Tahap Model ADDIE	24
2.3 Alur Desain Formative Research Tessmer	26
3.1 Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun (Modifikasi ADDIE dan Tessmer)	28

DAFTAR GAMBAR

1. Anak sedang melakukan tahap <i>one-to-one evaluation</i>	102
2. Kegiatan anak bermain <i>game maze</i> pada tahap <i>small group evaluation</i>	104
3. Foto bersama guru-guru TK saat wawancara	108

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Desain Produk	59
1. Flowchart <i>Game Maze</i>	60
2. Flowchart pertanyaan didalam <i>game</i>	61
3. Storyboard	62
Lampiran Instrumen Penelitian	81
4. Lembar Validasi Materi	82
5. Hasil Penilaian Validator <i>Content/Materi</i>	86
6. Lembar Validasi Media	87
7. Hasil Penilaian Validator Media	91
8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	92
9. Komentar Validator Pada Tahap <i>Expert Review</i>	93
10. Revisi Tahap <i>Expert Review</i>	94
11. Lembar Observasi Penilaian Pada Tahap <i>One-to-One Evaluation</i>	95
12. Lembar Observasi Penilaian Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	97
13. Rubrik Observasi Penilaian	100
Lampiran Dokumentasi Penelitian	101
14. Dokumentasi Tahap Penelitian <i>One-to-One Evaluation</i>	102
15. Dokumentasi Tahap Penelitian <i>Small Group Evaluation</i>	104
16. Dokumentasi Wawancara	108
17. Analisis Kebutuhan dan Wawancara di tiga TK	109
18. Surat Keterangan Bimbingan Skripsi	117
19. Surat Keterangan Izin Penelitian FKIP	119
20. Surat Keterangan Izin Penelitian Diknas	120
21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	121
22. Usul Judul Skripsi	122
23. Kartu Bimbingan Pembimbing 1 dan 2	123
24. Kartu Bimbingan Jurnal	129
25. Surat Keterangan Bimbingan Jurnal	131

ABSTRAK

Pengembangan *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun di TK IT Izzudin Palembang telah dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan *game maze* dengan materi pembelajaran matematika yang valid dan praktis. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket dan observasi. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif Tessmer meliputi tahap *self evaluation* dan *expert review*. Hasil *expert review* dari aspek materi dan aspek media diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,80 kategori sangat valid. Kategori valid disini berarti produk yang dikembangkan dari aspek materi sudah sesuai dengan pembelajaran matematika anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari mengenal angka, dapat mengurutkan angka dari yang kecil sampai terbesar serta soal cerita *maze* yang sesuai tema pembelajaran. Dari aspek media sudah sesuai karena tingkat kesulitan labirin dibedakan setiap levelnya, pemilihan *sprite/avatar* juga disesuaikan dengan soal cerita, audio yang jelas didengar, *backsound* setiap level berbeda disesuaikan dengan tema agar menarik, warna antara *background* dengan tulisan yang serasi dan menarik. Tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh hasil rata-rata observasi sebesar 91% kategori sangat praktis. Praktis artinya mudah dalam pengoperasian *game maze* sehingga anak dapat menyelesaikan *maze* yang diberikan dengan mengurutkan angka dari yang kecil sampai terbesar sambil membilang. Kelemahan dari produk ini adalah gerakan *sprite/avatar* yang terbatas dikarenakan *game* berbentuk 2D sehingga peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan *game maze* berbentuk 3D dengan tenaga profesional sesuai bidangnya agar *game* yang dihasilkan lebih baik dan optimal.

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

ABSTRACT

Development of interactive media-based maze game appropriate theme for children aged 5-6 years in IT Kindergarten Izzudin Palembang has been done with the aim to produce game maze with mathematics learning material that is valid and practical. Data collection techniques used interviews, questionnaires and observations. Development carried out by using the ADDIE development model includes the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The evaluation was done by using Tessmer formative evaluation method including self evaluation and expert review stage. The results of the expert review of material aspects and media aspects obtained an average value of 3.80 categories are very valid. Category valid here means that product developed from the aspect of the material is in accordance with the learning mathematics of children aged 5-6 years consisting of knowing the numbers, can sort the numbers from the smallest to the largest and the maze stories that fit the theme of learning. From the aspect of the media is appropriate because the level of difficulty of the maze differentiated each level, sprite / avatar selection is also tailored to the story, the audio is clearly heard, backsound each different level tailored to the theme to draw, the color between the background with writing matching and interesting. Phase one to one evaluation and small group evaluation obtained an average observation result of 91% category very practical. Practical means easy in the operation of game maze so that children can complete the maze given by sorting the numbers from the smallest to the largest while spelled out. The weakness of this product is the movement of sprite / avatar is limited due to the 2D-shaped game so that researchers suggest to further developers develop game maze shaped 3D with professional personnel according to its field for the game produced better and optimal.

Keywords: *Game Development Maze, Interactive Media, Kids 5-6 Years*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Kesadaran akan pentingnya pendidikan yang dimulai sejak usia dini telah mendorong pemerintah untuk melakukan kebijakannya, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional untuk membuat sebuah direktorat baru yang bernama Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini mengembangkan pembelajaran yang melibatkan 5 aspek kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Nugraha dikutip Elhumairoh (2015) Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan otak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu dalam memperoleh informasi yang meliputi kemampuan membilang dan kemampuan berhitung anak. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-

syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Menurut Piaget yang dikutip oleh Jawati (2014) menyatakan bahwa “dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra seperti penglihatan, pengecap, membau, mendengar dll sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar”.

Prinsip-prinsip pembelajaran di TK harus bersifat belajar seraya bermain oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik. Di Era-globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bermanfaat membantu para pendidik dalam penyediaan media pembelajaran dan sumber belajar guna meningkatkan mutu ataupun kualitas pendidikan salah satunya berupa media interaktif (multimedia). Didalam prinsip pembelajaran di TK pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan untuk mendorong anak menyenangi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 24 Januari-15 Februari 2018 di TK IT Izzudin, TK IT Auladi Sako, dan TK Pusri kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Di TK IT Izzudin dengan wali kelas Ibu Linda Wati dan Ibu Laisa Heryani, peneliti menemukan anak yang kesulitan mengerjakan LKA berupa *Maze* walaupun sudah diberi tahu petunjuk mengerjakannya. Ketika menemui persimpangan jalan anak masih bingung harus melewati jalan kanan atau kiri hal ini dikarenakan materi *Maze* jarang diberikan kepada anak, LKA *Maze* yang diberikan memiliki labirin terlalu rumit untuk anak dan tidak sesuai dengan tema pembelajaran hari itu. Di TK Auladi Sako dengan wali kelas Ibu Monalisa dan Ibu Vita Syafitri pembelajaran menggunakan LKA *maze* juga jarang diberikan permasalahannya yang ditemui juga sama beberapa anak masih perlu dibantu ketika mengerjakannya terlebih jika labirinnya terlalu rumit sedangkan di TK Pusri dengan wali kelas Ibu Marsi Aryati memiliki buku yang berupa kumpulan LKA yang khusus tentang materi mencari jejak namun tidak sesuai dengan tema pembelajaran, anak terbiasa mengerjakannya tapi masih

dibantu jika labirin yang dilalui rumit. Permainan labirin ini melatih kognitif anak dalam berfikir logis dalam menemukan jalan keluar dari labirin tersebut.

Dari permasalahan di atas, peneliti mencari alternatif lain dalam pembelajaran tersebut yaitu dengan berusaha menciptakan produk *game maze* berbasis media interaktif namun dilengkapi kegiatan membilang dengan tujuan agar anak lebih tertarik dalam mengerjakannya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingrum dan Sudarto (2017) dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Petualang terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A di TK Cendikia Kids School Laboratorium School Universitas PGRI Madiun”. Hasil penelitian dijelaskan bahwa teknik analisis data penelitian ini menggunakan Wilcoxon Matched Pairs Test dengan rumus $Thitung < Ttabel$. Jika $Thitung$ lebih kecil dari $Ttabel$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $Thitung = 0$ dan $Ttabel$ untuk $N=12$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 14, maka $Thitung < Ttabel$ ($0 < 14$). Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan maze petualang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A di TK Cendikia Kids School Laboratorium School Universitas PGRI Madiun.

Dari penelitian terdahulu, peneliti menyarankan permainan *maze* mempunyai banyak jalan dalam suatu ruangan sesuai dengan pendapat Laily Rosidah (2014) bahwa *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Menurut peneliti permainan *maze* ini melatih kesabaran anak, mengembangkan kognitif anak dalam berfikir logis dan lebih berkonsentrasi karena permainan ini harus menemukan jalan keluar dari sebuah labirin yang berliku dan jalan buntu.

Dalam analisis kebutuhan yang digali dari wawancara guru kelas dari ke tiga TK tersebut yaitu (1) TK IT Izzudin dengan wali kelas Ibu Linda Wati dan Ibu Laisa Heryani, (2) TK Auladi Sako dengan wali kelas Ibu Monalisa dan Ibu Vita Syafitri dan (3) TK Pusri dengan wali kelas Ibu Marsi Aryati bahwa pihak sekolah menyatakan produk berupa *game maze* berbasis media interaktif untuk

anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan peneliti itu penting dan sangat berguna untuk media pembelajaran disekolah, daftar wawancara dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 108. maka peneliti tertarik untuk menciptakan suatu *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun yang akan diterapkan pada TK kelompok B1 TK IT Izzudin Palembang. Disini peran *game maze* berbasis media interaktif mempermudah guru dalam menerapkannya karena *game* tersebut sudah dimodifikasi, *game maze* ini memiliki 3 pilihan tema yang sesuai dengan pembelajaran semester II dengan 3 tingkatan level pada setiap temanya dan durasi waktu yang berbeda. Dimana pada setiap jalan atau jalurnya dilengkapi dengan angka-angka sehingga anak-anak bisa menyelesaikan *mazenya* dengan mengikuti angka tersebut. Pengaplikasian *game* ini menggunakan bantuan proyektor sehingga gambar terlihat lebih jelas, pembelajaran anak lebih menarik dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema yang valid Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang.
2. *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema yang praktis Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa, untuk melatih kognitifnya dalam kegiatan membilang pada saat anak melewati jalan *game maze* tersebut dan menumbuhkan motivasi belajar anak.
2. Bagi guru, untuk mengembangkan dalam pemberian materi beraspekan kognitif berupa *maze* dalam bentuk *game* media interaktif yang beredukasi sesuai tema.
3. Bagi Sekolah, mendukung kualitas pendidikan dalam ranah IPTEK khususnya pada aspek kognitif sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kualitas TK IT Izzudin Palembang.
4. Bagi Bagi program studi PAUD, untuk dapat menciptakan dan mengembangkan produk *game maze* berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun.
5. Bagi Peneliti selanjutnya, untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai *game maze* maupun media interaktif dan juga dapat dijadikan panduan ketika akan membuat laporan, proposal atau skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad dan Wahyu. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(3): 58
- Ambarita, Henny Maryati. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(4): 1
- Asmawati dan Luluk. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Aziz dan Safrudin. (2017). *Strategi Pembelajaran Ajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Azman, Nur ddk. (2014). *Intisari Matematika berdasarkan kurikulum terbaru*. Bandung: Fokus Media
- Constantina dan Rachma. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Unesa*, 2(4):1
- Damayanti, Yasinta Nina. (2015). Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar pada Anak Kelompok B1 TK PKK 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD SI*, 2(4):1
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapaian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyanti, Johni. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Ekawati dan Achmad. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link ISSN 1858-4667*, 1(22):31
- Erdisna dan Arif. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal Komtekinfo Fakultas Ilmu Komputer*, 1(2): 29
- Hapsari, Indri Iriani. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks
- Yoaki dkk. (2018). Implementasi Algoritma Shuffel Fisher Yates Pada Media Interaktif Pengenalan Nama-Nama Negara di Benua Asia Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informatika*, (1)10: 51

- Haryani, Chica. (2014). Penerapan Metode Bermain dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Skripsi:FKIP PLS Universitas Bengkulu*
- Herdiati dkk. (2017). Pengembangan Alat Permainan Keranjang Pintar dalam Pembelajaran Berbicara Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2): 178
- Hermawan dkk. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 2(15):197
- Hermawan dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Multimedia di Madrassah Tsanawiyah Darul Mutaalimin. *Jurnal Algoritma*, 1(11): 2
- Husaini, Fachri. (2013). Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijyah Pada TPA AN-NUR Daleman. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA ISSN: 2302-1136*, 1(2):69
- Indriana, Isti Fina. (2017). *Buku Klasik matematika SD/MI Kelas VI,V & VI*. Yogyakarta: Cakrawala
- Kharisma dkk. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah Dasi*, 2(16): 42-43
- Kiswanto dkk. (2018). Perancangan Game Edukatif Untuk Menerapkan Pola Labirin Berbasis Mobile. *Media Informatika Budidarman*, (2)2: 1
- Kushardanto dan Masnuna. (2013). Film Pendek Bertema Nasionalisme Menggunakan Potrait Screen Angle dan Teknik Special Effect. *Jurnal Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jatim*, (2):51
- Kusuma dan Endah. (2016). Pengembangan Permainan Labirin Untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 2(3):1
- Kuswanto, Joko. (2017). Pengembangan Game Berhitung dengan Menggunakan Visual Basic 6.0 pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SD Negeri 3 OKUT. *Jurnal Educative*, 1(2):61
- Mariani dkk. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kolam Pancing Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(2): 2
- Martono, Kurniawan Teguh. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(5): 23

- Mashudi, Farid. (2015). *Pedoman Lengkap Evaluasi & Supervisi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Diva Press
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Aditra Deri dkk. (2017). Membangun Game Edukasi “*Mathematic Maze*” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Statiska Industri dan Komputasi*, 1(2):70
- Nurjanah, Nunung. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 2(3): 108
- Peraturan Menteri No. 137 Tahun 2014
- Peraturan Menteri No. 146 Tahun 2014
- Putra, Lovandri Dwanda. Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2): 1
- Pratama, Wahyu. (2014). *Game Adventure* Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 2(7):16-17
- Ramadhan dkk. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 1(6): 28
- Ramansyah, Wanda. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(3): 31
- Rosidah, Laily. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2(8): 1
- Sahardevi. (2015). Perancangan dan Implementasi Teknologi Virtual Reality Modelling Language 3 Dimensi Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Website. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 1(3): 148
- Sasongko, Nurdiansah Dwi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(4):1
- Setaningrum dan Sudarto (2014). Pengaruh Permainan Maze Petualang terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A di TK Cendikia Kids School Laboratorium School Universitas PGRI Madiun. *Jurnal PAUD Teratai*, 3(6):1

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I Made dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Windayana, Husen. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, (5)1: 28
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wulandari dkk. (2014). Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 5