

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME MAZE FOR KIDS
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
DAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**



Disusun Oleh:

SUSANTI ETNAWATI

21117259017

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

SUSANTI ETNAWATI. Pengaruh Penggunaan Media *Game Maze for Kids* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak; (2) pengaruh penggunaan media *game maze for kids* terhadap minat belajar anak; (3) efektivitas penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian adalah *quasy experiment* dengan desain penelitian adalah *pretest-posttest group design*. Jumlah populasi penelitian yaitu 36 anak, dan sampel penelitian menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen sejumlah 19 anak dan kelas kontrol sejumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi oleh ahli. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (Wilcoxon dan Mann Whitney).

Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Media *game maze for kids* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak, yang dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, rata-rata kemampuan pemecahan masalah anak sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata); (2) Media *game maze for kids* berpengaruh positif terhadap minat belajar anak, yang dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi $0,032 < 0,05$. Artinya, rata-rata minat belajar anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan; (3) Media *game maze for kids* lebih efektif digunakan dalam stimulasi kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak. Hal ini seperti terlihat dari: (a) hasil uji Mann Whitney dengan nilai signifikansi $0,050 \leq 0,05$, artinya antara nilai *post test* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dengan *post test* kelas kontrol terdapat perbedaan atau sama. Anak yang diberikan media *game maze for kids* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar (21,1) sedangkan anak-anak pada kelas kontrol sebesar (14,91); (b) hasil uji Mann Whitney menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya antara nilai *post test* minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan signifikan. Anak yang diberikan media *game maze for kids* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar (26,37) sedangkan anak-anak pada kelas kontrol sebesar (9,71).

Kata kunci: media *game maze for kids*, kemampuan pemecahan masalah, minat belajar, anak

ABSTRACT

SUSANTI ETNAWATI. The Effect of Using Maze for Kids Game Media on Problem Solving Ability and Learning Interest of Children Aged 5-6 Years. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education & Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to determine: (1) the effect of using the maze for kids game media on children's problem-solving abilities; (2) the effect of using maze for kids game media on children's learning interest; (3) the effectiveness of the use of maze for kids game media to increase problem solving abilities and interest in learning children aged 5-6 years.

The type of research was a quasy experiment, the research design was a pretest-posttest group design. The total population of the study was 36 children, and the study sample used two classes, namely the experimental class of 19 children and the control class of 17 children. Data collection techniques used observation sheets that had been validated by experts. Data analysis techniques used descriptive statistics, prerequisite tests (normality and homogeneity) and hypothesis testing (Wilcoxon and Mann Whitney).

The results of the study concluded: (1) the media game maze for kids has a positive effect on children's problem solving skills, as evidenced by the Wilcoxon test results obtained a significance value of $0.000 < 0.05$. That is, the average problem solving abilities of children before (pre test) and after (post test) are given treatment there is a significant (significant) difference; (2) the media game maze for kids has a positive effect on children's learning interest, as evidenced by the Wilcoxon test results obtained a significance value of $0.032 < 0.05$. That is, the average interest in learning before (pretest) and after (posttest) is given treatment there is a significant difference; (3) the media game maze for kids is more effective in stimulating children's problem-solving skills and interest in learning. This can be seen from: (a) the results of the Mann Whitney test a significance value of $0.050 \leq 0.05$, meaning that there is a difference between the post- test scores of the problem-solving abilities of the experimental class and the post-test of the control class. Children who were given maze for kids game media in the experimental class had better problem solving abilities (21.1) while children in the control class were (14.91); (b) the results of the Mann Whitney test show a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that there is a significant difference between the post-test scores of interest in learning in the experimental class and the control class. Children who were given the media game maze for kids in the experimental class had an average learning interest of (26.37) while children in the control class were (9.71).

Keywords: media game maze for kids, problem solving skills, interest in learning, children

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Periode masa tersebut juga sering dinamai *the golden age*. Pada usia emas ini kondisi otak berkembang sangat pesat. Anak memiliki keunikan dalam tumbuh kembangnya yang mana perkembangan saat ini akan menentukan tahap perkembangan selanjutnya. Upaya pemberian rangsangan yang tepat sangat membantu anak meraih perkembangan yang optimal. Anak sangat peka dan mudah sekali dalam menerima berbagai rangsangan dari luar. Pemberian rangsangan yang tepat akan memberikan dampak luar biasa pada perkembangan anak (Wulandari et al., 2018).

Masa usia dini dinilai sangat tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan pada anak. Nilai agama dan moral, nilai Pancasila, perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional adalah aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi (Permendikbudristek RI Nomor 7 Tahun 2022). Perkembangan aspek kognitif menjadi aspek yang penting distimulasi semenjak kecil. Perkembangan aspek kognitif menggambarkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif anak berhubungan erat dengan kecerdasan anak. Kemampuan kognitif ialah proses berpikir untuk mempelajari, mencermati, mengobservasi, memikirkan, memprediksi, memperhitungkan, mempertimbangkan lingkungannya dan memecahkan masalah sederhana (Chresty, 2015).

Keterampilan pemecahan permasalahan ialah bagian berarti dari kemampuan kognitif. Alfiah (dalam Permatasari et al., 2021) menerangkan jika pemecahan

masalah yang ada pada diri anak ialah keterampilan yang bisa digunakan anak untuk mempelajari dunianya ataupun menuntaskan kewajiban saat di sekolah. Kemampuan pemecahan masalah dinilai sangat utama dimiliki anak sebab keterampilan tersebut yang akan digunakan anak dalam kehidupan selanjutnya dalam menghadapi permasalahan sehari-hari. Anak usia dini sangat penting mempunyai kemampuan pemecahan masalah sebab kemampuan berfikir kritis, logis dan sistematis dapat dikembangkan lebih lanjut dalam upaya menghadapi persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Syaodih et al., 2018). Anak akan mampu memahami suatu permasalahan, kemudian merencanakan pemecahan masalahnya, dan selanjutnya melakukan strategi perhitungan atau melakukan rencana yang telah disusun, serta mampu melakukan pemeriksaan hasil dari apa yang telah dilakukannya (Anggraini et al., 2020).

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan generasi *Alpha* agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang mudah berubah dan penuh tantangan. Kemampuan pemecahan masalah menjadi bagian dari kecakapan hidup anak dan sangat berguna untuk menghadapi segala persoalan hidup. Anak juga berpengalaman untuk jadi inovatif sebab dibiasakan buat menuntaskan permasalahan dengan bermacam metode yang bisa diimplementasikan. Oleh sebab itu, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dialami anak ialah perihal yang amat berarti untuk orang tua atau pendidik. Kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak bisa berkembang dengan bagus apabila adanya stimulasi dari lingkungan luar. Guru yang menjadi pemimpin dan penggerak dalam pembelajaran di kelas dituntut untuk kreatif agar dapat menstimulasi kemampuan pemecahan

masalah anak didiknya (Imamah & Muqowim, 2020). Guru perlu menyediakan media belajar yang menarik, kreatif, inovatif dan mendukung anak mengembangkan kreativitas dan menstimulasi kemampuan penyelesaian masalah. Apabila guru dapat memberikan stimulasi yang tepat dan memotivasi anak untuk belajar dengan penuh kreatif, hingga anak hendak berkembang jadi individu yang mampu berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Santoso, 2006).

Anak dengan kemampuan memecahkan masalah sederhana akan mampu memahami permasalahan yang dihadapi dan dapat menentukan langkah bagaimana menyelesaikan masalah tersebut. Indikator keterampilan pemecahan permasalahan yang terdapat pada diri anak usia dini bagi Polya (dalam Anggraini et al.,2020) mengemukakan empat indikator yaitu memahami masalah yang dihadapi, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan perhitungan untuk melakukan strategi yang telah disusun, dan yang terakhir ialah mengamati keseluruhan dari proses hingga hasil dari upaya solusi pemecahan permasalahan tersebut.

Program for Internasional Student Assessment (PISA) tahun 2018 membuktikan jika negara kita menempati posisi 73 dari 79 negeri. Perihal ini membuktikan jika siswa Indonesia belum mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang bagus. Temuan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Lily Permatasari (2021) yang menyatakan bahwa beberapa sekolah PAUD di Kabupaten Temanggung memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah yakni sebanyak 80% belum berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil survey melalui *google form* kepada kepala sekolah serta guru yang terletak di Kemantren Wirobrajan bahwasanya sekitar 22 % anak kelas B yang masih belum berkembang dan perlu bimbingan dalam pemecahan masalah sehari-harinya, 57 % anak-anak dapat memecahkan masalah sehari-hari dengan sedikit bantuan. Anak-anak ini cenderung takut untuk mengambil keputusan dalam upaya menyelesaikan masalah yang dialami. Hal yang dilakukan biasanya diam atau meninggalkan kegiatan tersebut. Sebagai contoh ketika anak diberi tugas oleh guru, terdapat sebagian anak yang merasa tidak bisa, kemudian meninggalkan tugas tersebut begitu saja tanpa ada upaya untuk mencari pemecahan dari permasalahan yang dihadapinya serta ketika ditanya akan menjawab tidak tahu.

Kegiatan main yang diberikan guru di sekolah ialah sebuah masalah yang harus diselesaikan. Kemampuan pemecahan masalah ini penting digunakan anak-anak dalam menyelesaikan kegiatan main di sekolah. Anak distimulasi agar mampu memahami perintah dari kegiatan main tersebut, kemudian bagaimana anak dapat menyelesaikan kegiatan main tersebut, peralatan dan sumber bahan apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan main dan anak mampu menceritakan bagaimana anak berproses sampai menyelesaikan kegiatan main tersebut. Contoh kasus ketika guru menyampaikan kegiatan main hari ini ialah membuat bentuk dari bahan plastisin. Diharapkan anak dapat berfikir kreatif sehingga dapat membentuk plastisin tersebut menjadi bentuk ular atau bunga atau benda lain yang disenangi anak. Pada kenyataannya masih terdapat beberapa anak tidak tahu plastisin tersebut akan dibuat menjadi bentuk apa. Anak-anak tersebut hanya diam saja tanpa ada usaha menanyakan solusi yang harus dilakukan kepada teman maupun gurunya.

Contoh kejadian lainnya dalam menyusun kepingan puzzle, ketika menemui kepingan yang tidak pas dalam penyusunannya, terdapat anak yang tidak melanjutkan menyelesaikan menyusun puzzle lagi. Aspek fundamental dalam kemampuan pemecahan permasalahan yang terutama ialah ingatan, keahlian anak dalam berkarya, atensi ataupun Fokus, serta kecekatan mengerjakan data. Bila keahlian anak dalam berkonsentrasi, mengenang, berkarya, serta memasak data yang didapatnya bagus hingga keahlian jalan keluar permasalahannya juga bagus (Lestari, 2020). Dalam beberapa contoh kasus tersebut dapat terlihat bahwa memori, kegigihan, inisiatif dan konsentrasi anak belum muncul dalam upaya penyelesaian permasalahan yang dialami anak.

Kemampuan pemecahan masalah ini juga berhubungan dengan perkembangan sosial pada diri anak. Anak dengan kemampuan pemecahan masalah yang bagus akan mempunyai kemampuan membangun hubungan yang sehat serta mampu menyelami karakter banyak orang yang terdapat disekeliling anak (Apriliani & Asmawati, 2023). Peneliti melihat beberapa anak yang masih mudah terpancing emosinya, mudah marah dengan temannya tanpa mau mengetahui duduk permasalahannya, apakah temannya benar atau salah, anak tersebut langsung marah bahkan memukul. Proses memahami masalah sangatlah penting sehingga akan tahu tahapan apa yang akan dilakukan untuk menuntaskan permasalahan tersebut.

Kemampuan pemecahan masalah dapat dikembangkan pada diri anak usia dini melewati sebuah proses. Proses yang dilalui akan menemui banyak kendala. Lingkungan terdekat anak memegang peran penting dalam upaya menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak (Natalina, 2018). Saat berada di lingkungan

sekolah, guru merangsang kemampuan pemecahan masalah pada diri anak lewat aktivitas menyenangkan. Kegiatan main merupakan aktivitas menyenangkan untuk anak. Belajar sambil bermain sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan anak karena bermain salah satu prinsip dalam pembelajaran di PAUD. Anak belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Bermain yang menyenangkan sangat efektif dalam membantu anak mengembangkan kemampuan anak dan tanpa disadari minat belajar anak akan muncul dengan kegiatan bermain ini.

Menurut Vigotsky (Tadkiroatun Musfiroh, 2018), kegiatan bermain memiliki peranan langsung bagi perkembangan kognitif anak. Benda-benda disekitar anak bisa dijadikan sebagai alat permainan. Saat bermain tersebut, anak mempelajari tentang benda-benda tersebut. Anak mendapatkan data dan informasi melalui hubungan interaksi dengan benda atau objek serta informasi yang keseluruhannya akan diolah menjadi sebuah pengetahuan. Melalui aktivitas bermain, anak akan memiliki semangat yang tinggi dalam belajar. Anak akan memiliki semangat lebih, dan hal ini dapat menumbuhkan minat untuk terus mencoba dan bereksperimen. Anak juga akan mengulang kembali kegiatan yang dirasakan anak menyenangkan dengan sadar dan rela hati tanpa adanya paksaan dari siapapun (Tim Pelatihan GTK PAUD Berjenjang Tingkat Dasar, 2020).

Anak akan melakukan kegiatan dengan sukarela jika ada minat dalam dirinya. Ada sesuatu yang menarik bagi anak untuk diperhatikan dan akhirnya dikerjakan. Saat seorang anak memiliki minat belajar tinggi, cenderung anak bersemangat berangkat sekolah. Anak akan melakukan kegiatan tanpa adanya paksaan dari siapapun, dan melakukan kegiatan dengan senang. Guru di sekolah harus pandai

mendesain pembelajaran agar menarik minat anak untuk belajar, baik dari metodenya, media yang digunakan, dan sebagainya. Hasil penelitian Khairani Wirsu (2020) menyatakan bahwa kurang menariknya media yang digunakan guru membuat anak didiknya tidak tertarik dan kurang konsentrasi dalam pembelajarannya. Hal senada diamati peneliti di TK Islam Al-Haq bahwa ketika guru menggunakan media Lembar Kerja Anak (LKA) dalam pembelajaran mencari jejak, ada beberapa anak yang kurang tertarik dengan kegiatan tersebut.

Minat ialah perasaan lebih senang serta terikat kepada suatu yang muncul akibat partisipasi, pengalaman, serta kebiasaan pada saat belajar atau bekerja (Slameto dalam Wahyuni & Munawaroh, 2021). Minat belajar yang tinggi lebih condong menciptakan semangat belajar yang tinggi juga. Sebaliknya minat belajar yang rendah akan menciptakan semangat belajar yang rendah (Ubaidillah, 2019). Pendapat Schunk, et al, (2010) dalam Astriya & Kuntoro, (2015) bahwa pentingnya minat ialah orang hendak berlatih ataupun bertugas dengan bagus, bila berkeinginan serta tidak hendak berlatih ataupun bertugas dengan bagus bila orang tidak berminat. Menurut Hurlock (2002), minat ialah pangsang dorongan yang mendesak orang buat melaksanakan apa yang di impikan apabila diberikan kemerdekaan memilah (Astriya & Kuntoro, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka bisa diperoleh kesimpulan jika minat ialah ranah afektif yaitu kecondongan batin semacam perhatian, perasaan senang, rasa *interest* pada sesuatu subjek ataupun kegiatan lain selaku sumber dorongan yang mendorong seorang buat ikut serta aktif melaksanakan sesuatu apa yang diminati tersebut (Ubaidillah, 2020). Minat belajar bisa dikembangkan melalui

pemberian stimulasi yang dapat memicu minat anak. Ayuningtyas & Wijayaningsih, (2020) berpendapat bahwa minat belajar anak akan bertambah bila memakai alat yang menarik serta mengasyikkan untuk anak. Upaya pengajar buat meningkatkan minat belajar anak usia dini, serupa dengan membuat aktivitas penataran yang menarik. Salah satunya lewat permainan supaya anak merasa terpicu serta suka buat mengikuti cara pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan informasi dan teknologi(IT) sebagai media pembelajarannya karena teknologi sangat dekat dengan anak generasi *Alpha* saat ini.

Kegiatan pembelajaran di PAUD dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan bermain. Berbagai strategi, metode dan media disiapkan guru untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi berkembang pesat pada jaman globalisasi ini. Guru perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Penggunaan Informasi dan Teknologi (IT) dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk dikembangkan karena anak didik yang diajar ialah generasi *Alpha* yang sangat dekat dengan teknologi (Wulandari et al., 2018). Menurut Ali bin Abi Tholib (Kanalsembilan, 2021), guru dalam memberikan perlakuan atau dalam mendidik tentulah harus berbeda, harus disesuaikan dengan zamannya. Demikian juga dengan anak didiknya, dalam belajarpun apabila dalam kegiatan main yang disajikan guru tidak menarik, maka anak akan kurang antusias atau semangat dalam belajar.

Claudia D'Antoni (2015) menyatakan bahwa anak usia di bawah 6 tahun telah terpapar oleh media elektronik. Sebanyak 50% anak-anak berusia 4-6 tahun sering bermain video-game dan 70% telah menggunakan komputer pribadi. Hal ini

menunjukkan bahwa anak usia dini saat ini sangat dekat dan dapat menggunakan media digital (Antoni, 2015). Media berbasis digital ini sangat cocok dikembangkan sebagai media belajar bagi anak generasi *Alpha*.

Game berbasis digital ialah salah satu game yang menarik bagi anak generasi *Alpha*. *Game* mendorong pemainnya untuk dapat menyelesaikan gamenya sesuai petunjuk game. Dibutuhkan keterampilan memecahkan masalah dalam menjalankan dan menyelesaikan *game* dengan baik, sehingga *game* bisa dilibatkan oleh para guru selaku media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak (Hidayah & Wahyudi, 2020).

Pada kenyataannya, dari observasi di lapangan yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah di Kemantren Wirobrajan, sejauh ini guru telah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak, namun dirasa belum optimal. Sebagai contoh dalam kegiatan *maze*. Kegiatan *maze* yang diberikan dalam bentuk LKA dimana anak diminta untuk mencari jalan keluar yang efektif menuju tujuan yang diinginkan, dan masih didapati anak-anak mengerjakan *maze* tersebut melewati jalur yang seharusnya tidak dilewati (terdapat rintangan atau jalan buntu atau keluar dari jalur). Hal senada pernah diteliti oleh Dewi (2019) mengenai pengembangan lebih lanjut kemampuan pemecahan masalah pada anak 5-6 tahun menggunakan *game* labirin di TK Para Bintang. Penggunaan *maze* dalam bentuk LKA ini membuat anak-anak sedikit bingung dalam menelusuri jalur yang efektif menuju tujuan yang diinginkan.

Sebagian guru juga masih sering menggunakan lembar kerja anak konvensional yaitu Lembar Kerja Anak (LKA) berupa kertas dalam kegiatan

mengerjakan *maze*, yaitu mencari jalan pada labirin yang dibuat menuju pada tujuan akhirnya. Penggunaan LKA dalam pembelajaran *maze* terdapat banyak kendala yaitu agak membosankan, tidak menantang dan materi kegiatan tidak dapat dikembangkan. Kondisi ini mengakibatkan anak kurang memiliki kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar. Anak tidak mendapatkan tantangan lebih dari media yang disajikan guru.

Media ialah perantara yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya tumbuh minat untuk belajar. Pemakaian media yang tepat dalam pembelajaran akan menolong guru menstimulasi perkembangan anak didiknya dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Guru dituntut memiliki kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengajar disesuaikan dengan kondisi pada masanya. Kita dapat melihat perkembangan jaman saat ini yang begitu pesat dan digunakan dalam berbagai urusan termasuk dalam bidang pendidikan, dan tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak sangat dekat dengan teknologi ini.

Guru perlu menyesuaikan dengan perkembangan ini dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Pendidik di sekolah dapat memanfaatkan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya. Mengingat bahwa anak sangat senang bermain seraya belajar dan karakteristik anak jaman sekarang ialah anak generasi alpha yang sangat dekat dengan teknologi, maka media yang dapat digunakan ialah sebuah game atau *game* (Hidayah & Wahyudi, 2020). Pada kenyataannya, berdasarkan survei yang dilakukan peneliti pada guru Taman Kanak-Kanak di Kemantren Wirobrajan menunjukkan bahwa sebanyak 80% guru masih

menggunakan LKA, dan sebanyak 54,3% masih belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital.

Maze menjadi satu dari berbagai media untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah. Sejauh ini *maze* ialah aktivitas mencari jejak, ialah aktivitas guna mencari, melacak, serta memilah rute mengarah tempat yang ditentukan dengan memakai alat khusus (Selly, 2020). *Game maze* ialah suatu game yang menyenangkan yang menyajikan perintah untuk dapat diselesaikan. *Game maze* ialah sebuah *game* yang berisi jalan atau labirin yang menuntut anak untuk menemukan jalan keluar dan menyelesaikan masalah dalam game yang dimainkan (Rizky Nur Hidayah, 2020). Penggunaan *game maze* dalam pembelajaran mempunyai banyak kelebihan diantaranya proses belajar lebih menyenangkan, interaktif dalam belajar, bermain *maze* ini juga dapat efektif waktu dan dapat dilakukan dimana saja (Kavitha, 2015).

Game maze merupakan *game* edukatif dengan jalur kecil yang berbelok-belok dan kadangkala terdapat jalur tertutup maupun jalur tersebut terdapat ranjau yang harus dihindari. Media *game maze* menampilkan alternatif jalan yang banyak dan ada yang terdapat rintangan atau jalan buntu. Anak diharapkan mampu memahami perintah game tersebut dan mampu memilih jalan yang benar dan efektif agar cepat sampai pada tujuan akhir game, sehingga *game maze* ini dapat memupuk keterampilan penyelidikan atau kemampuan pemecahan masalah terhadap sesuatu hal yang belum diketahui anak Sesuai revidu penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto & Suyadi (2020), terdapat lima penelitian tentang media *maze* yang berguna dalam tingkatan keahlian jalan keluar permasalahan pada anak. Penelitian

Permatasari et al. (2021) mengungkapkan efektifitas penggunaan media *game maze* guna mengembangkan keterampilan pemecahan permasalahan anak umur 5-6 tahun. Media *game maze* membantu anak melatih keterampilan fungsi eksekutifnya, seperti merencanakan dan bertukar pikiran dengan berbagai strategi, misalnya permainan akan mulai dari awal labirin atau bekerja mundur dari akhir labirin. Dengan pemilihan media yang tepat sesuai karakter anak, dimungkinkan anak menjadi tertarik dalam kegiatan belajar serta lebih dapat meningkatkan kemampuan serta minat belajar pada anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, peneliti mengadakan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game Maze for Kids* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun”. Alasannya ialah penggunaan media *game maze for kids* masih jarang digunakan dalam pembelajaran di Kemantren Wirobrajan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini bersumber dari latar belakang masalah yang sudah diungkapkan, yaitu:

1. Sebagian anak masih mempunyai kemampuan pemecahan masalah rendah.
2. Sebagian anak belum memiliki inisiatif dan kegigihan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.
3. Sebagian anak masih mudah terpancing emosinya, belum mampu memahami emosi orang-orang disekitarnya.
4. Kurang menariknya media yang digunakan guru membuat anak tidak tertarik belajar dan kurang konsentrasi dalam pembelajarannya.

5. Sebagian anak memiliki minat belajar yang rendah terhadap kegiatan *maze LKA*.
6. Sebagian anak mengerjakan *maze* dengan melewati jalur yang seharusnya tidak dilewati (terdapat rintangan atau jalan buntu atau keluar dari jalur), sedikit bingung dalam menelusuri jalur yang efektif menuju tujuan yang diinginkan.
7. Sebagian guru masih sering memanfaatkan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam pembelajaran *maze*.
8. Sebagian guru belum optimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak.
9. Sebagian guru masih belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian bahwa sebagian guru masih sering memanfaatkan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan *maze*, sehingga anak kurang berminat dalam belajar karena media yang disajikan kurang menarik. Sedangkan *game/game maze* berbasis teknologi yang disenangi oleh anak masih jarang digunakan. Penerapan media *game maze for kids* terbukti efektif untuk meningkatkan perkembangan kemampuan pemecahan permasalahan anak. Oleh sebab itu, perlu diteliti seberapa besar pengaruh penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada pembatasan permasalahan yang sudah diungkapkan, permasalahan penelitian bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana pengaruh media *game maze for kids* terhadap minat belajar anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
2. Pengaruh penggunaan media *game maze for kids* terhadap minat belajar anak usia 5-6 tahun.
3. Efektivitas penggunaan media *game maze for kids* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut :

- a. memperkaya khazanah pengetahuan terkait kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar pada anak usia dini.
- b. memberikan pengetahuan kepada pendidik maupun calon pendidik anak usia dini tentang media *maze* bias dipergunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu:

a. Bagi Anak

Kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar dapat distimulasi dengan menggunakan media *game maze for kids*.

b. Bagi Guru

Dapat memotivasi dan memberikan alternatif mengenai media pembelajaran baru yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar untuk menjadikan anak senang belajar dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar pada anak.

c. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian sebagai dasar penelitian selanjutnya untuk menerapkan ilmu dan menambahkan pengalaman sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari serta melakukan kontribusi dalam masyarakat melalui bidang akademik dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelas b. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Antoni, C. D. (2015). Digital media and children age 0-6 : a snapshot on europe. *European Journal of Research on Education*, 7, 51–57.
- Apriliani, M., & Asmawati, L. (2023). Pengembangan lembar kerja digital untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5, 100–110.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas permainan detumbar (dengarkan, temukan gambar) terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Bali, M. M. E. I., Najiburrahman, Fathony, A., Salma, Maghfirah, E., & Farida, L. A. (2021). Utilization of zoom cloud in M3D (maze 3D) game-based learning to develop early childhood social-emotional skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1125(1), 012061. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1125/1/012061>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD* (1st ed., p. 345). CV. Graha Edu.
- Cheppy, S. (2011). *Media pembelajaran* (Vol. 36, Issue 1, pp. 9–34). Academia.
- Chresty, A. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui metode eksperimen berbasis lingkungan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 343–361. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3509>
- Clark, D. (2006). *Games and learning games and learning*. 224.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) komunitas kampung aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center (I)*. CV Kaaffah Learning Center.
- Dr.Musfiroh Tadkiroatun, M. H. (2018). Teori dan konsep bermain. In *Modul PAUD: bermain dan permainan anak ut* (pp. 1–44). <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>
- F. Erma. (2012). *pengaruh media gambar (fashion drawing) terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain busana*. 11–44.
- Fadilla, O. A. (2011). Permainan maze dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun. In *repository.upi.edu* (Issue 0907697).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, Muhammad Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran* (T. Limbong (ed.); 1st ed., p. 114). Yayasan Kita Menulis.
- Heinich, Molenda, dan R. (1993). *Intructional media and new technologies of intruction*. Prentice- Hall.
- Hidayah, R. N., & Wahyudi. (2020). Efektivitas media game geometry maze untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 11–17.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui motode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- K.Khadijah. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini* (pp. 1–17).
- Kavitha, K. (2015). Game sebagai media pembelajaran. *E Buletin Media Pendidikan LPMP Sulsel*.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika literatur review : Permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak. *Yaa Bunayya*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6712>
- Lee, L. (2015). Digital media and young children’s learning: a case study of using iPads in american preschools. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(12), 947–950. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2015.v5.643>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui

bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>

Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan bermain loose parts untuk kemampuan memecahkan masalah sederhana anak usia 4-5 tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/2523>

Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). Peningkatan visual spasial anak melalui kegiatan bermain maze pada anak di ra sabariyah kelurahan harjosari II kecamatan medan amplas. *INTIQAD Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 549, 131–146.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fintiqad.v9i2.1387>

Masyah, M., Sumarsih, & D. Delrefi. (2017). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelas A1 di PAUD kemala bhayangkari bengkulu utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.2.101-106>

Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>

Natalina, D. (2018). Menumbuhkan perilaku berpikir kritis sejak anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10508>

Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2b), 1–10.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Nuriani, N. W., Lasmawan, I. W., & Utama, I. M. (2014). Efektivitas metode bercerita dengan alat peraga tiruan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan minat belajar anak di kelas b tk barunawati. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, 4, 1–10.

Permatasari, L., Laely, K., & Sulistyaningtyas, R. E. (2021). Maze game development with scratch program to improve problem solving abilities of children aged 5-6 years. *Prosiding 14th Urecol: Seri Pendidikan*, 689–700.

Putri, R. A. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media maze (mencari jejak). *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 2(3), 188–191.

- Rahman, M. M. (2019). 21st century skill “problem solving”: defining the concept. *Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.34256/ajir1917>
- Rizky Nur hidayah, W. (2020). Efektivitas media board game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *JSD:Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24.
- Sadiman, A. S. (1993). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sang, A. B. G., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan edukasi labirin virtual reality dengan metode collision detection dan stereoscopic. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 65. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i02.p01>
- Santoso, S. (2006). Mengembangkan kreativitas dan kemampuan berfikir logis pada anak usia dini. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 13, 60–63.
- Saptiwi, N. A., & Lestarinigrum, A. (2021). Pengembangan media maze kotak untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun. *Journal Ashil*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/https://10.33367/piaud.v1i1.1801>
- Sari, Y. K. (2020). Peran orang tua dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. In *Skripsi* (Vol. 8, Issue 75, pp. 147–154). <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.1257>
- Selly, D. (2020). *Penerapan permainan maze angka dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini di paud alamanda kecamatan tanjung bintang* (pp. 1–100).
- Setyowati, M. N. D. (2018). Penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelas b di taman kanak-kanak. *Pijar Nusantara*, 3(2), 111. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>
- Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., Nursihab, M., Jannah, M., Silitonga, R. J., & Widjayatri, D. (2022). Efektivitas ape maze terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>
- Siregar, A., & Naimi, N. (2020). 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>

- Smaldino, & E, S. (2011). *Instructional technology & media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Kencana Prenada Media Grup.
- Suryadi. (2017). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, K. (2019). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui metode mind map di taman kanak-kanak mutiara merbau mataram lampung selatan. In *Skripsi* (Vol. 8, Issue 5, p. 55).
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. U. R. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran proyek di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 29–36.
- Tim Pelatihan GTK PAUD Berjenjang Tingkat Dasar. (2020). *Konsep dasar PAUD*. Direktorat guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Ubaidillah, U. (2020). Pengembangan minat belajar kognitif pada anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>
- Udani, I. G. A. K. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Jampel, N. (2014). Implementasi teknik maze untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak kelas b2 tk shanti kumara III sempidi mengwi bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1).
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 175–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p175-180.649>
- Wahyuni, S., & Munawaroh, F. (2021). Hubungan metode bercerita dengan minat belajar anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 117–124. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.347>
- Widoretno, S., Deddy, S., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.
- Wirsa, K., & Saridewi, S. (2020). Studi deskriptif pengaruh metode bercerita bilingual terhadap minat belajar anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah*

Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 5(2), 71–76.
<https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-04>

Wulandari, A. D., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Game maze Pengembangan game maze berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun di TKIT izzudin Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7, 81–92.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.26329>

Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2016). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *JPP PAUD UNITIRTA*, 5(2), 125–134.

Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). Media pembelajaran anak usia dini. In *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, Issue 1).

Zulia, C. H. (2020). Efektivitas penerapan permainan labirin untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di tk negeri pembina calang aceh jaya. In *Skripsi* (Vol. 21, Issue 1, pp. 1–9).
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

<https://kanalsembilan.net/detailpost/tahap-mendidik-anak-menurut-islam-ala-ali-bin-abi-thalib>

<https://kbbi.web.id/media>

<https://www.gurusiana.id/read/wildananur/article/bisakah-indonesia-mencapai-target-skor-pisa-dengan-program-merdeka-belajar>