



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 5635-5647

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media *Maze* Untuk Mengenalkan Pembelajaran *Life Science* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pangkalan Balai

Fatia Anta Riska^{1✉}, Maryamah², Yecha Febrieanitha Putri³, Mardiah Astuti⁴, Elsa Cindrya⁵

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: fatiaantariska42@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan pembelajaran *Life Science* dan juga untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *maze* untuk mengenalkan pembelajaran *life science* pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Populasi penelitian ini adalah peserta didik TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai. Jumlah sampel uji coba skala kecil yaitu 5 orang peserta didik dan uji coba skala besar 10 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data yang berupa validasi, kepraktisan dan keefektifan. Hasil data diperoleh hasil angket uji validasi dan keefektifan kemudian dianalisis menggunakan skala *likert*. Berdasarkan aturan skor angket respon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian ahli materi yaitu 95% sehingga dinyatakan sangat valid, hasil penelitian validasi bahasa yaitu 80% sehingga dinyatakan valid, hasil penelitian media yaitu 96% sehingga dinyatakan sangat valid dan hasil penilaian ahli praktisi 96% sehingga dinyatakan sangat valid. Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan kepala sekolah yaitu 96% sehingga dinyatakan sangat praktis dan berdasarkan hasil angket instrument peserta didik yang dilakukan dalam bentuk wawancara dan observasi yaitu pada hasil uji coba skala kecil sebesar 96,8% dan uji coba skala besar memperoleh hasil sebesar 95% sehingga pada tahap uji coba keduanya dinyatakan sangat efektif. Data disimpulkan bahwa Media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media maze, pembelajaran life science dan pengembangan*

Abstract

This study aims to develop Life Science learning and also to find out how Media Maze is developed to introduce Life Science learning to early childhood. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The population of this study were Aisyiyah Busthanul Athfal Kindergarten students at Pangkalan Balai. The number of samples for the small-scale trial was 5 students and for the large-scale trial 10 students. Data collection techniques using interviews, questionnaires, observation and documentation. This study uses data analysis techniques in the form of validation, practicality and effectiveness. The results of the data obtained from the validation and effectiveness test questionnaire were then analyzed using a Likert scale. Based on the score questionnaire response rules. The results of this study indicate that the Development of Maze Media to introduce Life Science learning was developed based on the results of research by material experts, namely 95% so that it was declared very valid, the results of language validation research were 80% so that it was declared valid, the results of media research were 96% so that it was declared very valid and the results of expert practitioner assessment are 96% so that they are declared very valid. Based on the practicality test conducted by teachers and school principals, namely 96%, it was stated that it was very practical and based on the results of student instrument questionnaires which were carried out in the form of interviews and observations, namely the results of small-scale trials of 96.8% and large-scale trials obtained results by 95% so that at the trial stage both were declared very effective. The data concluded that Media Maze to introduce Life Science learning is feasible to use in the learning process.

Keywords: *Development, life science learning and media maze*

PENDAHULUAN

Life Science yang akan dikembangkan pada penulisan ini yaitu membahas tentang bagaimana makhluk hidup itu dapat tumbuh dan berkembang yang biasa anak temui di sekitarnya. Pengenalan *Life Science* atau ilmu kehidupan hewan ini dimulai dengan mengenal tentang hewan dan tumbuhan yang akan dibahas meliputi siklus kehidupan tumbuhan, metamorfosis hewan dan tempat hidup hewan dan tumbuhan tersebut. Kegiatan ini tentunya sangat menarik untuk diamati anak-anak dari kegiatan ini nantinya anak akan mampu memahami bagaimanakah cara metamorfosis, siklus hidup, tempat hidup dan karakteristik hewan dan tumbuhan dengan menggunakan media *maze* itu sendiri. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul Pengembangan Media Maze Zoo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. Salah satu cara mengasah kemampuan kognitif anak adalah melalui media *maze*. *Maze* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mana anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai tujuan akhir. Media *maze* bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan perkembangan anak. pada saat anak

bermain dengan media *maze* anak akan terlatih perkembangan kognitifnya, misal anak mampu mencari jalan yang sangat efektif untuk bisa sampai ke tujuan yang diinginkan. Sehubungan hasil pengamatan dan wawancara awal peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pangkalan Balai melalui kepala sekolah ibu Rathu Tyar, S.Pd pada hari Senin, tanggal 10 Oktober 2022. Dapat diketahui bahwa TK Aisyiyah Bustanul Athfal upaya yang guru lakukan dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik adalah dengan menggunakan media pembelajar yang sesuai dengan yang disusun RPP dengan berpedoman pada buku pembelajaran tematik yang ada sehingga pembelajaran menghasilkan pembelajaran yang bermakna sehingga dapat terlaksana dengan baik. Dari wawancara di TK tersebut, guru mengatakan bahwasannya media yang biasa dipakai di sekolah tersebut berupa media pembelajaran yang telah disediakan di sekolah, bahkan media itu juga terkadang dibuat langsung oleh guru di sekolah dengan menggunakan bahan dari barang bekas maupun bahan-bahan alam seperti kacang-kacangan.

Adapun kendala yang didapat melalui hasil wawancara langsung dengan kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa pemahaman mengenai *lifescience* pada anak terutama berusia 5-6 tahun masih tergolong rendah. Adapun diantaranya misalnya seperti kurangnya pemahaman anak mengenai metamorfosis pada hewan seperti contoh metamorfosis tentang kupu-kupu dan katak sedangkan menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 bahwasannya anak usia 5-6 tahun mampu menceritakan tentang perkembangan makhluk hidup, mampu mengenal lingkungan alam, hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll). Selain tentang metamorfosis anak juga kurang memahami tentang proses atau siklus hidup tumbuhan.

Kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran *Life Science* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pangkalan Balai, salah satunya disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajar tentang *Life Science* yang kurang variatif dan terbatas jumlahnya. Aktifitas sains dalam kelas hanya sebatas hafalan sehingga belum terlihat ke arah keterampilan atau pembentukan sikap. Pembelajaran sains yang terjadi masih konvensional, dimana pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung monoton. Sedangkan seperti yang diketahui adanya penggunaan media pembelajaran ini tentunya dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Maze* Untuk Mengenalkan Pembelajaran *Life Science* Pada Anak Usia 5-6 Tahun".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Metodologi Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan atau *Research and Development* ialah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan oleh peneliti *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini difokuskan pada penelitian dengan 3 tahap saja yaitu *Analysis, Desain, Development*, dikarenakan terdapat kendala salah satu wantu, tenaga dan biaya. Media maze yang dihasilkan dari pengembangan yang dibuat tidak disebarluaskan ke sekolah-sekolah.

Prosedur penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Menurut Trisiana, analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan melakukan tahap analisis tugas.⁴⁵ Tahap analisis sendiri bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan kinejra.

2. Tahap II Desain (*Design*)

Design atau mendesain yaitu penulis menyiapkan gambar-gambar mirip dengan maze kemudian merancang konsep produk seperti cover papan media maze pemilihan warna, ukuran media, penyajian media maze dan komponen lain yang disusun dan dikemas dalam bentuk media maze.. Penerapan desain atau pembuatan produk dibuat secara rinci, dalam hal ini produk media "*Maze*" yang akan dikembangkan yaitu merumuskan pendekatan maupun kemampuan yang dicapai.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Development atau mengembangkan yaitu sesuatu yang ingin dikembangkan dari segi materi, media maupun lainnya, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi, bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implement atau melaksanakan yaitu kegiatan tatap muka yang dilakukan peneliti untuk menguji cobakan media yang telah dibuat dalam hal ini media Maze yang telah teruji kevalidan dan kepraktisannya. Implementasi ini dilakukan di 3 sekolah salah satunya sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluation atau menilai yaitu perbaikan dari program yang dikembangkan tersebut. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran dalam hal ini anak. Evaluasi ini dilakukan dengan merevisi produk, dan

respon siswayang menguji kelayakan produk.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab satu arah, di mana pertanyaan berasal dari pewawancara dan jawaban diberasal dari responden. Menurut Hopkins, wawancara adalah kesempatan untuk mengalami situasi kelas tertentu dari sudut pandang yang berbeda⁴⁸ Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden⁴⁹. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, di mana gerak tubuh dan mimik wajah responden merupakan model media yang melengkapi kata-kata yang diucapkan.

Dokumentasi

Pengolahan yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah berupa gambar yang diambil pada saat wawancara dengan kepala sekolah di TK tersebut, foto absensi kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, serta dokumentasi yang diambil ketika media pembelajaran digunakan oleh anak usia 5-6 tahun.

Angket

Angket adalah alat pengumpulan data untuk kepentingan penelitian. angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Responden itu terdiri dari guru, peserta didik dan juga tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan. Metode angket ini digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan nilai dari tampilan media dalam hal ini media denah angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Hasil pengembangan yang dicoba oleh peneliti ini menghasilkan media Maze guna untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai yang layak, menarik dan tentunya praktis. Pengembangan media *Maze* ini peneliti memakai prosedur *Research* dan *Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE yang dilakukan dengan 3 tahap saja yaitu *Analysis*, *Design* dan *Development*. Berikut ini merupakan tahapan uraian dalam mengembangkan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai yaitu: Tahap Analisis (*Analysis*)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bimbingan dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan media *Maze* ini. Dalam melakukan analisis, observasi dan wawancara dilakukan dengan guru di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai Kelompok B, dan observasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru untuk membantu mengumpulkan dan untuk mengetahui masalah yang dihadapi selama kegiatan yang ada di kelas. Observasi ini dilakukan terhadap sepuluh observer yang merupakan siswa kelompok B. Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini yaitu guna menghasilkan sebuah media *Maze* untuk Mengenalkan Pembelajaran *Life Science* yang dapat mempermudah anak usia dini dalam proses pembelajaran dan dapat belajar secara nyata.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan dua tahap desain, sebagai berikut: pertama mendesain papan media *maze*, kedua mendesain potongan gambar-gambar hewan dan tumbuhan. Peneliti merancang produk media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang digambar menggunakan pensil dan dilanjutkan dengan desain menggunakan kertas manggis yang telah dipotong sesuai dengan bentuk *Maze* yang diinginkan. Peneliti juga memilih sendiri bahan serta perlengkapan yang nantinya. Tahap perencanaan merupakan Langkah nyata untuk menuju realisasi dari desain yang telah dibuat dalam bentuk produk berupa media *Maze*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menguji cobakan produk yang dibuat melalui proses validasi, revisi, uji coba ke lapangan.

Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk ini bertujuan untuk mengembangkan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* yang sudah dibuat. Tahap ini peneliti melibatkan dosen pada tahap pengembangannya, peneliti menemukan adanya kesalahan dalam desain *maze*, ukuran media *maze* yang terlalu kecil. Selain itu juga saran dari dosen terhadap perbaikan di potongan gambar hewan dan tumbuhan yang perlu diperbaiki dan dibuat agar lebih kokoh,, tahan lama, dan dibuat semenarik mungkin agar anak usia dini dapat tertarik untuk belajar tentang *Life Science* tersebut. Dari hasil pengembangan produk ini peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan kebutuhan dasar pembuatan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science*.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media *Maze* yang telah teruji kevalidan dan kepraktisannya kemudian dapat

diimplementasikan di lapangan. Tahap implementasi dilakukan di 3 satuan diantaranya pertama TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai, kedua dilakukan di PAUD Al-Hidayah, dan ketiga implementasi dilakukan di TK CahayaIntan Palembang yang digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran sains dalam hal ini mengenal *Life science*. Implementasi ini dilengkapi dengan surat izin dari sekolah dan dokumentasi yang dilakukan ketika media *Maze* digunakan di 3 sekolah tersebut. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai dengan jumlah 5 orang anak dan melakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 10 orang anak berusia 5-6 tahun. Kegiatan yang dilakukan dalam menggunakan media *maze* diantaranya mengurutkan gambar sesuai dengan urutan metamorfosisnya atau siklus hidupnya. Pertama metamorfosis katak dimulai dari telur, setelah menjadi telur menjadi kecebong, menjadi katak kecil dan menjadi katak dewasa. Kedua metamorfosis kupu-kupu. Metamorfosis kupu-kupu diawali dengan telur, kemudian menjadi ulat, dalam beberapa hari ulat tersebut menjadi kepompong dan tahap terakhir menjadi kupu-kupu. Ketiga metamorfosis tentang ayam yang diawali dengan proses telur, kemudian menetas, menjadi anak ayam dan terakhir menjadi ayam dewasa. Keempat metamorfosis burung diawali dengan telur, kemudian telur tersebut menetas menjadi anak burung.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Hasil evaluasi dari pengembangan ini untuk mengetahui penggunaan medianya setelah diimplementasi apa yang perlu diperbaiki dan bukan sekedar layak dan tidak layaknya saja. *Evaluation* atau menilai yaitu perbaikan dari program yang dikembangkan tersebut. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran dalam hal ini anak. Tahap ini dilakukan evaluasi data berupa kegiatan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba kelompok besar yang anak lakukan. Dari tahap implementasi yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science*. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media *maze* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik yang didapatkan bahwasannya media *maze* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun yang perlu diperbaiki setelah implementasi yang telah dilakukan dari media ini seperti seluruh potongan gambar dibuat agar lebih jelas. Contohnya pada potongan gambar katak, ada 2 anak yang masih bingung dengan gambar katak tersebut, mereka

menyebut gambar itu adalah buaya. Selanjutnya pada bagian kayu untuk menempelkan potongan gambar dalam kegiatan untuk mengenalkan metamorfosis hewan dan siklus hidup tumbuhan yang kurang kokoh karena tidak adanya penyangga di belakangnya.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* ini bertujuan untuk menghasilkan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Pangkalan Balai yang valid dan sangat baik. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* yang dilakukan secara terstruktur dan prosedural serta sistematis. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap Analisis, peneliti menganalisis kebutuhan terhadap perkembangan pada anak berusia 5-6 tahun dan menganalisis kurikulum serta materi. Pada analisis kebutuhan proses pembelajaran mengenai *Life Science* masih menggunakan media konvensional seperti buku tema dan kartu gambar dan hanya dengan penyebutan saja tanpa adanya media nyata secara langsung seperti misalnya tentang metamorfosis hewan yang hanya disebutkan saja. Sedangkan untuk pengenalan tumbuhan guru mengajak anak langsung untuk mengamati tumbuhan yang ada di sekitar sekolah, tentunya ini dilakukan di luar kelas sedangkan untuk di dalam kelas hanya menggunakan buku tema dan kartu gambar, penggunaan satu buku ini tentunya membuat proses pembelajaran tidak efektif, jumlah anak di kelas yang banyak membuat anak tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga terkesan kaku dan monoton membuat siswa sering kali merasa bosan pada saat kegiatan di kelas berlangsung. Dikarenakan yang ditemui di lapangan belum terlaksana dengan optimal maka peneliti mengembangkan sebuah media untuk memenuhi hasil dari analisis kebutuhan tersebut. Dari hasil analisis di sini saya temukan ada yang perlu diinovasi atau dikembangkan berdasarkan kebutuhan bahwa sekolah membutuhkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Maze* yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam hal ini mengenalkan pembelajaran *Life Science* yang berdasarkan kebutuhan dan analisis kurikulum. Kemudian untuk analisis kurikulum,, peneliti menentukan materi berdasarkan kajian kurikulum 2013 berupa materi pada pembelajaran sains sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar serta mengetahui aspek-aspek apa saja yang ada pada kegiatan untuk menghubungkan dan mengetahui tentang metamorfosis, siklus hidup tempathidup dan

karakteristik dari kehidupan hewan dan tumbuhan yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran *Life Science* berupa media Maze. Sehingga pada tahap perencanaan desain media, struktur dan komponen sesuai dengan kurikulum.

Peneliti melakukan analisis melalui kurikulum 2013 yang terdapat kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum PAUD. Kegiatan pembelajaran di lapangan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal ini *Life Science* belum terlaksana dengan optimal, anak-anak masih kesulitan dan kurang fokus dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran masih menggunakan buku tema, alat tulis, kartu gambardan untuk pengenalan tumbuhan sendiri anak dikenalkan langsung dengan tumbuhan di sekitar sekolah naum jika di dalam kelas tetap menggunakan buku. Dikarenakan media yang digunakan masih kurang sedangkan anak-anak sendiri cenderung menyukai media nyata dan berwarna yang mampu menarik perhatian anak dan rasa ingin tahunya. Dengan demikian dari adanya kesulitan dan kekurangan media yang ada peneliti menemukan perlu adanya inovasi terkait dari media pembelajaran yang digunakan dalam materi mengenal *Life Science*. Maka dari itu peneliti termotivasi untuk mengembangkan media *Maze* untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* pada anak usia 5-6 Tahun di TK AisyiyahBusthanul Athfal Pangkalan Balai.

Selanjutnya pada tahapan desain media, peneliti mendesain penulis menyiapkan gambar-gambar mirip dengan *maze* kemudian merancang konsep produk seperti cover papan media *Maze* pemilihan warna, ukuran media, penyajian media maze dan komponen lain yang disusun dan dikemas dalam bentuk media *Maze*. Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan dua tahap desain, sebagai berikut: pertama mendesain papan media *Maze*, kedua mendesain potongan gambar-gambar hewan dan tumbuhan. Peneliti merancang produk media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang digambar menggunakan pensil dandilanjutkan dengan desain menggunakan kertas manggis yang telah dipotong sesuaidengan bentuk *Maze* yang diinginkan. Peneliti juga memilih sendiri bahan serta perlengkapan yang nantinya akan digunakan. Media Maze dibuat dengan menggunakan bahan dasar kayu yang berukuran 60cm×75cm. Potongan gambar hewan dan tumbuhan juga dibuat dengan ukiran dari kayu yang tentunya akan tahan lama dan menarik bagi anak.

Selanjutnya pada pembuatan media *Maze* dan pembuatan potongan hewan dan tumbuhan peneliti menggunakan bantuan tukang kayu untuk membuatnya, mulai dari pengukiran sampai dengan pewarnaan. Pewarnaan menggunakan cat akrilik yang sebelumnya dilapisi dengan plitur. Menurut Nurul Ikhsan sendiri labirin atau *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.⁵⁰

Menurut Khomariyah *maze* adalah sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus. Sedangkan menurut Nungky Bugraheni *maze* adalah permainan sederhana yang merangsang daya nalar atau aspek kognitifnya dalam menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁵² Kegunaan dan manfaat dari media *Maze* adalah media ini mampu melatih koodinasi mata dan tagan, melatih konsentrasi, meningkatkan pola sosialisasi, dan mengembangkan pengetahuan.

Menurut pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Maze* adalah sebuah permainan mencari jalan jejak atau mencari jalan keluar dengan jalanberliku dan juga berbelok-belok yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dansosial anak yang dapat membantu anak agar aktif dalam pembelajaran di kelas. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Maze Papan Laju Warna Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca AnakKelompok B di TK ABA Assalam dan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Maze Zoo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4Tahun. Salah satu cara mengasah kemampuan kognitif anak adalah melalui media *maze*. *Maze* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mna anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai tujuan akhhir. Media *Maze* bermanfaat unuk mengembangkan semua aspek perkembangan. Pada saat anak bermain dengan media *Maze* anak akan terlatih perkembangan kognitifnya, misal anak mampu mencari jalan yang sangat efektif untuk bisa sampai ke tujuan yang diinginkan.

Untuk tumbuhanterdiri dari: 1). Kelapa, 2) Cabe, 3). Bayam. Peneliti memilih jenis hewan dan tumbuhan tersebut karena hewan dan tumbuhan yang disebutkan sebelumnya merupakan tumbuhan dan hewan yang sering anak jumpai dalam kehidupan sehari-hari dan berada di sekitar mereka. Tujuan mengenalkan hewan dan tumbuhan tersebut meliputi untuk mengetahui tentang metamormofisnya (hewan), tempat hidupnya (hewan), siklus hidup (tumbuhan) dan ciri-cirinya. Menurut Angra dan Dadan ruang lingkup dari *Life Science* pada anak usia dini dirangkum dengan kegiatan pengenalan makhluk hidup dan benda mati dengan cara membedakannya,membedakan hewan dengan ciri-cirinya dan cara perkembangbiakannya, dan mengetahui karakteristik tumbuhan dengan cara menyebutkan bagian dari tumbuh-tumbuhan serta mengurutkan proses pertumbuhan tumbuhan tersebut.

Life Science meliputi fakta, konsep, teori, prinsip dan hukum yang berkaitandengan tumbuh-tumbuhan, binatang atau hewan, hubungan antara tumbuhan dan hewan, serta

aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya. Menurut *National Science Education Standard, Life Science* adalah membangun pemahaman konsep biologi melalui pengalaman langsung dengan makhluk hidup, Makhluk hidup dalam konsep ini berupa tanaman, hewan dan manusia, yang membahas mengenai karakteristik makhluk hidup, siklus kehidupan makhluk hidup, lingkungan dan tempat tinggal makhluk hidup (NSES, 2011).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media Maze untuk mengenalkan pembelajaran *Life Science* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pangkalan Balai sesuai dengan rangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan media maze untuk mengenal pembelajaran *Life Science* pada anak kelompok usia 5-6 tahun yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase dari masing-masing validator, yaitu validator materi dengan rata-rata persentase 95%, validator ahli bahasa rata-rata persentase 80%, validator ahli media rata-rata persentase 96% dan validator ahli praktisi rata-rata persentase 96% dalam kategori sangat valid (sangat layak), validator ahli praktisi rata-rata persentase 96% dalam kategori sangat valid. Media *maze* untuk mengenal pembelajaran *Life Science* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis yaitu dilihat dari penilaian uji praktisi yg dilakukan oleh guru dan kepala sekolah, yang terdiri dari 10 indikator penilaian dengan tingkat kepraktisan persentase 96 dalam kategori "sangat praktis". Media *maze* untuk mengenal pembelajaran *Life Science* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif yaitu dilihat dari persentase

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Irianto, Statistik. Konsep Dasar; Aplikasi, dan Pengembangan, Jakarta Annisa, Ayu. (2022). *Pengembangan LKPD Berbantuan PhET Simulations Materi Asam Basah*, Jurnal Pendidikan Kimia.
- Aripudin, Opan dkk. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (CV. Widina Media Utama: Bandung
- Asis, Azria dan Rosdianah. *Pengenalan Konten Life Science Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Fun Cooking Kapurung* (JURNAL TUNAS CENDEKIA :Volume 1, Edisi 1, April 2018.
- Brunch. *Introductory Design (The ADDIE Approach)*. University of Georgia : New York 2009
- Dewi, Kurnia. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. E-Journal

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Dodge, Diane. 2005. *The Creative Curriculum For Preschool*. Washington Dc; Teaching Strategies

Fatmaini, Siti. *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Lampung, 2018

Febrieanitha Putri, Yecha dkk. *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Ana usia 5-6 Tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Kabupaten Ogan Ilir*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume 5, Nomor 1 Tahun 2023.

Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, cet.1)

Gumitri, Angra, Dadan Suryana. *Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Life Science*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 4 (2022).

Halimatus, Lara Fridani, Sri Martini Meilani. *Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini* Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 395-405, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,

Ihsan, Nurul. *Asyik Bermain Maze* (Jakarta: Cikal Aksara, 2014) Ismail, Fajri. (2018). *Statistika*, (Jakarta: Kencana).

Juniar, dkk. (2014). *Pengembangan Perangkat Asesment Berbasis Keterampilan Genetik Sains (KGS) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik II*, (Jurnal Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Makassar.

I Made Ari Winangun, *Pengenalan Life Science Bagi Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard Berkonten Lokal*, Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1 Nomor 2 2020.

Lisdiana, Dian. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di Tk Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember*, (Universitas Jember, 2017)

Mukharoh, Asih, dkk *EFEK QUANTUM LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN LIFE SCIENCE ANAK USIA 5-6 TAHUN TK BA AISYIYAH POLOKARTO SUKOHARJO*

Maghfiroh, Shofiah. *Media Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Tambusai) Volume 5 Nomor 1. 2021.

Nasution, Suhaila dkk (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. (Guepedia),

Pahrul, Yolanda dkk. 2021. *Pembelajaran Life Science Pada Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawanku Tambusai.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 58 Tahun 2009.*
- Rahmi, Putri. *Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar.* Jurnal Ar-Raniry Volume V. Nomor 2019
- Rizka Nugraheni, Nungky. *Pengaruh alat Permainan Edukatif (APE) Maze Of Busy City Terhadap Pemahaman Anak,* E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. 7 Nomor 1 Tahun 2018.
- Rosidah, Laily. *Peningkatan Kegiatan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze.* (JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 8 Edisi 2, November 2014). Hlm 286
- Rizki Safira, Ajeng. (2020). *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini,*(Caramedia Communication Gresik).
- Suena,, *Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada AnakAutis,* Jurnal Pendidikan Khusus. 2015
- Susanto, Ahmad. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori).* (PT.Bumi Aksara:Jakarta)
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch* (Yogyakarta:Andi Ofset,Edisi Refisi)
- Tatminingsih, Sri. *Modul 1 Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia dini* (Pustaka Universitas Terbuka)
- Viyantini Kuswanto, Anggil dan Suyadi, *Sistematik Literatur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Peerkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Yaa Bunayya :* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 No. 2November 2020
- Widyastuti,Ana. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* (Jakarta: PT Elex MediaKomputindo, 2017).
- Wijayanti Sutha, Diah.(2021). *Biostatistika,* (Media Nusa Kreatif:Malang).Yulingga dan Wasis. (2017). *Statistik Pendidikan,* (Sleman:Deepublish)
- Yuliarsih, Novita dkk. *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun,* JPPPAUD. Volume5 Nomor 2 2018.