

PENGEMBANGAN MEDIA MAZE HURUF VOKAL UNTUK KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5–6 TAHUN

Shanda Agusti Ramadani¹, Akmilah Ilhami²

¹PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

²PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Alamat e-mail : 1shandaagusti08@gmail.com

Alamat e-mail : 2akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective vowel maze media in improving the symbolic thinking skills of children aged 5–6 years. This research is motivated by the limitations of interactive learning media in schools, so that children do not get an interesting learning experience in recognizing vowels. The research method uses the Rowntree development model which includes the planning, development, and evaluation stages, and is equipped with Tessmer formative evaluation through expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The research subjects were 12 children, consisting of 3 children in the one-to-one evaluation stage and 9 children in the small group evaluation stage, while the object of the research was the vowel maze media in learning to recognize vowels. The research instruments included a material expert validation sheet, a media expert validation sheet, an observation sheet, and a teacher response questionnaire. The validation results showed that the vowel maze media was very valid with a score of 100% from material experts and 95% from media experts, so that the average validity reached 97%. The practicality test demonstrated excellent practicality, with scores of 91% in the one-to-one evaluation stage and 96% in the small group evaluation stage, or an average of 93%. Furthermore, the media proved effective in improving children's symbolic thinking skills in recognizing vowels, imitating letter shapes, naming objects that begin with vowels, and grouping objects based on the same vowel.

Keywords: Vowel Maze Media, Symbolic Thinking, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *maze* huruf vokal yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif di sekolah, sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dalam mengenal huruf vokal. Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Rowntree* yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi, serta dilengkapi dengan evaluasi formatif *Tessmer* melalui *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak, terdiri dari 3 anak pada tahap *one-to-one evaluation* dan 9 anak pada tahap *small group evaluation*, sedangkan objek penelitian adalah media *maze* huruf vokal

pada pembelajaran pengenalan huruf vokal. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi, dan angket respons guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *maze* huruf vokal sangat valid dengan skor 100% dari ahli materi dan 95% dari ahli media, sehingga rata-rata validitas mencapai 97%. Uji kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan skor 91% pada tahap *one-to-one evaluation* dan 96% pada tahap *small group evaluation*, atau rata-rata 93%. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenal huruf vokal, meniru bentuk huruf, menyebutkan objek berawalan huruf vokal, serta mengelompokkan objek berdasarkan huruf vokal yang sama.

Kata Kunci: Media *Maze* Huruf Vokal, Berpikir Simbolik, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Masa keemasan (*golden age*) merupakan peran penting dalam kehidupan anak, yang umumnya terjadi pada usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini, anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan stimulasi yang optimal untuk mendukung semua aspek tumbuh kembangnya, sering kali ditujukan pada anak usia 0 sampai 6 tahun. Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang di tujukan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun guna membekali mereka dalam kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pembelajaran pada jenjang ini di desain dengan memperhatikan aspek perkembangan dan karakteristik anak usia dini. pembelajaran pada jenjang ini didesain dengan memfokuskan pada

aspek perkembangan dan juga karakteristik anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang penting pada usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek ini berkaitan dengan proses mental anak dalam berpikir, memahami, dan mengolah informasi. Perkembangan kognitif terjadi melalui serangkaian tahap yang mencerminkan cara anak-anak memahami dunia di sekitar mereka. Pada setiap tahap, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara logis dan abstrak, yang memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Oleh karena itu, aspek ini sangat penting dalam membentuk kemampuan belajar dan beradaptasi individu sepanjang hidupnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun

2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perkembangan kognitif anak usia dini mencakup tiga lingkup utama, yaitu pemecahan masalah, berpikir kritis dan simbolik. Salah satu indikator Berpikir simbolik adalah kemampuan anak mengenal dan memahami simbol, termasuk simbol huruf. Kemampuan berpikir simbolik ini menjadi pondasi penting bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya.

Kemampuan ini merupakan kesanggupan seseorang dalam memahami dan juga dapat membedakan bentuk dan bunyi suatu simbol huruf. Tentunya dalam mengenalkan simbol huruf pada anak usia dini membutuhkan alat peraga berupa media atau alat permainan edukatif. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh anak. Namun, di lapangan masih banyak guru yang menghadapi kendala keterbatasan media yang inovatif dan bervariasi, khususnya dalam pengenalan simbol huruf. Media yang tersedia hanya berupa poster, sehingga kurang menarik bagi anak dan belum sepenuhnya mampu

memstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

Hasil Observasi dan wawancara di dua Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Ogan Ilir menunjukkan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media dalam penggunaan media pembelajaran huruf. Wawancara pertama dilakukan pada 17 Januari 2025 dengan Ibu Maria, S.Pd, AUD., guru kelas di TK Negeri Pembina Indralaya Utara. Beliau menyampaikan bahwa media yang digunakan untuk mengenalkan huruf, khususnya huruf vokal, masih sangat terbatas. Guru hanya mengandalkan media seadanya seperti poster dan papan tulis untuk menunjukkan contoh huruf. Akibatnya, anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan mengingat huruf vokal.

Pada wawancara kedua dilakukan pada 24 Januari 2025 dengan Ibu Indah Tri Anggini, S.Pd., sebagai guru kelas di PAUD Permata Kasih. Beliau juga mengungkapkan hal serupa, yakni keterbatasan dana, pembelajaran huruf hanya menggunakan poster abjad A-Z tanpa adanya variasi media interaktif seperti *maze*. Kedua guru menyambut baik usulan peneliti untuk

mengembangkan media *maze* huruf vokal yang bertujuan membantu anak mengenal huruf vokal dengan cara yang menyenangkan dan menantang.

Salah satu bentuk media inovatif yang dapat di gunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik adalah *maze* huruf vokal. *Maze* merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menstimulasi kognitif. Media ini mengandung banyak tantangan dan desain yang menarik untuk dilakukan anak. Hal ini selaras dengan pengertian dari *maze* yaitu sebuah permainan yang terletak pada papan/lembar yang berisi jalan yang berliku dan bercabang yang memiliki teka-teki atau maksud dan tujuan yang harus dicapai.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal, salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf vokal adalah *maze* huruf. Hasil penelitian yang relevan oleh Rahayu & Teti Ratnasih, (2022) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze* Di Kelompok A RA Al- Gozali Bandung". Hasil

penelitian menunjukan bahwa terbukti permainan *maze* terhadap perkembangan kognitif anak, penelitian menunjukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak setelah diterapkannya aktivitas bermain *maze*. Selanjutnya penelitian yang di lakukan Julianti et al., (2022) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan". Hasil penelitian menunjukan bahwa media *maze* untuk perkembangan kognitif layak untuk di jadikan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini pada usia 5-6 tahun. Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh Susanti & Widodo, (2023) yang berjudul "Pengembangan Media *Maze* Raksasa Untuk Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun". Hasil penelitian menunjukkan bahwa labirin media raksasa untuk aspek perkembangan mengacu pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan, belum banyak penelitian yang mengembangkan media *maze* huruf jalan atau labirinnya berbentuk huruf untuk mengenalkan simbol huruf. Sehingga penulis melakukan pembaharuan pada media *maze* yang didesain ulang

dengan menyesuaikan kebutuhan yaitu kemampuan mengenal simbol huruf anak usia dini, inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa lintasan-lintasan berbentuk huruf. Penulis berfokus pada huruf vokal (a,i,u,e dan o). Dengan begitu penulis akan mengembangkan media *maze* dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Maze Huruf Vokal Untuk Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Slamet, 2022). Selanjutnya dalam jenis tersebut peneliti menggunakan model pengembangan *Rowntree*, menurut Rumbia, (2023) model pengembangan produk, khususnya bahan ajar, yang terdiri dari tiga tahapan utama: perencanaan (identifikasi kebutuhan dan tujuan belajar), pengembangan (penyusunan topik, draf, dan prototipe), dan

evaluasi (uji coba produk dan perbaikan berdasarkan masukan). Alasan peneliti menggunakan model ini karena fokusnya menghasilkan sebuah produk khususnya untuk memproduksi suatu media pembelajaran. Model ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pengembangan, dan penilaian atau evaluasi. Pada tahap ketiga yaitu evaluasi, perlunya menggunakan model lain untuk pengukuran produk peneliti yaitu menggunakan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* (evaluasi satu satu), *small group evaluation* (evaluasi kelompok kecil) dan *Field Test* (tidak dilaksanakan karena fokus pada kevalidan dan kepraktisan produk) (Rahayu, 2025).

Kevalidan media, materi dan angket di peroleh dari hasil validasi ke validator. Adapun rumus yang digunakan:

$$\begin{aligned} &\text{Skor Kevalidan} \\ &= \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah butir}} \\ &\times 100\% \end{aligned}$$

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus diatas, pengembangan media *maze* huruf vokal di katakan berhasil ketika

mencapai minimal $\geq 61\%$ dengan kategori valid:

Tabel 1. Kategori Tingkat Valid

Kategori	Rata-rata
Sangat Valid	76-100
Valid	51-75
Cukup Valid	26-50
Sangat Tidak Valid	0-25

Modifikasi Sugiyono (2020)

Tabel 1. menunjukkan tabel yang menjadi tolak ukur ahli media dan ahli materi untuk melakukan validasi pada media *maze* huruf vokal. Media dapat dikatakan sangat valid jika hasil rata-rata validasi ahli berada pada rentang nilai 76-100, media dapat dikatakan valid jika hasil validasi ahli berada pada rentang nilai 51-75, media dikatakan tidak valid jika hasil rata-rata berada pada rentang nilai 26-50 dan media dikatakan sangat tidak valid jika hasil rata-rata ahli validasi berada pada rentang nilai 0-25.

Kepraktisan media *maze* huruf vokal di peroleh dari guru menggunakan rumus, sebagai berikut:

Nilai persentase

$$= \frac{\text{Skor peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kepraktisan media *maze* huruf vokal, sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Nilai Praktis (Kemampuan anak)

Kategori Jawaban	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembangan Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Modifikasi Dimyanti, (2020)

Pada tabel 2. telah disajikan skala likert yang akan digunakan para ahli dalam melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Skala likert menggunakan 4 kategori jawaban yakni (BSB) dengan skor (4), (BSH) dengan skor (3), (MB) dengan skor (2) dan (BB) dengan skor (1). Selanjutnya peneliti akan mengisi lembar observasi dengan berdasarkan kemampuan anak yang muncul dengan disajikan dalam skor, peneliti melakukan penghitungan skor dari hasil penilaian ahli atau validator dengan menggunakan rumus;

Tabel 3. Kategori Tingkat Kepraktisan Hasil Observasi

Kategori	Nilai Observasi (%)
Sangat Praktis	76-100
Praktis	51-75
Tidak Praktis	26-50
Sangat Tidak Praktis	0-25

Modifikasi Sugiyono dikutip Sari, (2023)

Tabel 3. menunjukkan tabel yang menjadi tolak ukur ahli media dan ahli materi untuk melakukan validasi pada media *maze* huruf vokal. Media dapat dikatakan sangat praktis jika hasil rata-rata validasi ahli berada pada rentang nilai 76-100, media dapat dikatakan praktis jika hasil validasi ahli berada pada rentang nilai 51-75, media dikatakan tidak praktis jika hasil rata-rata berada pada rentang nilai 26-50 dan media dikatakan sangat tidak praktis jika hasil rata-rata ahli validasi berada pada rentang nilai 0-25.

Tabel 4. Kategori Nilai Kepraktisan

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Tidak Baik	1

Widyasti et al (2020)

Pada tabel 4. telah disajikan skala likert yang akan digunakan para ahli dalam melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Skala likert menggunakan 4 kategori jawaban yakni (SB) dengan skor (4), (B) dengan skor (3), (C) dengan skor (2) dan (BB) dengan skor (1). Selanjutnya validator mengisi lembar dan hasil nilai dari validator ahli materi dan media disajikan

dalam skor, peneliti melakukan penghitungan skor dari hasil penilaian ahli atau validator dengan menggunakan rumus:

Skor Kevalidan

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban guru}}{\text{Jumlah butir}} \times 100\%$$

Dan untuk mengetahui indikator valid dari skor yang telah dihitung, peneliti menggunakan kriteria seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Kategori Tingkat Valid

Kategori	Rata-rata
Sangat Praktis	76-100
Praktis	51-75
Cukup Praktis	26-50
Sangat Tidak Praktis	0-25

Salasati (2020)

Tabel 5. menunjukkan tabel yang menjadi tolak ukur penilaian dari praktisi Pendidikan yaitu guru pada media *maze* huruf vokal media dapat dikatakan sangat praktis jika hasil rata-rata hasil penilaian berada pada rentang nilai 76-100, media dapat dikatakan praktis jika hasil hasil penilaian berada pada rentang nilai 51-75, media dikatakan tidak praktis jika hasil rata-rata berada pada rentang nilai 26-50 dan media dikatakan sangat tidak praktis jika hasil rata-rata ahli validasi berada pada rentang nilai 0-25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Maze* Huruf Vokal Untuk Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5–6 Tahun”, dengan menggunakan tahapan pengembangan *Rowntree* yang terdiri dari 3 tahapan, yakni tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan kemudian tahap evaluasi yang menggunakan tahapan evaluasi formatif *Tessmer*.

1. Deskripsi Hasil Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pada 2 sekolah yang berbeda. Analisis kebutuhan tersebut dilaksanakan dengan mengobservasi dan mewawancarai guru di sekolah yang dituju, diantaranya TK Negeri Pembina Indralaya Utara bersama ibu Maria, S.Pd, AUD dan PAUD Permata Indah bersama ibu Indah Tri Anggini, S.Pd., melakukan wawancara dan observasi yang dilakukan memiliki tujuan untuk melihat dan mengidentifikasi media apa saja yang digunakan dalam mengembangkan aspek kognitif anak yang berusia (5–

6) tahun tepatnya mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf terutama huruf vokal.

Hasil yang didapatkan setelah melakukan wawancara kepada para guru di dua sekolah yang berbeda ialah mereka hanya menggunakan media poster huruf dan papan tulis. Sehingga dengan metode serta media yang digunakan maka akan terasa sedikit membosankan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Kustiawan et al., (2020) bahwa penggunaan media yang kurang menarik menurut anak, maka anak akan cepat bosan sehingga tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Peneliti juga menyebarkan angket kepada guru terkait pelaksanaan pembelajaran pengenalan huruf vokal. Berdasarkan hasil angket dari beberapa guru sekolah, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 5–6 tahun di TK B berada pada kategori “*mulai berkembang*”. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah terbatasnya pengalaman belajar konkret serta kurangnya variasi media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, guru menyatakan

bahwa diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mendukung efektivitas pengenalan huruf vokal.

2. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan

Setelah melakukan analisis kebutuhan ke dua sekolah yang berbeda, maka peneliti mulai mendesain produk *maze* huruf vokal yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf vokal yang mengacu pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 dan teori pengenalan huruf vokal. Desain dari alat permainan edukatif *maze* huruf vokal berbentuk dengan ukuran 58 x 43 cm, seperti meja lipat. Terdapat laci berukuran 42 x 14 cm di sisi depan bagian papan meja untuk menyimpan, kartu bergambar dengan tema hewan, spidol dan penghapus serta pion. Permukaan meja didesain dengan labirin alur tulis huruf vokal, terdapat gambar yang merepresentasikan awalan huruf vokal dan terdapat tempat untuk melatih anak untuk menulis huruf (dapat dihapus). Untuk pion dibuat 6 varian agar anak dapat memilih. Fungsi kartu bergambar digunakan untuk kegiatan mengelompokkan gambar objek yg

awalan hurufnya sama dengan huruf vokal. Selain itu kaki meja dapat dilipat dan dilengkapi gantungan untuk membawa media.



Gambar 1. Desain *Maze* Huruf Vokal

3. Deskripsi Hasil Tahap Evaluasi Tessmer

Tahap *self evaluation* adalah tahap dimana peneliti melakukan penilaian diri sendiri terhadap media yang dikembangkan, yaitu media *maze* huruf vokal sebagai alat bantu pengenalan huruf vokal untuk anak usia 5–6 tahun. Hasil dari *self evaluation* terhadap media ini melibatkan beberapa aspek penting yang dievaluasi untuk memastikan media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Pertama, peneliti mengevaluasi konsep alat permainan edukatif berupa *maze* huruf vokal. Sebelumnya, peneliti menilai desain awal media *maze* huruf vokal yang masih tampak padat dan kurang rapi sehingga menyulitkan anak mengikuti jalur. Setelah melakukan evaluasi, peneliti melihat bahwa desain dan pemilihan warnanya belum konsisten, serta alur *maze* terutama pada huruf O masih membingungkan bagi anak. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dengan merapikan tata letak, menyesuaikan warna, dan menyederhanakan jalur *maze*. Bisa dilihat perbedaannya pada gambar 4.a dan 4.b yang terletak di bawah ini.



Gambar 4.a Desain awal



Gambar 4.b Desain yang diperbaiki

4. Deskripsi Hasil Tahap *Expert Review*

Tabel 6. Hasil Kevalidan

Validator	Persentase Kevalidan	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Ahli Media	95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6. Hasil dari Instrumen penilaian ahli materi mendapatkan skor 100%, berdasarkan kategori tingkat kevalidan skor 100% berada pada kategori sangat valid. Dengan hasil tersebut media *maze* huruf vokal dianggap sangat valid dan layak uji coba lapangan setelah revisi dan saran dari validator. Penilaian ahli media mendapatkan skor 95% berdasarkan kategori tingkat

kevalidan berada pada kategori sangat valid. Dengan hasil tersebut media *maze* huruf vokal dianggap sangat valid dan layak uji coba lapangan setelah revisi dan saran dari ahli media.

B. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Maze* Huruf Vokal Untuk Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5–6 Tahun”. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan Alat Permainan Edukatif *Maze* Huruf Vokal yang Valid dan Praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti prosedur dan tahapan secara sistematis (Slamet, 2022).

Model penelitian dan pengembangan yang dipakai yaitu model penelitian dan pengembangan *Rowntree* yang dikutip oleh Lestari, (2023) yang terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang digunakan ialah model tahapan evaluasi *Tessmer* dikutip dalam Mukarromah et al., (2021) menyatakan bahwa tahap

evaluasi *Tessmer* memiliki 5 tahapan diantaranya: 1) *tahap self evaluation*, 2) *tahap expert review*, 3) *tahap one-to-one evaluation*, 4) *tahap small group evaluation*, dan yang terakhir 5) *tahap field test*. Namun penelitian ini hanya melakukan 4 tahapan yakni hanya sampai tahap *small group evaluation* dikarenakan hanya ingin melihat kevalidan dan kepraktisan dari alat permainan edukatif *maze* huruf vokal yang telah dibuat tidak sampai melihat pengaruh yang didapat ketika memainkan permainan tersebut.

Di tahap yang pertama yaitu tahap perencanaan yang di kutip oleh Nashirah et al., (2025) penelitian melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenalkan huruf vokal serta menentukan kriteria media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada dua guru dari dua sekolah yang berbeda : TK Negeri Pembina Indralaya Utara (Ibu Maria, S.Pd, AUD), dan PAUD Permata Kasih dengan (Ibu Tri Anggini, S.Pd). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dua sekolah, diketahui bahwa pengenalan huruf

vokal pada anak usia 5–6 tahun masih menggunakan media sederhana seperti poster huruf dan kegiatan menulis huruf di papan tulis.

Meskipun anak mampu menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o), mereka masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf vokal sesuai huruf. Selain itu, ketersediaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak juga masih terbatas. Hasil observasi dan wawancara dengan dua guru sekolah menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori “*mulai berkembang*” dalam mengenal huruf vokal. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *maze* huruf vokal sebagai alat bantu pengenalan huruf vokal.

Dari hasil analisis kebutuhan, peneliti menyimpulkan bahwa penting untuk mengembangkan alat permainan edukatif sebagai media pengenalan huruf vokal (Amaliyah et al., 2025). Melalui media ini secara tidak langsung seluruh aspek perkembangan anak terstimulasi dengan optimal (Adilah et al., 2025). Misalnya saat anak menjalankan pion di alur *maze* huruf vokal, kemampuan

motorik halusnya terlatih, sedangkan gambar-gambar yang menarik dan familiar bagi anak membuat anak tertarik untuk belajar huruf vokal secara menyenangkan dan konkret (Sumarni et al., 2025). Kondisi ini sesuai dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak usia dini, yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret dan eksplorasi aktif terhadap benda nyata (Pitriani et al., 2023).

Selanjutnya yaitu tahap perencanaan (*desain*) dikutip oleh Nurjannah & Affrida (2025), dilakukan dengan mengembangkan ide dan konsep, meliputi penyusunan desain serta perancangan alat permainan edukatif berupa *maze* huruf vokal. Rancangan awal dibuat menggunakan *Canva*, berupa pola *maze* dan petunjuk penggunaan, kemudian dilakukan *self-evaluation* untuk menilai kesesuaian dan kualitas desain. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi mandiri hingga menghasilkan desain yang lebih baik. Selanjutnya, *prototipe* 1 diproduksi dengan bantuan tukang kayu, disesuaikan dengan ukuran 58 x 43 cm, seperti meja lipat. Terdapat laci berukuran 42 x 14 cm di sisi depan bagian papan

meja untuk menyimpan, kartu bergambar dengan tema hewan, spidol dan penghapus serta pion. Permukaan meja didesain dengan labirin alur tulis huruf vokal, terdapat gambar yang merepresentasikan awalan huruf vokal dan terdapat tempat untuk melatih anak untuk menulis huruf (dapat dihapus). Untuk pion dibuat 6 varian agar anak dapat memilih. Fungsi kartu bergambar digunakan untuk kegiatan mengelompokkan gambar objek yg awalan hurufnya sama dengan huruf vokal.

Setelah tahap pengembangan, dilakukan *expert review* yang mencakup validasi media dan materi pada *maze* huruf vokal untuk pengenalan huruf vokal (a, i, u, e o) anak usia 5–6 tahun. Keberhasilan produk ditentukan oleh validitas isi, validitas konstruk, dan kepraktisan. Validitas isi menurut Nabil et al., (2022), yaitu untuk menilai kesesuaian setiap butir instrumen dengan konsep yang diukur dan dilakukan pada tahap awal untuk memastikan indikator sesuai tujuan penelitian. Sementara itu, menurut Waluyo et al., (2020) menjelaskan bahwa validitas konstruk memastikan setiap item benar-benar mengukur aspek berpikir sesuai

standar kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Proses validasi dilakukan oleh Ibu Dara Zulaiha, M.Pd. sebagai validator media dan Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd. sebagai validator materi. Hasilnya, materi memperoleh skor 100% dan media 95%, dengan rata-rata kevalidan 97% yang termasuk kategori sangat valid. Selain itu, penelitian memperoleh saran revisi untuk meningkatkan kualitas media, antara lain: 1) Warna pada jalan *maze* diganti menjadi dua warna yang berbeda ada yang kontras dan ada yang lembut (*soft*); 2) Gambar pada elemen seperti hewan, pohon lebih di perbesar; 3) Pada bagian judul lebih di perbesar dan di berikan warna; 4) Tambahkan keterangan nama hewan di setiap gambar; 5) Perubahan bahasa inggris ke bahasa indonesia.

Alat permainan edukatif *maze* huruf vokal telah siap diuji coba setelah dilakukan revisi sesuai saran para validator. Tahap selanjutnya adalah *one-to-one evaluation*, yang bertujuan menilai kepraktisan *prototipe* awal pada anak, Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar kerja pada tanggal 25–28 November 2025 di TK

Negeri Pembina Indralaya Utara, melibatkan 3 anak dengan tingkat kecerdasan berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap media, sehingga hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menarik perhatian dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Shaleha & Nisa, 2024).

Salah satu anak yang secara mandiri mengikuti jalur pada *maze* dan berhasil menemukan serta menyebutkan huruf vokal yang dituju. Setelah anak menelusuri alur *maze* kemudian anak menuliskan huruf vokal yang telah mereka lalui dilembar kerja yang telah di siapkan, sehingga diperoleh persentase kepraktisan sebesar 91%. Temuan ini mengindikasikan bahwa alat permainan edukatif *maze* huruf vokal efektif dalam membantu pengenalan huruf vokal (a, i, u, e, o) pada anak usia 5–6 tahun, meskipun belum mencapai 100% karena beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menirukan huruf vokal dan mengurutkan huruf vokal dengan benar.

Tahap terakhir adalah *small group evaluation*, yang dilaksanakan

pada tanggal 1–4 Desember 2025 dengan melibatkan 9 anak dalam kelompok kecil. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan sekaligus pemberian lembar kerja setelah anak memainkan *maze* huruf vokal. Dari hasil pengamatan anak yang berinisial RS, pada tahap *one-to-one evaluation* pada indikator anak dapat mengelompokkan objek berawaalan huruf vokal (a,i,u,e,o) yang sama, memperoleh skor 3, sedangkan pada tahap *small group evaluation* meningkat menjadi skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya masih bingung mengelompokkan objek berawaalan huruf vokal (a,i,u,e,o) yang sama telah menjadi bisa, sehingga dari kegiatan ini, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Kharie, (2023), yang menyatakan meliputi: 1) Anak dapat menyebutkan huruf vokal (a,i,u,e,o); 2) Anak dapat meniru tulisan huruf vokal (a,i,u,e,o); 3) Anak dapat menyebutkan objek yang berawalan huruf vokal (a,i,u,e,o); 4) Anak dapat mengelompokkan objek berawaalan huruf vokal (a,i,u,e,o) yang sama.

Dari hasil tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang kemudian di presentasikan mendapatkan hasil sebesar 93% dengan kategori produk sangat praktis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bena et al., (2024) "Pengembangan Media *Maze* Angka Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Molaboa.", menunjukkan bahwa media *maze* layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini. Kelayakan media dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi serta mendapat respon sangat baik dari guru. Selanjutnya diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Nurjannah & Affrida, (2025) yang berjudul "Pengembangan Media *Maze Words* Untuk meningkatkan Literasi Baca Dan tulis Anak usia 5–6 tahun", menunjukkan bahwa media *maze* valid atau layak untuk digunakan dalam mengenalkan huruf vokal untuk anak usia 5–6 tahun karena kesesuaian materi huruf untuk anak, kesesuaian materi pengenalan huruf vokal (a, i, u, e, o).

Kelebihan dari bermain *maze* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif

(*cognitive skill*) yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media *maze* akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak-anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak (Bahri et al., 2023). Menurut Sutama et al., (2024), media *maze* memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya mampu menarik minat belajar peserta didik serta membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek dapat dihadirkan langsung di dalam kelas. Melalui penggunaan media *maze*, peserta didik dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan sederhana sehingga dapat memperluas wawasan sekaligus meningkatkan keterampilan mereka. Sedangkan kekurangannya adalah media *maze* hanya menggunakan indera penglihatan dan media ini membuat peserta didik hanya ingin bermain-main karena asik dengan menelusuri *maze* (Etnawati & Muthmaina, 2023). Alat permainan edukatif *maze* huruf vokal juga memiliki kekurangan berupa stiker yang di tempel pada permukaan *maze* huruf vokal kurang

awet, kurang kuat, dan kurang ketahanannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media *maze* huruf vokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis untuk pengenalan huruf vokal anak usia 5–6 tahun. Media ini dinilai sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil *expert review*, validasi materi memperoleh skor 100% dan validasi media sebesar 95%, sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan, penilaian melalui *one-to-one evaluation* mencapai 91% dan *small group evaluation* sebesar 96%, dengan rata-rata keseluruhan 93% yang menunjukkan bahwa media *maze* huruf vokal berada dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkenalkan huruf vokal pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, D., Mulyana, E. H., & Gandana, G. (2025). *Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun*. 7, 148–153.
- Amaliyah, S., Simatupang, N. D., Malaikosa, Y. M. L., & Widayanti, M. D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOING TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL ANAK 4-5 TAHUN*. 13(2), 259–269.
- Bahri, N. F., Billa, M. S., & Yunidar, D. (2023). *PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MOTORIK HALUS BERUPA MAZE DI TELKOM SCHOOLS DAYCARE DAYEUH KOLOT*. 8(1), 217–226.
- Bena, T. A., Dhiu, K. D., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan Media Maze Angka Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Malaboa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 892–904. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2600>
- Etnawati, S., & Muthmaina. (2023). *Jurnal Pendidikan Anak , Volume 12 (1) , 2023 , 88-96 Needs assessment pengembangan media maze game on PC untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak*. 12(1), 88–96.
- Johni Dimyanti. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Prenada Media.
- Julianti, L. T., Asiyah, & Syarifin, A. (2022). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di

- PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 17–23.
- Kharie, T. D. A. (2023). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI PAUD PERTIWI KOTA TERNATE*. 5(2), 97–105.
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Tirtaningsih, M. T. (2020). *Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*. 137–144.
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penamuda Media.
- Mukarromah, H., Istyadi, M., & Hafizah, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Topik Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP*. 1(1), 119–130.
- Nabil, N. R. A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). *ANALISIS INDEKS AIKEN UNTUK MENGETAHUI VALIDITAS ISI INSTRUMEN ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM BERBASIS KONTEKS SAINS KIMIA*. 25(2), 184–191.
- Nashirah, S. Z., Safitri, D. G. L., Adhe, K. R., & Ningrum, M. A. (2025). *Validitas Perancangan Game Myfirstalphabet Sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini*. 2(1), 8–15.
- Nurjannah, Y. E., & Affrida, E. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA MAZE WORDS UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI BACA DAN TULIS ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 8, 125–138.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). *Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini*. 9(1), 33–38.
<https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Rahayu, A. (2025). dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, S. R., & Teti Ratnasih, N. N. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain maze di kelompok A RA Al-Gozali Bandung. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–51.
<http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/452>.
- Rumbia, S. W. (2023). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FITK IAIN AMBON. PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON*.
- Salasati, I. L. (2020). *ANALISIS POTENSI LKS PRAKTIKUM PADA TOPIK TITRASI ASAM-BASA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS*.
- Sari, M. (2023). *Pengembangan Media Balok Angka Menjadi Batang Cuisenaire Untuk*

- Kemampuan Seriasi Anak Usia (4-5) Tahun Di Gumawang OKU Timur.* Universitas Sriwijaya.
- Shaleha, K., & Nisa, K. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR PADA ANAK DI RA AL MAHABBAH.* 3(2), 41–46.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D).* Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan.*
- Sumarni, S., Pagarwati, L. D. A., Fadhilah, A. N., Pasaribu, R. S., Aulia, R. P., Qonita, N. A., & Hutagalung, L. A. M. (2025). *Improving the Literacy Ability of Children Aged 5-6 Years Through Letter Flow Maze Media.* 6(1), 115–131.
- Susanti, R. A., & Widodo, B. (2023). *Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.* *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.131-138>
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Pramono. (2024). *Improving 21 st Century Competencies : Implementation of Problem- and Project-Based Digital Maze Games in Early Childhood.* 12, 177–185.
- Waluyo, A. A., Hartono, & Sulhadi. (2020). *Analisis Faktor : Validitas Konstruk Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis.* April.
- Widyasti, Wiratma, & Muderawan. (2020). *Uji validasi pengembangan lembar kerja siswa berbasis pendekatan saintifik.* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 81.