

Dewi Ambar Wati. 2020. *Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif (Problem Solving) Anak Usia 4-5 Tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Pembimbing Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi, M. Busyro Karim, S.Ag., M.Si

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *maze* visual tiga dimensi serta kelayakan media pembelajaran *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan. Metode penelitian pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan menggunakan analisis data berupa statistik deskriptif dan analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian pengembangan media *maze* menggunakan empat tahap uji coba yang terdiri dari uji coba oleh ahli media pembelajaran, uji coba ahli materi dan bahasa, uji coba lapangan perseorangan, dan uji coba lapangan kelompok kecil. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket dari ahli media pembelajaran, ahli materi/bahasa dan respon anak, dari hasil uji coba akan didapatkan data berupa presentase yang menunjukkan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Presentase yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 78,76%, ahli materi dan bahasa sebesar 81,67, uji coba lapangan perseorangan 93,8% dan uji coba lapangan kelompok kecil sebesar 96,3%. Berdasarkan hasil analisis data, media *maze* tiga dimensi Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) anak usia 4-5 tahun dinyatakan “layak” dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Maze, Problem Solving, Anak Usia 4-5 Tahun*

Dewi Ambar Wati. 2020. *The Development of Maze Media Three Dimension Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) to Stimulate Cognitive Development (Problem Solving) of Children Aged 4-5 Years Old at Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan Kindergarten. Thesis, Early Childhood Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi, M. Busyro Karim, S.Ag., M.Si*

ABSTRACT

The research development learning media aims to determine the development of three dimensional visual maze and the expedience of maze learning media Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) to stimulate cognitive development (problem solving) of children aged 4- 5 years old at Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan. The research development method used is ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) by using data analysis in the form of descriptive statistic and qualitative descriptive data analysis. The development maze media uses four phases of trials consisting of trials by instructional media expert, material and langauage expert, individual field trials, and small field trials. Data collection instrument used in this research development using a quistionnare from instructional media expert, matrial and language expert, and childrens responses, from the trial results will be obtained in the form of percentage of data that shows the expedience of the learning media expert were 78,76%, material and language expert were 81,67%, individual field trials were 93,8% and small group field trials 96,3%. Based on the result of data analysis, the development of maze media three dimension Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) to stimulate cognitive development (problem solving) aged 4-5 years old is stated that “expedience” and appropriate for used of learning process.

Key Words: Maze, Problem solving, Children aged 4-5 years old