

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lebih dari 200 juta anak diseluruh dunia tidak berkembang sepenuhnya potensi kognitif mereka, hilangnya potensi mereka terkait dengan pendapatan orang dewasa atau terkait dengan kekurangan pendapatan sekitar >20% dari gaji mereka. Penyakit infeksi, paparan lingkungan (logam berat, kekerasan, kurangnya stimulasi kognitif yang memadai) dan kekurangan gizi merupakan faktor yang diketahui melemahkan kognitif.¹ Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa sebagian perkembangan kognitif anak diseluruh dunia tidak mengalami perkembangan kognitif yang sesuai dengan tahapannya yang diakibatkan beberapa faktor yang berasal dari lingkungan mereka.

Serupa dengan pendapat diatas diketahui juga lebih dari 200 juta anak di negara-negara berkembang tidak mencapai tingkat perkembangan kognitif yang diharapkan karena kemiskinan, terhambatnya pertumbuhan dan kurangnya kesempatan untuk belajar sejak dini. Tingkat perkembangan kognitif yang diharapkan didasarkan khusus pada keberhasilan dalam bahasa, pemikiran, dan pemahaman yang di amati pada anak dari negara yang secara ekonomi diuntungkan.² Perkembangan yang tidak lazim dapat dikarakteristikan menjadi keterlambatan didalam beberapa pencapaian yang

¹ BMJ Global Health, "Early Childhood Cognitive Development is Affected by Interactions Among Illness, Diet, Ethereophatogens, and The Home Environment: Findings from The MAL-ED Birth Cohort Study", (United State: The Pennsylvania State University, 2018), hlm 2

² Nirmala Rao dkk, *Early Childhood Development and Cognitive Development in Developing Countries*, (London: University of London, 2014), hlm 4

diharapkan. Menurut data UNESCO intervensi Perkembangan Anak Usia Dini atau *Early Childhood Development* yang berfokus pada kesehatan, nutrisi, stimulasi dan pendidikan formal dilaporkan memiliki dampak positif dan substansial pada perkembangan anak-anak dari latar belakang ekonomi yang kurang beruntung di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah.³ Menurut penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak yang tinggal di negara-negara yang memiliki kemajuan dibandingkan negara yang tertinggal memiliki peluang yang lebih besar untuk mendapatkan pendidikan untuk perkembangan kognitifnya.

Sari Rahayu dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di PAUD merupakan faktor dominan yang berhubungan dengan perkembangan kognitif, maka program utama yang efektif untuk untuk perbaikan perkembangan kognitif anak usia dini adalah dengan memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan. Anak perlu dilibatkan dalam perkembangan anak usia dini baik formal maupun non formal. Bagi instansi pendidikan dan kesehatan, perlu dukungan baik dalam hal sumber daya manusia maupun sarana dan prasarana seperti tempat, buku, peralatan edukasi, dan sebagainya agar kegiatan di PAUD dapat optimal.⁴ Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa program yang tepat untuk anak usia dini adalah memberikan stimulasi yang terdapat di lembaga pendidikan formal yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Mengembangkan kognitif pada anak, guru PAUD sebagai seorang pendidik melakukannya dengan pendekatan bermain, dunia anak tidak

³ *Ibid.*

⁴ Sari Rahayu Setyaningrum dkk. "Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan Perkembangan Kognitif Anak". (Depok: Universitas Indonesia. 2013). hal. 248. (Artikel Ilmiah)

terlepas dari bermain. Oleh karena itu guru PAUD selalu memberikan stimulus atau rangsangan dengan mengajak anak belajar seraya bermain. Kegiatan tersebut akan membuat anak tidak menyadari kalau dirinya sedang belajar dan kognitif anak juga dapat berkembang optimal.⁵ Berdasarkan penjelasan tersebut mengembangkan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain karena dengan bermain anak akan merasa senang, karena bermain merupakan hal yang dilakukan oleh anak tanpa paksaan.

Proses kognitif berkaitan dengan kemampuan intelegensi atau kecerdasan, yang dicirikan dengan minat yang dimiliki oleh anak dalam belajar dan bermain, seperti anak suka mengeksplorasi lingkungannya dengan bermain untuk mengumpulkan informasi. Perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi dari setiap permasalahan (*problem solving*).⁶ Pemaparan tersebut dapat dijelaskan kembali bahwa salah satu kemampuan kognitif meliputi aktivitas yang berkaitan dengan intelegensi atau kemampuan berpikir anak dalam memecahkan sebuah masalah.

Pemecahan masalah atau *problem solving* selalu mengikuti proses dari kognitif itu sendiri karena pemecahan masalah membutuhkan konsentrasi untuk berpikir. Pemecahan masalah Menurut Solso merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau

⁵ Catur Waskito Edy, "Forum Guru Firi Yanti: Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini", Diakses dari <https://www.google.com/amp/s/jateng.tribunnews.com/amp/2019/10/08/forum-guru-firi-yanti-mengembangkan-kognitif-anak-usia-dini>. Pada tanggal 09 November 2019

⁶ Yuliani Nurani Sujono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), Cet. 7, hlm, 78.

jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.⁷ Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bawa pemecahan masalah atau *problem solving* merupakan aktivitas yang dilakukan dengan cara berpikir yang membutuhkan konsentrasi untuk menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi.

Berdasarkan artikel ilmiah “Pentingnya mendidik *Problem Solving* Pada Anak” yang menjelaskan mengenai *problem solving* yaitu:

“Pentingnya pemecahan masalah pada anak tidak hanya berguna untuk memecahkan masalah sehari-hari, keterampilan *problem solving* juga bermanfaat saat anak harus mengeksplorasi dunianya, atau mengerjakan tugas-tugas disekolah”.⁸

Selanjutnya dijelaskan juga keterampilan memecahkan masalah ini berkaitan dengan bagaimana anak berpikir, memahami dan mendapatkan pemahaman akan dunianya, termasuk juga kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Keterampilan ini akan terlihat berbeda bagi anak pada setiap tahap perkembangannya, demikian menurut dokter spesialis anak dr. Eva Devita SpA(K).⁹ Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa pentingnya *problem solving* pada anak ketika anak belajar untuk menjelajahi lingkungan disekitarnya dengan pemahamannya sendiri serta membuat keputusannya sendiri dengan cara mereka sendiri serta melalui, informasi yang diperoleh mereka sebelumnya

Janice J Beaty dalam bukunya mengatakan bahwa penyelesaian soal/masalah melibatkan anak kecil menggunakan kemampuan berpikir

⁷ Robert L. Solso, dkk., *Cognitive Psychology*, (England: Pearson Education Limited, 2014), hlm. 400

⁸ Dancow Parenting Canter, “Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak”, (Nestle Indonesia:2018), diakses dari (<https://www.dancow.co.id/dpc/artikel/pentingnya-mendidik-problem-solving-pada-anak/>), Pada tanggal 04 September 2019. (Artikel Ilmiah)

⁹ *Ibid.*

tinggi. Mereka harus menggunakan pemikiran kreatif dimana mereka membuat gagasan baru atau menggunakan material dalam cara-cara baru. Mereka juga menggunakan pemikiran kritis untuk secara mental menguraikan soal menjadi bagian-bagian dengan kata lain untuk berlogika Jensen meyakini bahwa cara terbaik menumbuhkan otak yang lebih baik adalah lewat kegiatan menantang dalam menyelesaikan soal.¹⁰ Oleh karena itu dari pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa manfaat *problem solving* salah satunya adalah membuat anak menjadi berpikir lebih kritis untuk menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan menantang dengan kegiatan bermain.

Kegiatan yang menantang tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan permainan.¹¹ Baik Piaget maupun Vygotsky sepakat bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan mereka lewat permainan eksplorasi. Anak-anak bermain menggunakan indera perasa, penyentuh, pendengar, pengelihat, dan pengendus mereka secara permainan dengan apapun dan segala yang mereka bisa pegang, mencari tahu objek apa itu, seperti apa rasanya, seperti apa bunyinya dan apa yang bisa dilakukan dengannya.¹² Permainan tersebut bisa dilakukan dengan media pembelajaran yang dapat menstimulasi *problem solving*, media pembelajaran *problem solving* merupakan media inovasi yang menggabungkan antara media, permainan dan eksplorasi untuk pemecahan masalah bagi anak usia dini.

Secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media

¹⁰ Janice J Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2015), Cet 3, hlm. 298

¹¹ *Ibid*, hlm 301

¹² *Ibid*, hlm 273

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³ Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁴ Oleh karena itu didalam pembelajaran media mempunyai peran sebagai sarana untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal dan nonverbal.

Copple & Berdekamp mengatakan bahwa praktek penggunaan media yang sesuai dengan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) memberikan pernyataan tentang kerangka kerja yang jelas secara efektif, tepat dan penggunaan media yang sengaja dengan anak-anak di era digital *smartphone*, layar *multitouch*, dan aplikasi. pesan-pesan tersebut dimaksudkan untuk mengarahkan pendidik dalam penggunaan, integrasi evaluasi alat teknologi.¹⁵ Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika media digunakan dengan tepat maka media akan sangat efektif untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak.

Salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif anak dalam pemecahan masalah adalah media *maze*. *Maze* merupakan alat permainan edukatif dalam mencari jejak. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Kidspot .com.au dalam artikelnya yaitu “*Improve Handwriting With Printable Mazes*”. *Maze* adalah aktivitas menyenangkan untuk membantu mereka

¹³ Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. hlm. 3

¹⁴ Gerlach & Elly dalam Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. hlm. 3

¹⁵ Chip Donohue & Roberta Schomburg. 2017. “Technology and Interactive Media in Early Chihood Programs: What We’ve Learned from Five Years of Research, Policy, and Practice”. Washington: NAEYC. hlm. 4 (Jurnal)

belajar untuk memanipulasi jari-jari meraka dan mengembangkan kesehatan tangan, kekuatan, dan keseimbangan. *Problem solving* dengan *maze* mengharuskan anak untuk berinteraksi dan berkonsentrasi dengan cara yang menyenangkan.¹⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa *maze* adalah satu media yang dapat mengasah kemampuan anak-anak untuk menyelesaikan masalah mereka atau *problem solving*.

Selain itu, menurut North Shore Pediatric Therapy juga berpendapat bahwa *maze* dapat digunakan sebagai permainan untuk mengasah kemampuan kognitif utamanya *probelem solving* pada anak yaitu:

*“Below are savoral reason to practic mazes with your child at home: Problem solving, mazes help your child to work on his executive functioning skills, such as planning and brainstorming various strategies”.*¹⁷

Pernyataan diatas memiliki makna bahwa *maze* membantu anak untuk bekerja pada kemampuan fungsi utama seperti merencanakan dan strategi ide yang bervariasi. Menurut penjelasan tersebut kemampuan merencanakan anak akan muncul jika anak mendapatkan sebuah masalah, dimana *maze* merupakan salah satu media yang dapat menstimulus kemampuan anak merencanakan dan idenya untuk memecahkan masalah mereka sendiri.

Perkembangan kognitif utamanya pada lingkup perkembangan *problem solving* atau pemecahan masalah pada anak haruslah diberikan stimulus agar berkembang sesuai dengan tahapannya. Anak yang kurang

¹⁶ Linda Drummond. “Improve Handwrinting With Printable Mazes”. Australia’s Largest Educational Resource. Diakses dari (<https://kidspot.com.au/school/preschool/preschool-literacy/improve-handwriting-withprintablemazes/newsstory/c267b61311f71d18b1e26778ea362/>), pada tanggal 17 Januari 2020 (Artikel Ilmiah)

¹⁷ Amanda Mathews. “Top Reasons Why Your Child Should Practice Mazes At Home”. North Shore Pediatric Therapy. Diakses dari (<https://nspt4kids.com/parenting/top-5-reasons-why-your-child-should-practice-mazes-at-home/>), pada tanggal 17 Januari 2020. (Artikel Ilmiah)

diberikan kegiatan secara langsung dan nyata dalam proses pembelajaran maka akan cenderung memecahkan masalahnya sendiri dan tidak fokus pada tugas pada penyelesaian tugasnya. Untuk dapat berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugasnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menstimulasi *problem solving* yang dapat melatih anak untuk berkonsentrasi dalam memecahkan masalah mereka sendiri salah satunya melalui jalan yang ditentukan di dalam *maze*.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang kurang dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan monoton. Hal tersebut membuat anak-anak tidak konsentrasi dalam pembelajaran dikelas. Padahal salah satu prinsip pembelajaran di TK haruslah secara bermakna agar materi bisa disampaikan dengan baik kepada anak. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat mengasah seluruh aspek perkembangan anak terutama yang dapat mengasah anak untuk berkonsentrasi terhadap pembelajaran. konsentrasi berhubungan dengan sistem kognitif anak.

Peneliti telah melakukan observasi di beberapa TK di kecamatan Babat, kurang lebih sekitar 4 lembaga yang diobservasi pada saat liburan semester, kebanyakan TK yang diobservasi sebelumnya hingga saat ini masih sangat sedikit yang menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan sekaligus untuk menstimulasi segala aspek perkembangan anak. Observasi yang dilakukan pada saat liburan semester enam, tepatnya pada 21 Januari 2019 sampai selesai di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan. Jumlah kelas yang terdapat di kelas tersebut sebanyak dua kelas, kelas yang pertama

digunakan untuk kelas A dan kelas kedua untuk kelas B serta *play group*. Jumlah anak-anak di TK Infarul Ghoy adalah sebanyak 54 anak dimana kelas A berjumlah 29 anak dengan rasio jumlah perempuan 13 anak dan laki-laki 16 anak. Sedangkan kelas B berjumlah 25 anak, dengan 12 laki-laki dan 13 perempuan.

Pada saat melakukan observasi peneliti memperhatikan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung ditemui beberapa anak-anak yang terlihat kurang bersemangat dalam pembelajaran hingga saat pembelajaran berakhir. Hal tersebut sering terjadi pada saat anak-anak mengumpulkan tugas dimana kebanyakan dari anak tersebut terlihat menyelesaikan tugasnya tidak tepat waktu, mengumpulkan tugasnya seadanya dan ada juga yang tidak mengerjakan tugasnya sama sekali. Lebih dari sekitar 50% anak-anak di kelompok A masih termasuk dalam kategori yang mana tidak menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, mengerjakan tugas dengan seadanya dan tidak mengerjakan sama sekali. Ketika anak mampu menyelesaikan tugasnya maka anak akan dianggap mampu menyelesaikan permasalahan atau persoalan yang diberikan. Dugaan sementara dari beberapa pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa dalam proses kognitif utamanya *problem solving* anak-anak masih terlihat kurang.

Setelah obeservasi selama beberapa waktu peneliti menyimpulkan bahwa salah satu faktor penyebab anak-anak belum mampu dalam menyelesaikan persoalan mereka dimana pada saat pembelajaran hanya dijelaskan melalui papan tulis terkait dengan pembelajaran pada hari itu. Hal itu kemudian menjadikan pembelajaran kurang bermakna bagi anak.

Pembelajaran yang menarik bagi anak akan membuat anak tertarik dan antusias untuk mempelajarinya. Selain itu juga diketahui bahwa pada saat pembelajaran sering menggunakan LKA.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan diatas dapat dugaan sementara yang dapat dikatakan yaitu bahwa penggunaan media yang kurang dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan monoton. Hal itu membuat anak-anak kurang konsentrasi dalam pembelajaran dikelas. Padahal salah satu prinsip pembelajaran di TK haruslah bermakna agar materi yang disampaikan bisa terproses dengan baik pada anak. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak utamanya dalam menyelesaikan permasalahan atau *problem solving* di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan dengan judul **“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”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut identifikasi masalah yang diperoleh :

- 1) Guru hanya menggunakan media papan tulis dan LKA dalam menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan. Penjelasan materi berkaitan dengan pemerolehan informasi yang baru bagi anak dimana pemerolehan informasi merupakan aktivitas yang berhubungan dengan kognitif.

- 2) Terdapat anak yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, anak mengumpulkan tugas seadanya dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Anak dapat dikatakan berkembang kemampuan kognitifnya (*problem solving*) ketika anak mampu menguraikan soal yang diberikan.
- 3) Media pembelajaran jarang dipergunakan didalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga diperlukan agar pembelajaran tidak monoton.

C. Pembatasan Masalah

Guna menghindari pembahasan yang meluas peneliti memberikan batasan-batasan agar materi pembahasan dapat lebih fokus, berdasarkan identifikasi masalah diatas, pengembang membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu media yang digunakan berupa media *maze* tiga dimensi untuk anak usia 4-5 tahun dengan lingkup perkembangan kognitif, khususnya *problem solving* dengan lingkup indikator mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah (*problem solving*)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengembangan media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan?

- 2) Bagaimana kelayakan dari media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan?

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan?

mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengembangan media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan
- 2) Untuk mengetahui kelayakan dalam pengembangan media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk menstimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy I Tritunggal Lamongan

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) yang dibuat dengan kayu, rumput sintesis, flanel dan bahan alam lainnya. Media ini berbentuk kotak yang didesain dengan lingkungan alam seperti hutan, serta diberikan sebuah jalur untuk mencari jalan seperti *maze* pada umumnya. Kemudian di setiap jalan yang diacak menggunakan diberikan

misi untuk menyelesaikannya secara berkelompok, boneka anak juga diberikan angka agar anak lebih mudah memainkannya. *Maze* juga disesuaikan dengan usia anak yaitu 4-5 tahun.

Maze juga menyesuaikan kemampuan anak dalam kemampuan *problem solving* sesuai dengan tahapannya, agar memudahkan untuk memainkannya. Memainkan *maze* kedalam jalan yang ditempuh diberikan sebuah misi sederhana seperti menuangkan air di dalam ember secara bergantian dan mengklasifikasikan batu berwarna kedalam wadah sesuai warna yang disediakan.

Berikut spesifikasi media *maze* Selesaikan Misi di dalam Pos (SAMPO) untuk perkembangan kognitif (*problem solvin*) pada anak usia dini :

- 1) Media yang dikembangkan adalah media *maze* visual tiga dimensi
- 2) Media dibuat dengan bahan yang tahan lama berupa kayu, rumput sintetis dan flanel
- 3) Setiap misi yang diberikan berupa permasalahan sederhana berbasis pemecahan kelompok
- 4) Materi yang ingin diajarkan kepada anak adalah mengembangkan seluruh aspek dari perkembangan anak
- 5) Model pengembangan yang ingin dilakukan adalah model *ADDIE*
- 6) Uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi/bahasa

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk membantu meningkatkan kemampuan untuk berfikir dan konsentrasi dalam belajar untuk memecahkan masalah melalui *maze*, selain itu juga dapat membantu guru

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. media pembelajaran *maze* ini penting untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pemecahan sederhana melalui kegiatan bermain menggunakan *maze*.

Maze sendiri sudah dimodifikasi bukan hanya untuk memecahkan masalah sendiri tetapi memecahkan masalah secara bersama sama seperti saling membantu, mengklasifikasi, dan kesabaran dalam bermain. *Maze* ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif (*problem solving*)

H. Manfaat Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran di TK Infarul Ghoy Tritunggal, Lamongan dan dapat menjadi acuan untuk pengembangan media selanjutnya. Sedangkan manfaat dari pengembangan media pembelajaran lainnya antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan adalah pada umumnya pendidikan anak usia dini secara khusus untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman untuk mengasah perkembangan kognitif (*problem solving*), strategi pembelajaran dan metode pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik PAUD/TK

1. Dapat memberikan informasi kepada guru untuk dapat memanfaatkan media *maze* visual tiga dimensi sebagai media pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun

2. Memberikan inovasi baru untuk pengajaran kognitif (*problem solving*)
 3. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada anak
- b. Bagi Peserta Didik (Anak Usia Dini)
1. Tersedianya media pembelajaran yang dirancang secara spesifik, memberikan kemudahan untuk pemahaman terhadap anak
 2. Peserta didik memperoleh pengalaman baru didalam pembelajaran
- c. Bagi Peneliti atau Pengembang
1. Implementasi ilmu pendidikan yang diperoleh selama menuntut ilmu di Universitas Trunojoyo Madura
 2. Menambah wawasan mengenai media yang yang bisa digunakan untuk anak usia 4-5 tahun mengenai stimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*)