

## PENGEMBANGAN MEDIA MAZE WORDS UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI BACA DAN TULIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Yunita Elsiana Nurjannah<sup>1</sup>, Ervin Nurul Affrida<sup>2</sup>  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia  
Email: [sianaelsa2@gmail.com](mailto:sianaelsa2@gmail.com)<sup>1</sup>, [ervina@unipasby.ac.id](mailto:ervina@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

Submit: Maret 2025

Proses Review: Agustus 2025

Diterima: September 2025

Publikasi: September 2025

### Abstract

*This study aims to develop a product in the form of an educational game tool maze word to increase the interest in reading and writing literacy of children aged 5-6 years that meets the acceptability criteria and to determine the ability of the development of Maze Words media to increase the interest in reading and writing literacy of children aged 5-6 years at TK Al Amin Rungkut Surabaya. This research is motivated by the interest in reading and writing literacy in children aged 5-6 years which tends to be low. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model adapted into 8 stages. This research method uses a pre-test and post-test design as information on the effect of using maze word media on children. In determining the feasibility of the maze words media, an acceptability assessment was carried out consisting of usability, ease, accuracy, and appropriateness which can be taken from the results of validation tests and trials. This study produced a product in the form of maze words media to increase the interest in reading and writing literacy of children aged 5-6 years. Based on the results of the material expert test, the feasibility validation value was 96% which was included in the "Very Relevant" category for use. In the media expert test, the feasibility validation value was 94% which was in the "Very Appropriate" category for use. Based on the results of the data using SPSS, it showed that before the treatment using the maze words media, the average value was 8.17. After giving treatment using the maze words media, it could increase by an average of 2.167. It can be concluded that there is an influence between the maze words media on the interest in reading and writing literacy of children aged 5-6 years at Al Amin Rungkut Kindergarten, Surabaya.*

**Keywords:** maze words, brick-writing literacy, children aged 5-6 years

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk berupa alat permainan edukatif maze words untuk meningkatkan minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun yang memenuhi kriteria akseptabilitas serta mengetahui kemampuan pengembangan media Maze Words untuk meningkatkan minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun di TK Al Amin Rungkut Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat literasi baca dan tulis pada anak usia 5-6 tahun yang cenderung rendah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi menjadi 8 tahapan. Metode penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test sebagai informasi pengaruh penggunaan media maze words terhadap anak.*

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

*Dalam menentukan kelayakan media maze words maka dilakukan penialain akseptabilitas yang terdiri dari kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kepatutan yang dapat diambil dari hasil uji validasi dan uji coba. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media maze words untuk meningkatkan minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji ahli materi mendapatkan nilai validasi kelayakan sebesar 96% yang masuk dalam kategori "Sangat Relevan" untuk digunakan. Pada uji ahli media mendapatkan nilai validasi kelayakan 94% yang berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Berdasarkan hasil data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan menggunakan emdia maze words niali rata-rata adalah 8,17. Setelah pemberian perlakuan menggunakan media maze words dapat meningkat dengan rata-rata 2,167. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara media maze words terhadap minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun di TK Al Amin Rungkut Surabaya.*

**Kata Kunci:** maze words, minat literasi, anak usia 5-6 tahun.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Fadhillah, 2016).

Salah satu tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis anak dapat dibangun sejak usia dini dengan mengembangkan minat baca dan tulis agar anak terbiasa dengan budaya membaca serta termotivasi untuk melakukan kegiatan menulis. Anak usia 5-6 tahun mulai menunjukkan keterampilan menulis kata sederhana seperti nama atau benda disekitar. Pada

tahap ini biasanya anak masih sering menulis beraturan, menulis kata belum runtut atau bentuk huruf terbalik.

Minat dapat menjadi sumber dorongan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu. Ketertarikan menjadi dasar untuk menstimulasi minat belajar anak melalui panca inderanya. Melalui kegiatan-kegiatan yang diminati anak akan dapat diketahui potensinya. Oleh karena itu minat anak usia dini adalah fokus perhatian atau ketertarikan terhadap aktivitas, objek atau topik tertentu yang mempengaruhi cara anak belajar, berinteraksi dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Minat anak merupakan sifat alami dan unik yang dimiliki oleh setiap anak pada tahap perkembangan awal.

Membaca dan menulis anak usia dini adalah kemampuan dan keterampilan anak dalam melafalkan lambang bunyi (bahasa) untuk mengerti arti dan informasi suatu teks sederhana. Marwany & Heru (2020) menyebutkan bahwa,

\*\*\*\*\*

membaca anak usia dini adalah kemampuan dan keterampilan anak dalam melafalkan lambang bunyi (bahasa) untuk mengerti arti dan informasi suatu teks sederhana. Kemampuan membaca yang baik akan mengarahkan anak pada minat untuk mengungkapkan sesuatu dalam pikiran melalui tulisan. Minat menulis anak muncul dari dorongan atas pengetahuan dan wawasan yang anak terima. Dari kegiatan menulis anak akan mudah menuangkan segala ide dan kreativitasnya yang dapat menunjang peningkatan aspek perkembangannya. Munculnya minat baca tulis pada anak akan membentuk kesempurnaan literasi dasar.

Membaca dan menulis merupakan literasi dasar pada anak usia dini. Literasi dasar adalah kemampuan dasar dalam membaca, menulis, berhitung dan mendengarkan. Tujuan literasi dasar ialah untuk mengoptimalkan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berkomunikasi dan berhitung. Menanamkan kecintaan terhadap kegiatan literasi dapat dimulai sejak usia dini dengan memberikan fasilitas sebuah media yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Melalui media yang menarik maka akan dapat menumbuhkan motivasi diri anak terhadap kegiatan literasi baca dan tulis.

Menurut Nahdi & Yunitasari (2020) minat baca tulis merupakan sebuah motivasi intrinsik yang mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan literasi awal. Hal ini meliputi dari ketertarikan anak pada buku, huruf dan aktivitas yang berkaitan dengan membaca dan menulis. Ruhaena (2021)

mendefinisikan minat baca-tulis anak usia dini sebagai sikap positif dan ketertarikan anak terhadap aktivitas yang berhubungan dengan membaca dan menulis yang muncul sejak usia dini dan menjadi dasar perkembangan literasi selanjutnya.

Salah satu tantangan dalam pengembangan literasi anak usia dini adalah kurangnya minat dan motivasi dalam kegiatan membaca dan menulis. Pendekatan pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik bagi anak-anak, sehingga diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Oktarina & Rahma, 2019). Maka dengan itu penggunaan media pendukung literasi itu sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan anak usia dini. media pembelajaran selain menjadi sebuah permainan namun juga sebagai sebuah alat stimulasi perkembangan anak dalam mencapai tahapannya.

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa minat baca pada anak usia 5-6 tahun masih belum optimal. Minat baca mempengaruhi kemampuan literasi awal anak-anak usia 5-6 tahun di TK, dan minat baca yang lebih tinggi berhubungan dengan tingkat literasi awal yang baik (Wulandari, 2023). Selain itu, lingkungan literasi rumah, dukungan orang tua atau guru dan tersedianya media yang menarik menjadi factor penentu dalam tumbuhnya minat baca dan tulis di usia dini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dikelompok B Ar-Rahim TK AL AMIN Rungkut Kota Surabaya menunjukkan minat literasi baca dan tulis yang

\*\*\*\*\*

cenderung rendah. Hal ini ditunjukkan dengan 7 dari 12 anak cenderung rendah antusiasnya terhadap kegiatan literasi seperti membaca dan menulis, bermain flash card, membaca buku cerita bergambar atau balok huruf. Dari 7 anak tersebut terdapat 5 anak belum menunjukkan kemampuan membaca satu kata dengan baik. anak kesulitan apabila harus menggabungkan dua suku kata secara tepat sehingga membentuk kata yang sempurna. Daya tarik yang ditunjukkan anak pada saat itu adalah anak-anak lebih antusias bermain pembangunan seperti balok, puzzle, dan lego.

Penggunaan media pembelajaran inovatif telah banyak menjadi respons terhadap tantangan tersebut. Salah satu media yang menarik perhatian adalah maze atau labirin sebagai media interaktif dan menyenangkan. Media maze dalam konteks pembelajaran anak usia dini telah digunakan untuk berbagai tujuan seperti meningkatkan kemampuan kognitif, konsentrasi dan pengenalan konsep matematika (Bena,2024). Permasalahan yang telah diuraikan tersebut menunjukkan bahwa minat baca dan tulis anak usia 5-6 tahun perlu ditingkatkan lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga menarik minat dan motivasi belajar anak. Salah satu cara peneliti untuk membantu menstimulasi minat literasi baca dan tulis adalah mengembangkan sebuah media yang interaktif yaitu maze words. Maze words merupakan maze yang memadukan unsur kata untuk membentuk sebuah media literasi baca dan tulis yang kemudian menguji efeknya terhadap minat baca dan tulis anak usia 5-6 tahun.

Maze words adalah sebuah media pembelajaran atau alat permainan edukatif (APE) yang dikembangkan dengan menginovasikan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam permainan tersebut peneliti akan menyediakan beberapa jumlah setiap huruf abjad, kartu bergambar, kartu kata dan satu *space* untuk kegiatan menulis. Dengan rancangan APE tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat literasi baca-tulis anak serta dapat membantu kesiapan anak untuk membaca dan menulis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Intan (2022), menunjukkan bahwa media *maze alphabet* mempunyai capaian sebesar 92.77% pada aspek efisiensi. Maze alphabet ini efektif digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf dan keterampilan membaca pada anak-anak. Pengembangan maze alphabet tersebut bertujuan untuk memberikan penemuan-penemuan untuk memudahkan anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan membaca dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasballah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Maze Hijaiyah untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqro’ pada Anak Usia Dini” menunjukkan hasil bahwa pengembangan media maze hijaiyah setelah dilakukan uji coba lapangan nilai rata-rata peserta didik sebesar 86% dalam kategori “sangat layak” sehingga dapat diketahui bahwa media maze hijaiyah praktis digunakan dalam pembelajaran terutama dalam menstimulasi minat membaca iqra” pada anak usia 4-5 tahun.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Lamala (2022) menunjukkan bahwa

\*\*\*\*\*

penggunaan media dan model pembelajaran yang efektif dapat memberikan peningkatan kemampuan belajar yakni mengenal huruf *alphabet* pada anak kelompok B melalui penerapan permainan maze di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Sumawa Timur.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media dapat mempengaruhi proses, minat dan peningkatan kemampuan belajar anak. Media pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini (Hasanah & Mulyani, 2021). Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media maze words untuk meningkatkan minat literasi baca tulis anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang diharapkan membawa manfaat bagi pendidikan anak usia dini yang mengalami permasalahan yang sama dengan peneliti temukan. Pengembangan ini membawa inovasi pembaharuan sebuah alat permainan edukatif yang dapat membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu kognitif dan fisik motorik.

Media maze words dapat membantu meningkatkan pengenalan huruf dan memperkaya kosakata, melatih koordinasi mata-tangan dalam mengembangkan koordinasi motorik halus yang penting untuk menulis, memberikan pengalaman multisensori yaitu kombinasi visual (melihat huruf), kinestetik (menggerakkan tangan), auditori (mengucapkan kata), serta melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang berguna untuk

keterampilan memahami teks dalam membaca. Media maze words diharapkan dapat membant kegiatan belajar anak dengan menyenangkan, seperti menyusun kata dengan cara maze huruf dijalankan mencari jalan sampai pada tempat tersusunnya kata, media yang berwarna warni yang dapat menarik minat anak serta kegiatan menulis atau menggambar pada sisi media maze. Maze words berisi aktivitas seperti bermain labirin mencari jalan keluar, sedangkan maze words ini menyusun kata dengan cara mencari jalan melalui labirin ketempat menyusun kata.

Supriyatno (Kepala Pusat perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi) menjelaskan bahwa sebaiknya anak tidak dijejalkan dengan buku-buku yang belum dapat mereka baca. Ketika anak didorong membaca sesuai dengan kemampuan dan ketertarikannya, maka minat baca pada anak akan tumbuh. Hal tersebut akan berdampak pada budaya membaca, lebih besarnya ke pengembangan budaya literasi kedepan (Sumber: <https://www.kompas.id/>, diakses 02 Agustus 2024). Maka dengan itu penggunaan media pendukung literasi itu sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan anak usia dini. media pembelajaran selain menjadi sebuah permainan namun juga sebagai sebuah alat stimulasi perkembangan anak dalam mencapai tahapannya.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah. Maka pada penelitian ini akan

\*\*\*\*\*

dilakukan sampai dengan langkah ke-8 yaitu, pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji ahli media, uji ahli materi, uji coba calon pengguna produk, revisi dan evaluasi media, dan uji lapangan (Sugiyono, 2016).

Berikut delapan langkah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang dilakukan: 1) Penelitian dan pengumpulan data, tahap ini dilakukan studi literatur terkait minat literasi baca-tulis anak usia 5-6 tahun dan analisis kebutuhan lapangan. 2) Perencanaan dilakukan perumusan tujuan pengembangan media, penentuan desain awal media maze words, dan penyusunan instrumen penelitian. 3) Pengembangan produk, tahap ini menentukan sarana prasarana, tahap-tahap pelaksanaan pengujian desain serta deskripsi tugas dari pihak-pihak yang ikut serta dalam penelitian. 4) Uji ahli media, tahap ini untuk memvalidasi produk yang dikembangkan sesuai kriteria akseptabilitas 5) Uji ahli materi dilakukan pengujian materi dalam media maze words untuk mengetahui kesesuaian media untuk anak usia dini. 6) Uji coba calon pengguna produk, menggunakan 3 anak usia 5-6 tahun. 7) Revisi produk, merupakan penyempurnaan hasil dari uji ahli media, uji ahli materi dan uji coba produk. 8) Uji lapangan, dilakukan pada kelompok besar yaitu 12 anak dari kelompok B Ar-Rahim TK AL AMIN Rungkut. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui penilaian akseptabilitas produk.

Dalam menentukan kelayakan media maze words maka dilakukan penilaian akseptabilitas yang terdiri dari kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan

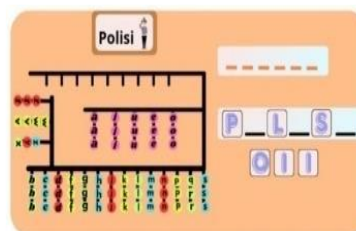
kepatutan yang dapat diambil dari hasil uji validasi dan uji coba. Data efektifitas produk merupakan hasil penerapan produk berupa maze words untuk meningkatkan minat literasi baca-tulis anak usia 5-6 tahun. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi pearson.

Teknik analisis data menggunakan presentase, data yang terkumpul dari penilaian ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui pengaruh atau tidak media maze words terhadap minat literasi baca dan tulis maka digunakan perhitungan ubahan *pre-test* dan *post-test*, maka digunakan pendekatan statistik teknik uji beda t-test dengan menggunakan aplikasi SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa maze words dari bahan triplek. Media pembelajaran ini guna untuk menstimulasi minat literasi baca-tulis yang diuji cobakan pada anak usia 5-6 tahun yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.



**Gambar 1 Desain Awal Media Maze Words**

Tahap awal dalam pengembangan media maze adalah mendesain konsep media yang akan dikembangkan dengan berbagai ide mulai dari bentuk, warna dan bahan yang akan digunakan dan

\*\*\*\*\*

disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dari masalah yang muncul, peneliti mengembangkan media maze words sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat literasi baca dan tulis anak. Perancangan desain media maze words ini dibuat menggunakan aplikasi canva sebagai bentuk gambaran medianya.



**Gambar 2 Produk Media Maze Words**

Setelah pembuatan desain awal media maze words langkah selanjutnya ialah pembuatan replika media yang akan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi media diuji oleh ahli yang dilakukan saat produk awal dan validasi produk akhir yaitu setelah dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi. Berikut validasi produk media:

**Tabel. 1 Hasil Persentase Uji Validasi Materi**

Butir Soal	Nilai	Keterangan
1	5	Sangat Relevan
2	5	Sangat Relevan
3	4	Relevan
4	5	Sangat Relevan
5	5	Sangat Relevan
6	5	Sangat Relevan
7	4	Relevan
8	5	Sangat Relevan

Butir Soal	Nilai	Keterangan
9	5	Sangat Relevan
10	5	Sangat Relevan
Total	48	Sangat Relevan
Persentase	96%	

Validasi materi diuji oleh ahli dalam bidang media untuk anak usia dini. Pengisian angket ini dilakukan satu kali. Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai persentase 96%, dengan kriteria penilaian produk menunjukkan materi dari media maze words “Sangat Relevan” untuk digunakan.

**Tabel. 2 Hasil Persentase Uji Validasi Media**

Butir Pernyataan	Nilai	Keterangan
1	5	Sangat Layak
2	5	Sangat Layak
3	4	Layak
4	5	Sangat Layak
5	5	Sangat Layak
6	4	Layak
7	5	Sangat Layak
8	5	Sangat Layak
9	4	Layak
10	5	Sangat Layak
Total	47	Sangat Layak
Persentase	94%	

Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai persentase 94% dengan kriteria penilaian produk menunjukkan media maze words “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Uji kelayakan produk dalam penelitian ini dilakukan melalui 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan

\*\*\*\*\*

sehingga media maze words layak digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui kelayakan produk maka perlu dilakukan validasi terhadap instrumen pembelajaran. Instrumen pembelajaran berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang akan dikembangkan. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan indikator yang telah ditentukan kemudian dilakukan pengujian validitas terhadap instrumen. Instrumen non-tes memerlukan uji validitas item, karena akan digunakan untuk penelitian yang menggunakan tolak ukur yang valid. Instrumen pembelajaran terdiri dari 3 butir. Berikut ringkasan hasil analisis uji validitas:

**Tabel. 3 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran**

Butir Soal	Nilai Korelasi	Keterangan
Butir 1	.841**	Valid
Butir 2	.844**	Valid
Butir 3	.687*	Valid

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is signifikan at the 0,05 level (2-tailed).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 3 butir soal instrumen pembelajaran tersebut dinyatakan valid. Hal tersebut dibuktikan dalam pernyataan apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka dikatakan valid, apabila nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka artinya tidak valid. Dapat diketahui pada  $r$  tabel 5% dari nilai  $N$  12 adalah 0,576, maka dapat disimpulkan bahwa  $r$  hitung pada masing-masing butir soal  $>$   $r$  tabel 5%.

Data diatas merupakan hasil penilaian yang telah dianalisis dan

menghasilkan kesimpulan bahwa media dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pembelajaran di TK Al Amin Rungkut.

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 3 siswa kelompok B Ar-Rahim. Proses pengamatan dilakukan saat anak bermain yang kemudian dilakukan penilaian sesuai prosedur instrumen yang telah disusun. Hasil kelayakan pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 67% dengan kriteria kelayakan "Layak". Media maze words dinyatakan layak apabila rata-rata kelayakan mencapai kriteria layak.

**Tabel. 4 Hasil Persentase Uji Coba Kelompok Kecil**

Butir Indikator	Siswa		
	1	2	3
Nilai			
1	3	3	3
2	2	3	2
3	3	2	3
Jumlah	8	8	8
Persentase	67%	67%	67%
Rata-rata persentase	67%		

Uji lapangan dilakukan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media maze words. Uji lapangan dilaksanakan dengan jumlah siswa sebanyak 12. Setelah dilakukannya revisi produk sesuai dengan saran komentar dari para ahli. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan pelaksanaan *pres-test* dan *post-test*.

\*\*\*\*\*

**Tabel. 5 Hasil Uji T pada Pre-test dan Post-Test**

Paired Samples Statistics					
		Me	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POST	10,1	12	1,07	,310
	TEST	33,2	2	3	
	PRE	8,1	1	1,26	
	TEST	7,2	7	7	

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POSTTES & PRETEST	12	,691	,013

Paired Samples Test								
Pair		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
1	POSTTEST - PRETEST	2,167	,937	,271	2,762	8,006	11	,000

Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media maze words nilai rata-rata siswa adalah 8,17. Pembelajaran menggunakan media maze words dapat meningkat dengan rata-rata 10,33. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,167 setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media maze words.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai pada Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Dalam pernyataan pada pengambilan keputusan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Maka ini menunjukkan

terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media maze words dapat meningkatkan minat literasi baca tulis serta meningkatkan pemahaman terkait konsep huruf.

**PEMBAHASAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Media Maze Words sebagai media pembelajaran stimulasi minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun atau kelompok B TK Al Amin Rungkut. Media yang dikembangkan, diharapkan dapat mengatasi permasalahan belajar siswa, mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran dan menstimulasi kemampuan siswa. Dalam halnya yang disampaikan oleh Lena (2023) bahwa media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah proses pemahaman siswa, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media dapat menghasilkan proses pendidikan yang efektif dan efisien.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelompok B (AR-Rahim) TK Al Amin Rungkut mulai menunjukkan kemampuan dalam mengenal simbol-simbol huruf dan mengasosiasikan dengan bunyi serta mulai memahami kata. Hal ini sesuai dengan pendapat Novrani (2021) bahwa kemampuan literasi yang muncul pada tahap anak usia 5-6 tahun adalah, 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal

\*\*\*\*\*

yang sama, 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, 5) Membaca nama sendiri, 6) Menuliskan nama sendiri, 7) Memahami arti kata dalam cerita.

Penerapan media maze words terhadap kelompok B Ar-Rahim mulai menunjukkan kemampuan mengenal simbol huruf, membaca kata pada flash card serta konsep menyusun kata dengan cara menulis maupun menyusun magnet. Anak juga menunjukkan kemampuan eksplorasi dalam menggunakan media maze words yang ditunjukkan melalui aktivitas berupa menggambar pada bagian papan kemudian menulis keterangan yang digambar dan menyusun kata keterangan pada maze. Hal ini sejalan dengan pendapat Khirjan & Yunitasari (2020) bahwa minat baca tulis merupakan sebuah motivasi instrinsik yang mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan literasi awal. Minat dapat mempengaruhi motivasi seseorang dalam berpikir dan belajar sehingga kemudian minat ini yang akan mengarahkan dan mengembangkan bakat seseorang (Hasbi dkk, 2020).

Media maze words bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran. Manfaat yang diperoleh ialah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, mempercepat proses pengenalan suku kata melalui aktivitas menyusun kata pada maze, serta meningkatkan kemampuan berimajinasi anak. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik minat belajar anak melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Melalui bermain, anak akan

eksplor, menemukan dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Media maze words ini sangat bermanfaat bagi anak sebagai fasilitas belajar dalam menstimulasi perkembangan kognitif terutama dalam hal melatih konsentrasi anak, selain itu media maze words ini juga melatih koordinasi mata dan tangan melalui aktivitas saat menjalankan maze dalam mencari jalan untuk menyusun kata. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan berfikir simbolik. Anak mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat sederhana, mengenal pola dan memiliki daya ingat yang semakin berkembang. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya (Fajrie dkk, 2023).

Produksi pengembangan media ini tidak dapat dilakukan oleh pengembang sendiri dikarenakan keterbatasan keahlian dan alat produksi, sehingga media ini diproduksi oleh orang yang memiliki keahlian dalam merakit kerangka papan maze yang menggunakan bahan kayu triplek. Kerangka papan maze dipesankan sesuai dengan desain replika yang telah dibuat oleh penileliti, baik dari segi ukuran, konsep dan warna. Beberapa ornamen penileliti memproduksi sendiri seperti, butir huruf maze yang terbuat dari kayu pinus yang sudah tersedia ukurannya dipotong menggunakan gergaji mesin mini kemudian direkatkan dengan kayu pinus berbentuk persegi, kemudian magnet huruf menggunakan bahan magnet lembaran yang digunting sesuai dengan kebutuhan serta flash card dan ornamen

\*\*\*\*\*

stiker huruf yang peneliti desain dan dicetak dicetakan.

Media maze words ini berukuran 35x49cm dengan bahan yang digunakan yaitu kayu, triplek dan magnet. Dibagian sisi samping kanan terdapat loker kecil tempat penyimpanan magnet huruf dan spidol *wipe and clean*. Media ini dapat digunakan dengan berbagai tema pada bagian flashcard yang dapat diganti sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. media maze words ini diciptakan sefleksibel mungkin guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan sebagai bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Jainiyah dkk, 2023).

Kelayakan produk diujicobakan dengan menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelompok B Ar-Rahim TK AL AMIN Rungkut. Penilaian kelayakan dari peserta didik diisikan oleh peneliti yang diperoleh dari respon anak ketika bermain maze words sebagai subjek uji coba pengguna produk.

Pada serangkaian uji coba dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) siswa kelompok B Ar-Rahim antusias dan tertarik pada media maze words, 2) kemampuan mengenal konsep huruf pada siswa kelompok B Ar-Rahim meningkat, 3) sikap eksploratif siswa terhadap media maze words menunjukkan minat terhadap kegiatan literasi baca dan tulis.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan melalui uji validasi dan

pengisian nilai pembelajaran siswa kelompok B Ar-Rahim sebagai pengguna produk baha media maze word yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kelompok usia 5-6 tahun di TK AL AMIN Rungkut.

Penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media maze dapat membantu proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini lebih efektif dan efisien (Intan dkk, 2022). Permainan maze membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya. Media Maze Words merupakan kegiatan bermain sambil belajar yang mengajarkan anak-anak tentang huruf, suku kata, dan kata-kata dengan cara menyenangkan dan instruktif. Permainan maze yang kegiatannya mengidentifikasi jejak memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan membaca anak usia dini (Yuniasih dkk, 2023).

Pengembangan ini terdapat keterbatasan dalam penelitian yaitu, penelitian ini fokus pada pengembangan media maze words dan peningkatan minat literasi baca dan tulis, pengembangan media maze words terbatas hanya dapat menyusun satu kata, media maze words ini hanya mengembangkan aspek baca dan tulis tidak termasuk aspek literasi lainnya seperti literasi numerasi, serta penerapan media maze words ini kurang maksimal apabila diunakan dalam kelompok besar.

Implikasi terhadap perkembangan keilmuan, penelitian ini adalah pengembangan model media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam literasi. Hal ini memperluas wawasan tentang desain

\*\*\*\*\*

media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik kognitif dan motivasional anak usia dini. Implikasi ini menunjukkan bahwa penelitian pengembangan maze words tidak hanya berdampak pada praktik pembelajaran di lapangan, namun juga memberikan kontribusi substantif terhadap pengembangan berbagai cabang keilmuan yang berkaitan dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini membuka ruang untuk kajian lebih lanjut mengenai media maze yang lebih luas dan inovasi lagi dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Dengan demikian diharapkan media maze words menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia.

#### **SIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menunjukkan hasil bahwa media maze words dapat meningkatkan minat literasi baca dan tulis anak usia 5-6 tahun pada kelompok B Ar-Rahim TK AL AMIN

Rungkut Kota Surabaya yang dibuktikan dengan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli sampai dengan media maze words dinyatakan “Sangat Layak”. Pada uji ahli materi nilai validasi kelayakan sebesar 96% yang masuk dalam kategori “Sangat Relevan” dan uji ahli media mendapatkan nilai validasi kelayakan 94% yang berada dalam kategori “Sangat Layak”. Uji coba lapangan yang dilakukan dengan nilai pengukuran menggunakan pretest dan postes menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media maze words nilai rata-rata siswa adalah 8,17. Pembelajaran menggunakan media maze words dapat meningkat dengan rata-rata 10,33. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,167 setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media maze words. Pengembangan produk berupa media pembelajaran Maze Words dari berbagai proses penilaian menunjukkan bahwa media maze words sangat layak untuk meningkatkan minat literasi baca-tulis anak usia 5-6 tahun di TK AL AMIN Rungkut Kota Surabaya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Affrida, E.N. (2018). Model Pembelajaran Literasi Dasar dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Wahana*, 70(2).
- Affrida, E.N., Jauhari, M.N., & Nurjannah, Y.E. (2024). Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Tunaganda. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 5(1), 48-53.
- Ahmad Nizar Rangkuti. (2019). *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (M. S. Lubis (ed.); 1st ed.). Citapustaka Media.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–

399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>

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>

Chairilisyah, D., Muktar, H., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Keguruan, F., Ilmu, D., & Universitas, P. (2020). Pengaruh Bermain Tuliskan Katamu Terhadap Minat Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Harapan Bangsa Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–12.

Fadlillah, M. (2016). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Fajrie, N., dkk. (2023) *Konsep Perkembangan Anak dalam Paradigma Pembelajaran*. Pekalongan: NEM

Hasballah, J., Fitriani, D., & Sariyani, R. (2021). Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini. *Education, Science, and ...*, 133–146. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/estetic/article/view/12748>

Hasbi, M., Fajria, A., Dewi, T. S., Maryana, Ngasmawi, M., Mangunwibawa, A. A., Nurhsanah, N., Wahyuni, M., & Murtiningsih. (2020). Menumbuhkembangkan minat anak sejak dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–36.

Intan Nur Nafiah, Arwendis Wijayanti, N. D. S. (2022). Pengembangan media labirin alfabet untuk keterampilan membaca permulaan pada anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 48–62.

Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih, M. U. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1304–1309.

Khirjan Nahdi, D. Y. (2020). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah\_ Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 434–441. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.

Lamala, L. (2022). Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet pada Anak Kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur. In *Early Childhood Islamic Education Journal* (Vol. 3, Issue 02, pp. 136–145). <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i02.830>

Lena Magdalena, Willy Eka Septian, T. (2023). PEMANFAATAN MIRO SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KOLABORATIF PROBLEM-BASED LEARNING. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6, 19–26.

Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2020). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 434–441.

Novrani, A., Caturwulandari, De., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. In *Unicef*. [https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20220709\\_130107.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220709_130107.pdf)

Opan Arifudin, Eka Setiawati, Dewi Nur Chasanah, N. M. J., Minhatul Ma'arif, Reni

\*\*\*\*\*

- Suwentu, Yenni, Dewi Puspitasari, A., & Heny Kristiana Rahmawati, Azwar Rahmat, N. W. R. D. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (A. Masruroh (ed.); 1st ed.). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Puspita, Y., Anggelina, S. E., Al-Anwari, A. M., & Jamilah, J. (2022). Perkembangan Membaca Dan Menulis Pada Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v4i1.105>
- Risal, Z., dkk (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development (R&D)*. Malang: Litrase Nusantra Abadi.
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Ruhaena, L. (2021). *Stimulasi Literasi Awal Anak Prasekolah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. (2023). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Syifaузakia, dkk. (2021). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Batu: Literasi Nusantara.
- Wulandari, S. W., & Puspitasari, I. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Kemampuan Literasi Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Se-Kabupaten Temanggung . *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 313–328. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.263>
- Yuniasih, Aini Loita, N. M. A. (2023). Permainan MAZE Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 7, 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1205>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. In *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1, pp. 81–96). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>