

## PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ALUR TULIS HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PAUD ANGGREK DESA MUARA PULUTAN KABUPATEN BENGKULU SELATAN

Lara Try Julianti<sup>1</sup>, Asiyah<sup>2</sup>, Ahmad Syarifin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Prodi PIAUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, <sup>2,3</sup> UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

<sup>1</sup> laratryjulianti25@gmail.com\*

| Received                                                                              | Revised          | Accepted        |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------|
| 8 August 2022                                                                         | 7 September 2022 | 15 October 2022 |
| <a href="https://doi.org/10.67528/ic.v1i2.95">https://doi.org/10.67528/ic.v1i2.95</a> |                  |                 |

### Abstrak

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *maze* alur tulis huruf yang sesuai dengan karakteristik anak di kelompok A PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan. Jenis peneliti ini yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berdasarkan hasil analisis media *maze* alur tulis huruf pada tahap awal oleh ahli media, materi dan bahasa memperoleh kategori valid dengan nilai rata-rata 70%, dan hasil analisis pada tahap akhir memperoleh kategori sangat valid dengan nilai 96%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media *maze* alur tulis huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan yang mana memperoleh lembar kegiatan pre-test 48,61%, sedangkan pada lembar kegiatan post-test sebesar 78,12%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 29,53%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media *maze* alur tulis huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media *Maze*, Alur Tulis Huruf, Pendidikan Anak Usia Dini

### Abstract

The problem found in this study is the lack of variety of media that supports the learning process of children according to the characteristics of children in cognitive development related to the ability to recognize letters in children aged 3-4 years. This study aims to produce a maze of writing flow media according to the characteristics of children in group A PAUD Anggrek, Muara Pulutan Village, South Bengkulu Regency. This type of researcher used is *Research and Development* (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages, namely *Analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Based on the results of the analysis of the media maze writing flow in the early stages by media, material and language experts, it obtained a valid category with an average value of 70%, and the results of the analysis at the final stage obtained a very valid category with a value of 96%. Based on the results of research conducted on the development of the letter-writing maze media to improve the cognitive abilities of children aged 3-4 years at Anggrek PAUD, Muara Pulutan Village, South Bengkulu Regency, which obtained a pre-test activity sheet of 48.61%, while the post-test activity sheet test of 78.12%. Thus, there was an increase of 29.53%, so it can be concluded that the product developed in the form of letter writing maze media to improve the cognitive abilities of children aged 3-4 years in PAUD Anggrek, Muara Pulutan Village, South Bengkulu Regency is feasible to use.

**Keywords:** Media Maze Development, Letter Writing Flow, Early Childhood Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun. Pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasah dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Susanto, 2017).

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian yang dimiliki oleh anak. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan kepribadian dan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek moral agama, aspek seni. Semua aspek perkembangan anak sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan berkembang secara seimbang antara aspek satu dengan aspek yang lain khususnya perkembangan kognitif anak (Ulandari, dkk, 2020).

Kemampuan kognitif adalah salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya, dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitar. Dilihat pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, permendiknas nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan dapat dicapai anak kelompok A (Usia 3-4 tahun) yaitu anak mampu memahami bila ada bagian yang hilang dari suatu pola seperti gambar wajah orang yang matanya tidak ada atau mobil bannya copot, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (misalnya garam, gula, cabai), melakukan kegiatan anak mampu memahami persamaan antara dua benda, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membedakan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang, mampu bereksperimen dengan bahan yang baru, mampu mengerjakan tugas sampai selesai, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menyebutkan bilangan, melakukan kegiatan anak mampu mengenal beberapa huruf atau abjad dari A-Z yang pernah dilihat (Yulistari, dkk, 2018).

Kemampuan kognitif ini sangat penting dikembangkan sejak anak usia dini. Di pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan stimulasi yang tepat dan menarik dalam proses pembelajaran. Perkembangan kognitif anak usia dini harus distimulasikan dengan cara atau strategi yang tepat. Salah satu strategi dalam meningkatkan kognitif anak dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam

hal itu komponen yang penting untuk penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran yaitu kualitas guru, sarana dan prasarana dan metode pembelajaran, penerapan sarana dan prasarana khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk untuk meningkatkan kognitif anak. Penerapan sarana dan prasarana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak usia dini dengan cara memilih bermain sambil belajar yang tepat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti bermain puzzle, melipat kertas, menggambar, bermain *maze* dan lainnya yang dapat meningkatkan kognitif anak.

*Maze* merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan supaya menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan. *Maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur dan setiap alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik perhatian anak. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *maze* adalah alat permainan yang terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur yang berkeluk dan warna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik. Permainan *Maze* alur tulis biasanya permainan yang mempunyai beberapa bentuk alur seperti zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi 1 (miring dan datar) dan variasi 2, lengkung, datar, tegak, dan miring (Soleha, dkk, 2020).

Namun permainan *maze* alur tulis huruf ini merupakan permainan *maze* yang berbentuk huruf-huruf abjad dari A-Z dalam labirin jejaknya. Labirin merupakan tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berkeluk-luk dan simpang siur. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti huruf. Sehingga permainan *maze* alur tulis huruf ini dapat mengembangkan kognitif anak. Salah satu cara mengasah kemampuan kognitif anak untuk mencari pemecahan masalah yaitu melalui media *maze* alur tulis huruf. Media *maze* alur tulis huruf bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Pada saat anak bermain dengan media *maze* alur tulis anak akan terlatih perkembangan kognitifnya, misalnya anak dapat mengenal huruf-huruf.

Berdasarkan dari hasil observasi pada bulan November Tahun 2021 yang dilakukan peneliti di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan ternyata sebagian anak masih terlihat bingung dan mengalami kesulitan dalam memahami arahan dari guru dan anak cenderung diam bahkan menjawab dengan lama ketika ditanya oleh guru mengenai Huruf-huruf. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di PAUD Anggrek upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *maze* sudah dilakukan, tetapi masih belum mampu meningkatkan kognitif anak dengan baik. Hal ini disebabkan anak yang kurang memperhatikan, medianya kurang menarik cenderung monoton sehingga anak mudah bosan dan anak kurang memahami informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga hal ini membuat indikator pencapaian perkembangan kognitif anak yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik dan diharapkan bahwa media *maze* alur tulis huruf yang akan dikembangkan akan lebih baik dari media yang sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji suatu teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan penelitian dan pengembangan mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini merupakan penelitian pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan media *maze* alur tulis huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan. Terdapat banyak model pengembangan yang dapat digunakan, salah satunya yaitu model pengembangan ADDIE yang identik dengan pengembangan system pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap perkembangan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis dari tahap awal sampai tahap akhir dalam mengaplikasikannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langka ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya (Hamzah, 2019).

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentu kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini. Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 12 orang peserta didik PAUD Anggrek kelompok A yang diberikan perlakuan sebelum dan sesudah.

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, angket dan dokumentasi di Paud Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan. Observasi adalah suatu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan kognitif anak melalui media *maze* alur tulis huruf yang telah dibuat. Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditujukan untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Dokumentasi yang dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan. Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik. Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan pada tahap analisis telah dijelaskan bahwa tahap analisis ini dilakukan dari berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kebutuhan kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi dasar. Penyesuaian isi materi yang dimuat dalam media *maze* alur tulis huruf dilakukan sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, mudah dipahami, sederhana dan semua anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Pada analisis kebutuhan anak, kondisi anak diketahui secara detail ditemukan banyak kendala yang dihadapi oleh anak-anak terutama dalam proses pembelajaran. Dikarenakan media yang digunakan kurang menarik untuk anak sehingga anak kurang fokus dalam belajar, kurangnya penggunaan benda konkrit untuk mengenal huruf pada anak sehingga pembelajaran kurang efektif. Analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar menggunakan kurikulum 2013 yang memuat tentang aspek perkembangan dan aspek indikator yang ingin dicapai sehingga mendukung penggunaan media *maze* alur tulis huruf.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan media *maze* alur tulis huruf yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media *maze* alur tulis huruf yang akan dikembangkan mulai dari pemilihan bahan, warna media, tampilan media, dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun. Media *maze* alur tulis yang belum dikembangkan dibuat dengan menggunakan triplek yang dilapisi dengan cat dan memiliki alur yang berbentuk zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar dengan ukuran 24cm x 5cm, maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan yang awt, pemilihan bentuk alur yang menjadi bentuk huruf abjad sehingga anak dapat dengan mudah mengenal huruf serta cara menulis huruf dengan benar, pemilihan ukuran *maze* alur tulis huruf yang sesuai dengan karakteristik anak tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga anak mudah untuk menggunakannya dan pemilihan warna yang lebih cerah dan bervariasi.

Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan media *maze* alur tulis huruf yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna memperbaiki dan menyempurnakan media *maze* alur tulis huruf yang akan dikembangkan. Masukan para ahli disunting sebagai acuan revisi selain itu juga pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan media tersebut untuk dapat diuji cobakan kepada anak. Media *maze* alur tulis huruf kemudian diperbaiki dengan rincian spesifikasi media *maze* alur tulis huruf sudah dinyatakan layak digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Berukuran 8cm x 8cm
2. Bentuk alurnya huruf abjad A-Z
3. Warna lebih banyak dan cerah



Gambar 1. Media Maze Alur Tulis Huruf

Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan, kemudian validasi ahli media memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan dan validasi ahli bahasa yaitu mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan menggunakan kemampuan kognitif dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sedangkan kegiatan *post-test* anak di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan untuk meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan alat yang sudah disediakan berupa media *maze* alur tulis huruf. Media ini salah satu media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* produk media *maze* alur tulis huruf yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak melalui skor persentase yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas terhadap perkembangan kognitif menggunakan media *maze* alur tulis huruf di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan dalam kegiatan *pre-test* dalam kategori mulai berkembang 48,61%. Sedangkan pada kegiatan *post-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan 78,12% diantara keduanya mengalami peningkatan pengembangan menjadi 29,53%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *maze* alur tulis huruf yang dikembangkan ini sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran dimana media *maze* alur tulis huruf ini dapat mempermudah anak-anak dalam belajar mengenal huruf.

Kemampuan kognitif ini sangat penting dikembangkan sejak anak usia dini. Di pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan stimulasi yang tepat dan menarik dalam proses pembelajaran. Perkembangan kognitif anak usia dini harus distimulasikan dengan cara atau strategi yang tepat. Salah satu strategi dalam meningkatkan kognitif anak dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan dalam pembelajaran anak usia dini. Solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan memberikan perlakuan pengembangan media *maze* alur tulis huruf pada kegiatan pembelajaran anak. Hal ini senada dengan makna dan fungsi media yang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Khadijah, 2016).

## SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran *maze* alur tulis huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun, dilihat dari analisis kebutuhannya dan pengembangan produk sehingga terbentuklah sebuah produk yang didapatkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Validasi media *maze* alur tulis huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun sudah layak digunakan. Yang awalnya pada validasi pertama dengan persentase 70% dan validasi kedua dengan persentase 96%. Hasil validasi mengalami beberapa revisi kepada ahli sehingga mendapatkan hasil akhir yang baik. Dengan demikian validasi ini mengalami peningkatan 26%. Hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa hasil lembar kegiatan *pre-test* anak sebesar 48,61%, sedangkan pada hasil lembar kegiatan *post-test* 78,12% meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun menggunakan media *maze* alur tulis huruf. Dengan demikian, mengalami peningkatan sebesar 29,53%. Dapat disimpulkan bahwa media *maze* alur tulis huruf dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan.

Maka dari itu, diharapkan media *maze* alur tulis huruf ini dapat digunakan disekolah sebagai bahan ajar tambahan untuk menunjang proses pembelajaran. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada waktu mendatang. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media *maze* alur tulis ini sesuai dengan kemampuan-kemampuan yang ada sehingga kemampuan anak yang berkembang tidak hanya kemampuan kognitif saja tetapi juga dapat mengembangkan aspek lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Sumedang: CV Literasi Nusantara.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Soleha, A.M., Yasbiati., & Muslihin, H.Y. (2020). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK NEGERI PEMBINA Kota Tasikmalaya*, *E-Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.2 No.2, 175-186, <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24543>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulandari, S., Hukmi., & Febrialismanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Maze Trap Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam AS-Shofa Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 367–374. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1371>.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018) . Pengaruh penggunaan permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal JPPPAUD*, Vol.5 No.2, 125-134, <http://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v5i2.4700>