

EFEKTIVITAS MEDIA MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Nor Laili Hidayah¹, Ari Purnomo Endah Aflahani²

¹Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

²Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Koresponding Email : 181340000104@unisnu.ac.id; ape.aflahani@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media *maze* dalam pembelajaran sangat menarik bagi anak dan diharapkan mampu mengembangkan perkembangan sosia emosional anak di TK Hadziqiyah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat efektivitas media *maze* terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok A pada usia 4-5 tahun di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok A1 sebagai eksperimen dan kelompok A2 sebagai kontrol. Media yang digunakan adalah media *maze*, cara permainan media *maze* ini satu media dimainkan oleh dua anak dengan memasukkan 3 kelereng kelubang dengan berlomba-lomba memasukkan dengan cepat dari teman lawannya. Perilaku yang diperoleh oleh anak dalam meningkatkan sosial emosionalnya nantinya kerjasama yang baik, komunikasi baik dengan teman satu timnya, dan bisa mengontrol emosi anak untuk menyelesaikan permainan dengan baik dan terarah. Berdasarkan hasilnya korelasi yang diperoleh sebesar 0,658 dan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, karena korelasi yang diperoleh sebelumnya sebesar 0,632, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa efektif dalam pemanfaatan permainan media *maze*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Media *Maze* Efektif terhadap Perkembangan Sosial Emosional untuk Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara".

Kata kunci: Media *maze*; Perkembangan Sosial Emosional; TK Hadziqiyah.

ABSTRACT

The use of maze media in learning is very interesting for children and is expected to be able to develop children's emotional social development in Hadziqiyah Kindergarten. This study aims to analyze the level of effectiveness of maze media on the social emotional development of group A children aged 4-5 years at the Hadziqiyah Nalumsari Jepara Kindergarten. The research method uses quantitative with a quasi-experimental design. The sample in this study was group A1 as experiment and group A2 as control. The media used is media maze, the way this media maze game is one media played by two children by inserting 3 marbles into the hole by competing to enter quickly from their opponent's friends. The behavior obtained by children in improving their social emotions is good cooperation, good communication with their teammates, and being able to control children's emotions to complete the game well and purposefully. Based on the results, the correlation obtained was 0.658 and the sig value was $0.001 < 0.05$ indicating a significant difference, because the correlation obtained previously was 0.632, so H_0 was rejected and H_a was accepted. This shows that it is effective in the use of maze media games. So it can be concluded that "Media Maze is Effective on Socio-Emotional Development for Group A aged 4-5 years at Hadziqiyah Nalumsari Jepara Kindergarten".

Keywords: Media *maze*; Social Emotional Development; Hadziqiyah Kindergarten.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak sering disebut dengan masa emas atau golden age. Usia ini sangat menentukan bagi anak untuk

mengembangkan segala potensi yang dimilikinya (Vial, 2019). Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia (Susanto, 2021).

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan yang berbeda-beda, tidak ada satupun anak yang sama meskipun itu dalam satu kandungan. Kecerdasan anak juga berbeda-beda, sehingga anak yang satu dengan yang lain mempunyai kecenderungan yang berbeda-beda pula (Opan Arifudin, 2021). Usia yang sama pada anak juga tidak mempengaruhi kemampuan atau kompetensi berkembang sama anak satu dengan anak yang lainnya. Lebih dari itu, setiap anak mempunyai karakternya sendiri-sendiri dengan kemampuan mereka masing-masing (Sri Wahyuni dan Jamiludin Usman, 2020). Oleh karena itu, pemberian pendidikan sejak saat usia dini sangat penting untuk menunjang proses pertumbuhan anak agar berkembang dengan baik sesuai tahap usia anak.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya pemberian layanan pendidikan bagi anak sejak usia dini. Program pendidikan anak usia dini di Indonesia dilaksanakan melalui Taman Kanak-Kanak (TK) dan lembaga pendidikan pra-sekolah lainnya (Hikmawati, 2019).

Pembelajaran anak usia dini pada dasarnya adalah pembelajaran yang kita berikan pada anak agar anak dapat berkembang secara wajar. Hakikatnya anak belajar dengan cara bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran (Akbar, 2020).

Pemberian pendidikan yang sesuai akan membentuk rasa positif atau sosial emosionalnya yang baik dan terarah dalam belajar yang akan menjadikan bekal mereka dalam melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya. Guru dan orang tua sangat berperan penting dalam mendukung pendidikan anak, rasa ramah dan dekat dengan anak membuat mereka merasa cukup percaya diri untuk bermain dan menjelajah di

dunia pendidikan. Minat belajar yang tinggi di masa kanak-kanak membuat anak penasaran dengan hal-hal baru yang mereka temui dan perkembangan sosial emosional anak akan bisa terbentuk dengan sendirinya dengan baik.

Perkembangan sosial emosional anak adalah kemampuan seorang anak untuk mengalami, mengelola, dan mengungkapkan berbagai macam emosi positif maupun negatif, mengembangkan hubungan yang dekat dengan teman-temannya serta orang yang lebih dewasa darinya, dan begitupun secara aktif menjelajahi dan mempelajari lingkungan sekitar. Perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan, jika membahas emosi maka akan berkesinambungan dengan perkembangan sosial anak. Sebab perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam membina hubungan dengan orang lain sehingga menciptakan pengalaman baru dalam lingkungan sosial yang akan mereka hadapi (Amseke, 2023).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat diartikan bahwa perkembangan sosial adalah salah satu proses pencapaian menyesuaikan diri dengan apa yang sudah menjadi adat, tradisi, moral, dan norma-norma kelompok (Haryono, 2020). Perkembangan sosial emosional adalah perubahan tingkah laku yang disertai perasaan tertentu yang dirasakan anak usia dini ketika berhubungan dengan orang lain (Lirong Hu, 2019).

Perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena, saling berhubungan dengan interaksi antara individu dengan individu atau individu dengan sosial (Jiangfeng Songa, 2020). Perkembangan sosial yang baik untuk anak perlu dimulai dari rumah, kemudian di sekolah, dan di lingkungan anak itu tinggal. Saat anak sudah masuk ke sekolah, anak sudah mampu mengembangkan kompetensinya berketrampilan sosial, anak dapat membentuk dan mempertahankan hubungan positif dengan teman-temannya.

Anak akan bisa mengontrol emosi dengan teman-temannya agar tidak mudah marah dan berkelahi. Anak akan memenuhi harapan-harapan bagaimana ia berperilaku dari lingkungannya, yaitu teman maupun gurunya. Anak akan mampu menunjukkan rasa senang, sopan, dan mau mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru. Perilaku tersebut dapat diterima dengan baik dalam pertemanan, anak tidak akan menyendiri, mau berteman, membantu teman, dan mau bekerja sama (Tiel, 2019).

Perkembangan sosial dan emosional merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak. Belajar berperilaku empati, kepedulian, dan kerjasama. Anak yang berempati akan mampu mengendalikan emosinya dengan memberi dan menerima maaf serta mau bermain bersama dan mau berbagi dengan temannya (Tatiana Penconek, 2021). Anak yang tidak dilatih berempati sejak dini akan tumbuh menjadi tidak peka terhadap lingkungan terdekatnya, begitu juga dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki rasa empati akan menjadi individu yang spontan menolong dan membantu permasalahan orang lain.

Kemampuan beradaptasi ini membuat anak dari yang sebelumnya fokus pada diri sendiri menjadi memperhatikan orang lain (Marjolein C.J. Caniëls, 2019). Anak dapat tertarik dengan kegiatan teman sebayanya, dan meningkatkan keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompoknya, serta merasa tidak senang jika tidak diterima dalam kelompoknya (Stefan Pfattheicher, 2022). Keadaan ini sering dimaknai guru dengan memanfaatkan pembelajaran kelompok atau kerjasama (Hao Peng, 2020). Kemampuan bekerja sama penting untuk dilatih sejak dini, karena dalam proses bekerja sama, anak dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana anak dapat berbagi, bertanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama.

Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak agar lebih baik bisa dengan

kegiatan belajar melalui bermain, diantaranya melalui kegiatan bermain yang menarik menggunakan permainan edukatif. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang menarik dapat membantu meningkatkan semangat anak dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, serta membantu membangkitkan motivasi dan stimulus pada kegiatan pembelajaran (Peby Dwi Damayanti, 2022). Proses belajar mengajar yang menarik juga dapat mengasah dan meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak (Zhongke Gao, 2021). Media yang menarik menggunakan permainan edukatif merupakan kegiatan menyenangkan serta cara pendidikan yang bersifat mendidik (Peby Dwi Damayanti, 2022).

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan edukatif memiliki sifat seperti pengelompokan, bongkar pasang, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun, dan lain sebagainya (Z, 2019). Permainan edukatif tidak semua dapat dikategorikan sebagai edukatif. Nilai edukatif bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya. Kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya (Saputra, 2019). Permainan edukatif diantaranya permainan menggunakan media *maze*.

Media *maze* merupakan salah satu jenis permainan yang mengharuskan pemainnya mencari jalan keluar melalui jalan berliku-liku yang ada di dalam labirin (Yuanyuan Chen, 20019). Media *maze* yaitu sebuah permainan yang menekankan latihan strategi mencari sebuah jalan keluar (Safira Safira, 2021). Media *maze* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, dan pengelolaan emosi dengan lebih baik (Lestarinigrum, 2021). Penggunaan media *maze* dalam

kegiatan belajar juga membantu melatih koordinasi mata dengan tangan dan melatih konsentrasi (Sri Wahyuni, 2020).

Penggunaan Media *maze* merupakan salah satu permainan edukasi yang menarik digunakan untuk belajar anak selain calistung yaitu menggunakan media bermain mencari jejak yang dibuat sendiri oleh guru atau menggunakan lembar kerja anak yang disediakan oleh sekolah. Bermain *maze* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan sosial emosional.

Terkait pembahasan-pembahasan diatas mengenai pemberian pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini dalam mengembangkan sosial emosional realitanya yang akan dilaksanakan penelitian di lembaga TK Hadziqiyah, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dengan kurun waktu kurang lebih 1 bulan. Selama itu, peneliti mengamati perilaku sosial emosional anak di TK Hadziqiyah. Sasaran penelitian yaitu kelompok A. Kelompok A merupakan kelas yang baru masuk sekolah dan usia anak masih 4-5 tahunan sehingga masih dalam proses tahap beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Selama observasi berlangsung permasalahan yang ada yaitu sebagian anak ada yang masih ditunggu orang tuanya, ada yang belum percaya diri dalam tampil di depan kelas, malu-malu dalam mengemukakan keinginannya, malu-malu dalam berteman, ada yang masih memilih-milih teman. Masih ada yang belum mau mengantri atau bergantian saat bermain, ada yang masih sesuka hati dan tidak mematuhi aturan kegiatan belajar, ada yang masih sedikit-dikit marah kepada temannya saat tidak sengaja tersenggol. Masih ada yang tidak mau meminta maaf saat berbuat salah dan tidak mau mengakui kesalahannya, ada yang masih ingin selalu dibantu guru saat melaksanakan kegiatan belajar, ada yang tidak mau menyelesaikan tugas dengan baik. Saat bermain selesai tidak mau bertanggung jawab untuk membereskan mainannya, masih ada anak yang belum bisa mengenali

kebutuhan, keinginan dan minat diri, dan juga masih ada yang belum mau menggunakan kata maaf, tolong, terimakasih, dan permisi saat dikelas.

Selama observasi berlangsung juga guru dalam pemberian pembelajaran kebanyakan masih menggunakan buku kotak dan lembar kerja anak sebagai kegiatan belajarnya, dalam pemberian pembelajaran selama observasi media ajar yang menarik hanya satu atau dua kali digunakan, akan tetapi kebanyakan masih jarang digunakan dalam pemberian kegiatan belajar. Pemberian kegiatan belajar yang seharusnya ada 4 kegiatan yang sesuai dengan capaian pembelajaran PAUD akan tetapi hanya 2 kegiatan yang diberikan karena waktu kegiatan belajar selama bulan puasa dikurangi atau pulang lebih awal.

Peran guru dalam pemberian media belajar yang menarik untuk anak sangat penting diterapkan karena salah satunya untuk mengembangkan sosial emosional anak usia dini. Saat kegiatan belajar, guru di TK Hadziqiyah kurang dalam memberikan kegiatan belajar yang menarik sehingga peneliti dalam penelitian ini akan melakukan pemberian pembelajaran kegiatan menggunakan media *maze* agar anak tertarik dalam belajar untuk meningkatkan perkembangan sosial emosionalnya. Sebab dalam observasi berlangsung minat anak dalam belajar dan memperhatikan guru kurang bisa fokus karena pembelajaran yang kurang menarik. Sehingga, permasalahan perkembangan sosial emosional anak kurang teratasi dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut sangat perlu mengembangkan potensi dan kemampuan sosial dan emosional anak di TK Hadziqiyah, karena proses sosial emosi, melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian. Penelitian ini bertujuan membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama perkembangan sosial emosional anak di TK Hadziqiyah. Penggunaan media *maze* diharapkan akan

menjadi alternatif menarik dalam merangsang perkembangan sosial emosional anak di TK Hadziqiyah pada kelompok A.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi (*quasi-experimental*) dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas media *maze* terhadap perkembangan sosial emosional di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara. Desain ini memungkinkan perbandingan antara kelompok yang menerima perlakuan eksperimen penggunaan media *maze* dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan untuk mengukur efek dari penggunaan media *maze*.

Kuasi-eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes (*Pre Test-Posttest Control Group Design*) (Sugiyono, 2019).

Kelompok	<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
E	O ¹	X	O ²
K	O ³		O ⁴

Tabel 1: Gambaran Desain Penelitian

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan media *maze*)

K : Kelompok kontrol (kelompok yang tidak dilakukan kontrol)

O¹ : *Pre Test* kelompok E

O² : *Post Test* kelompok E

O³ : *Pre Test* kelompok K

O⁴ : *Post Test* kelompok K

X : Perlakuan (penggunaan media *maze*)

Adapun dalam penelitian ini terdiri dari variabel dependen dan variabel independen yaitu:

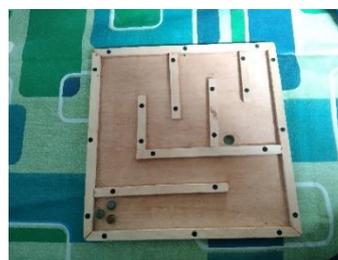
1. Variabel terikatnya (dependen) disimbolkan dengan Y yaitu perkembangan sosial emosional di TK Hadziqiyah.

2. Variabel bebasnya (independen) disimbolkan dengan X yaitu media *maze* (Cahyaningrum, 2019).

Penggunaan media *maze* ini diharapkan bisa mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak di TK Hadziqiyah.

Jenis permainan *maze* yang digunakan dalam penelitian adalah permainan *maze* 3D terbuat dari bahan triplek dengan ukuran 30 x 30 cm dan kelereng. Penggunaan permainan ini menurut peneliti sangat menarik bagi anak karena dalam permainan *maze* peneliti mengenalkan bentuk-bentuk alat yang akan digunakan, mengenalkan kerjasama dalam tim, mengenalkan dalam melatih emosi anak, melatih komunikasi yang baik dengan temannya, dan mengajarkan anak mau bergantian dengan teman yang lainnya saat sudah selesai bermain.

Cara permainan media *maze* ini satu media dimainkan oleh dua anak dengan memasukkan 3 kelereng lubang dengan berlomba-lomba untuk memasukkan dengan cepat dengan teman lawannya, dua anak ini harus bisa menyelesaikan permainan dengan kerja tim. Perilaku yang diperoleh oleh anak dalam meningkatkan sosial emosionalnya nantinya kerjasama yang baik, komunikasi baik dengan teman satu timnya, dan bisa mengontrol emosi anak untuk menyelesaikan permainan dengan baik dan terarah.



Gambar 1: Media Maze

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di TK Hadziqiyah RT 02 RW 07 dukuh Penggung, desa Gemiring Lor, kecamatan Nalumsari, kabupaten Jepara. Pelaksanaan observasi dilakukan pada tanggal 5, 21 Maret sampai 3 April 2024.

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini diantaranya pengamatan, pelaksanaan, dan pelaporan.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Hadziqiyah, dengan sampel anak usia 4-5 tahun dari kelompok A yang terdiri dari 2 kelas, kelompok A1 dengan 12 anak digunakan untuk eksperimen dan kelompok A2 dengan 12 anak digunakan menjadi kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi. Wujud panduan observasi berupa *chek list* dengan kurun waktu selama kurang lebih 1 bulan dalam pengamatan/ observasi. Skala yang digunakan untuk penelitian ini yaitu Skala Guttman. Skala pengukuran ini akan mendapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “positif- negatif”, dan lain-lain. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diperoleh berupa data interval atau rasio dikotomi (dua *alternative*) (Sugiyono, 2019).

Tahapan-tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara untuk mengetahui bagaimana efektivitas media *maze* terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelas eksperimen dan kontrol.

1. Uji Normalitas

Teknik pengujian normalitas ini menggunakan metode uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan software SPSS 25.0 (Aunillah, 2021). Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi $0,89 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, maksudnya setelah diberikan permainan media *maze* pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional berdistribusi normal sehingga

peneliti dapat melanjutkan pengujian dengan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Teknik pengujian homogenitas ini menggunakan metode uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan software SPSS 25.0 (Linda Rosalina, 2023). Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi tidak homogenitas. Jika, setelah diberikan permainan media maze pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional berdistribusi normal tetapi tidak homogenitas maka selanjutnya dilakukan pengujian dengan uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan teknik *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan software SPSS 25.0 (Aunillah, 2021). Berdasarkan hasil dari uji hipotesis menunjukkan hasil antara kedua data *pretest* dan *posttest* terkait dengan pemanfaatan permainan media *maze* dalam mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini. Korelasi yang diperoleh sebesar 0,658 dan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variable akhir, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sedangkan nilai korelasi yang diperoleh sebelumnya sebesar 0,632 hal ini menunjukkan bahwa permainan media maze efektif dalam perkembangan sosial emosional di TK Hadziqiyah



Gambar 2: Kegiatan Bermain Maze

Selain itu sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh (Zulminiati, 2021) terhadap penerapan media *maze* kepada anak usia dini dengan judul Efektivitas Permainan *Big Maze* terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak An- Nur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dikelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 85,625 dan rata-rata kelas kontrol 75,625. Yang berarti bahwa ada terjadinya peningkatan di kelas eksperimen ketika menggunakan permainan *big maze*, maka penggunaan permainan *big maze* efektif digunakan pada kemampuan mengenal angka 1-10 usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak An-Nur.

Penelitian yang dilakukan oleh (Cut Mutia Alsafiah, 2023) dengan judul *Development of Labyrinth Media to Stimulate Prosocial Behavior Skills of 5-6 years old Children in Purwakarta*. Data *pretest* yang dilakukan terhadap 3 orang anak adalah sebesar 10,6% membuktikan bahwa kondisi anak tersebut masih dalam tahap belum berkembang. Kemudian dilakukan *posttest* yaitu kondisi setelah anak diberikan media labirin, rata-rata persentase hasil *posttest* ini sebesar 14,6% yang membuktikan bahwa anak mengalami perubahan kondisi untuk berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anif Umi Munawaroh, 2020) dengan judul Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan 100% anak dapat melakukan kegiatan I; (2) 93,75% anak dapat melakukan kegiatan II; (3) 87,5% anak dapat melakukan kegiatan III; (4) 94,78% anak mudah melakukan kegiatan; (5) 96,85% anak aman dalam melakukan kegiatan bermain dengan media *maze* alur tulis; (6) 98,9% anak merasa senang saat bermain dengan media *maze* alur tulis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nang Mo Hline San, 2021) dengan judul *Using Play to Improve The Social and Emotional*

Development of Preschool Children. Berdasarkan uji t sampel dependen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, $t(1,88) = -29,966$; $p < 0,001$, menunjukkan bahwa program tersebut efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial anak prasekolah dari kelompok eksperimen. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* anak prasekolah kelompok kontrol, $t(1,88) = 14,948$; $p < 0,001$. Selama jangka waktu tertentu, anak-anak prasekolah dari kelompok kontrol yang tidak menerima program bermain mengalami peningkatan perkembangan sosialnya. Namun, skor rata-rata *post-test* anak-anak prasekolah dari kelompok eksperimen ($M = 63.87$) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol ($M = 47.44$). Temuan ini menyiratkan bahwa program bermain diperlukan untuk meningkatkan perkembangan sosial mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ambarsari, 2021) dengan judul Implementasi Permainan Tradisional untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring pada Anak Usia Sekolah Dasar. Mengemukakan bahwa perlu adanya stimulasi keterampilan melalui permainan tradisional gerak agar bisa membantu mengembangkan serta mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional.

Merujuk dari hasil pengujian-pengujian penelitian di atas bisa ditarik simpulan bahwa pemberian media *maze* dalam kegiatan belajar anak usia dini efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini, serta pemberian media bermain tambahan atau kegiatan bermain tambahan bisa lebih efektif lagi dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini, dan juga media *maze* bisa digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan lainnya.

SIMPULAN

Pemberian kegiatan belajar yang menarik untuk anak usia dini sangat penting

diberikan untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak agar berkembang dengan baik di lingkungan sekitarnya. Pemberian kegiatan yang menarik salah satunya dengan memberikan kegiatan bermain menggunakan media maze, dengan menggunakan media maze pengalaman belajar akan menjadi menyenangkan dan terstruktur, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, dan pengelolaan emosi dengan lebih baik. Sehingga kegiatan belajar bisa sangat efektif mempengaruhi perubahan lebih baik dalam kegiatan belajar anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara, sasaran penelitian dilakukan pada anak kelompok A1 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 12 anak dan A2 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 12 anak dengan usia anak 4-5 tahun.

Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi (*quasi-experimental*) dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan (eksperimen).

Berdasarkan hasil pemanfaatan permainan media maze dalam mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini. Korelasi yang diperoleh sebesar 0,658 dan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sedangkan nilai korelasi yang diperoleh sebelumnya sebesar 0,632 hal ini menunjukkan bahwa permainan media maze efektif dalam perkembangan sosial emosional di TK Hadziqiyah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Media Maze Efektif terhadap Perkembangan Sosial Emosional untuk Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Hadziqiyah Nalumsari Jepara”.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Ambarsari, E. K. (2021). Implementasi Permainan Tradisional untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring pada Anak Usia Sekolah Dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). doi:<https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923>

Amseke, F. V. (2023). *Pola Asuh Orang Tua, Temperamen, dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Cilacap: PT. Media Pustaka Indo.

Anif Umi Munawaroh, A. W. (2020). Pengembangan Media Maze Alur Tuli pada Perkembangan. *JURNAL CARE Children Advisory Research and Education*, 8(1). doi:<http://doi.org/10.25273/jcare.v8i1.6876>

Aunillah, M. B. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

Cahyaningrum, I. M. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Cut Mutia Alsafiah, I. T. (2023). Development of Labyrinth Media to Stimulate Prosocial Behavior Skills of 5-6 years old Children in Purwakarta. *Journal of Computer Science Advancements*, 1. doi:<http://dx.doi.org/10.55849/jasca.v1i1.453>

E, H. (2019). Implementasi Kurikulum Berbasis Kearifan Lokal pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.

Hao Peng, H. W. (2020). Spatial Temporal Incidence Dynamic Graph Neural Networks for Traffic Flow

- Forecasting. *Information Sciences*, 521, 277-290. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ins.2020.01.043>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permanan Puzzle Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Gemilang Kota Bengkulu. *Journal of Dehasen Education*, 1. Dipetik Maret 2024, dari <https://www.neliti.com/id/publications/319509/meningkatkan-perkembangan-sosial-emosional-anak-melalui-permainan-puzzle-angka-p>
- Hikmawati. (2019). Implementasi Kurikulum Berbasis Kearifan Lokal pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Jiangfeng Songa, J. S. (2020). Latest Research Advances on Magnesium and Magnesium Alloys Worldwide. *Journal of Magnesium and Alloys*, 8. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jma.2020.02.003>
- Lestaringrum, N. A. (2021). Pengembangan Media Maze Kotaku untuk Menstimulasi Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1. doi:<https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1801>
- Linda Rosalina, R. O. (2023). *Buku Ajar Statistika*. Padang: Cv. Muharika Rumah Ilmiah.
- Lirong Hu, S. H. (2019). Monitoring Housing Rental Prices Based on Social Media: An Integrated Approach of Machine-Learning Algorithms and Hedonic Modeling to Inform Equitable Housing Policies. *Land Use Policy*, 82, 657-673. doi:<https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2018.12.030>
- Marjolein C.J. Caniëls, F. C. (2019). Collaboration in Project Teams: The Role of Mastery and Performance Climates. *International Journal of Project Management*, 37(1). doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijproman.2018.09.006>
- Nang Mo Hline San, A. A. (2021). Using Play to Improve the Social and Emotional Development of Preschool Children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(2), 16-35. doi:<https://doi.org/10.37134/saecj.vo110.2.2.2021>
- Opan Arifudin, I. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Peby Dwi Damayanti, H. Y. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) terhadap Perkembangan Kognitif anak Usia Dini. *as-sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443-455. Dipetik Mei 2024, dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Safira Safira, F. F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini*, 1(1). doi:<http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102-113.

- doi:<https://doi.org/10.52266/pelangiv1i1.283>
- Sri Wahyuni dan Jamiludin Usman. (2020). Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1. doi:<http://doi.org/10.19105/tjpi>
- Sri Wahyuni, J. U. (2020). Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1. doi:<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3687>
- Stefan Pfattheicher, Y. A. (2022). Prosocial Behavior and Altruism: A Review of Concepts and Definitions. *Current Opinion in Psychology*, 44. doi:<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.021>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori)*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Tatiana Penconek, K. T. (2021). Determinants of Nurse Manager Job Satisfaction: A Systematic Review. *International Journal of Nursing Studies*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2021.103906>
- Tiel, J. M. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Gifted*. Jakarta: Prenada.
- Vial, G. (2019). Understanding Digital Transformation: A Review and A Research Agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118-144. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003>
- Yuanyuan Chen, H. Z. (2019). Catalase-Like Metal–Organic Framework Nanoparticles to Enhance Radiotherapy in Hypoxic Cancer and Prevent Cancer Recurrence. *Chemical science*, 10(22). doi:<https://doi.org/10.1039/C9SC00747D>
- Z, U. A. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. doi:<https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Zhongke Gao, W. D. (2021). Complex Networks and Deep Learning for EEG Signal Analysis. *Cognitive Neurodynamics*, 15, 369–388. doi:<https://doi.org/10.1007/s11571-020-09626-1>
- Zulminiati, C. R. (2021). Efektivitas Permainan Big Maze terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak An- Nur. Vol. 02 No. 2. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2. Diambil kembali dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/33955>