**Pengaruh Media *Big Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Pada Anak Kelompok B**

**Indah Pratiwi Maudara1\*, Sri Wahyuningsih Laiya2, Icam Sutisna3**

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Email: indahpratiwimaudara2@gmail.com

|  |  |
| --- | --- |
| Info Artikel\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Sejarah Artikel:*Diterima (Juni) (2025)Di revisi (Juli) (2025)Di setujui (Juli) (2025)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Keywords:**Media Big Maze;**Mengenal Bentuk;**Anak Usia Dini.* | Abstract*This study aims to analyze the effect of using big maze media on the ability to recognize shapes in Group B children at TK Negeri Pembina Kwandang, North Gorontalo Regency. Recognizing shapes is a crucial aspect of early childhood cognitive development, as it supports mathematical understanding, visual thinking, and the ability to classify surrounding objects. This research used a quantitative approach with a one-group pre-test and post-test design. The study involved 20 children selected using a saturated sampling technique, where the entire population was used due to its limited size. The instrument was a geometric shape recognition test that had been validated and tested for reliability. The results showed an increase in the average score from 30.40 (pre-test) to 60.60 (post-test), with a difference of 30.20 points. The normality test yielded a significance value of 0.200 (> 0.05), indicating a normal distribution. Furthermore, the t-test (2-tailed) showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference before and after treatment. These findings prove that using big maze media improves children’s shape recognition skills. The media captures attention, increases engagement, and stimulates visual and cognitive skills through meaningful, concrete, and enjoyable learning activities.*Abstrak \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media big maze terhadap kemampuan mengenali bentuk pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kwandang, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Kemampuan mengenal bentuk merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini karena berkaitan dengan dasar pemahaman matematika, pemikiran visual, serta kemampuan mengklasifikasi objek di lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-test dan post-test satu kelompok. Subjek penelitian berjumlah 20 anak yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas. Instrumen yang digunakan berupa tes pengenalan bentuk geometri yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 30,40 saat pre-test menjadi 60,60 pada post-test, dengan selisih sebesar 30,20 poin. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 (> 0,05), yang berarti data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji t (2-tailed) menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media big maze dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk. Media ini menarik perhatian anak, meningkatkan keterlibatan, serta melatih kemampuan visual dan kognitif melalui pembelajaran konkret, aktif, dan menyenangkan.*© 2025 Indah Pratiwi Maudara, Sri Wahyuningsih Laiya, Icam Sutisna Under the license CC BY-SA 4.0 |

**Pendahuluan**

Kemampuan dalam mengenali bentuk merupakan bagian krusial dari perkembangan pikiran pada anak usia dini. Melalui pengenalan bentuk, anak tidak hanya belajar mengidentifikasi perbedaan visual antar objek, tetapi juga mulai mengasah kemampuan berpikir logis dan memahami konsep dasar matematika yang akan mendukung proses belajar di jenjang berikutnya. Namun pada praktiknya, pembelajaran bentuk masih banyak dilakukan secara tradisional, seperti melalui penjelasan verbal atau media visual yang kurang interaktif, sehingga keterlibatan anak dalam proses belajar menjadi minim. Hal ini menyebabkan banyak anak kesulitan dalam mengenali serta membedakan bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, dan persegi. Mengingat peran sikecil sebagai agen perubahan di masa depan, mereka perlu diberikan pemahaman dasar sejak dini, yang harus disuport melalui pendekatan berbasis teknologi, hal ini sejalan dengan persyaratan dan sifat perkembangan anak usia dini.

Anak sejak lahir hingga usia enam tahun menjadi fokus Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebuah inisiatif pengembangan yang berupaya membantu perkembangan fisik dan spiritual anak dengan menawarkan stimulasi pendidikan. Pada usia dini, masa perkembangan anak sangat pesat, sehingga penting untuk memberikan stimulasi yang tepat agar mereka dapat mencapai potensi terbaik mereka (Luh, 2021). Menurut Huriyati (2017) PAUD adalah jenjang pendidikan yang ditempuh anak untuk membina karakter dan mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Ita (2022) yang menyatakan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidkan anak usia dini juga mencakup berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial, emosional, dan motorik, yang saling terkait untuk membentuk dasar yang kokoh bagi masa depan anak.

Anak saat ini sedang melalui masa perkembangan yang sangat cepat, di mana mereka mulai memahami lingkungannya, memahami konsep-konsep dasar, dan mengembangkan keterampilan yang akan menjadi dasar pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu aspek terpenting yang harus menjadi fokus perkembangan anak usia dini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Menurut Pagamanda (2022), secara bertahap anak belajar membedakan bentuk-bentuk geometris, selain pertumbuhan kognitif yang mereka alami. Pada usia dini, anak berada pada fase praoperasional menurut teori perkembangan Piaget, di mana kemampuan berpikir anak masih bersifat simbolis. Artinya, anak mulai dapat menggunakan simbol atau gambar untuk merepresentasikan objek yang ada di sekitarnya. Meskipun anak belum dapat berpikir secara logis atau abstrak, anak sudah dapat membedakan dan mengenal berbagai bentuk geometri, seperti lingkaran, dan persegi berdasarkan pengamatan langsung terhadap benda-benda di lingkungan mereka.

Menurut Lestari (2011), mengenali, memajang, memberi label, dan menyatukan elemen-elemen di lingkungan yang didasari bentuk geometris tertentu seperti persegi panjang, persegi, dan lingkaran merupakan komponen penting dari keterampilan pengenalan bentuk geometris anak. Pada tahap ini, Anak anak tidak hanya meniru bentuk-bentuk ini, tetapi juga diajak untuk aktif dalam menunjukkan dan menyebutkan bentuk yang ada di lingkungan sekitar mereka. Misalnya, anak dapat mengenali dan menyebutkan benda-benda yang berbentuk segitiga, seperti atap rumah, atau benda-benda berbentuk lingkaran, seperti roda sepeda. Lebih lanjut, anak juga didorong untuk mengumpulkan item ama dengan bentuk geometris yang telah mereka pelajari. Aktivitas ini membantu anak untuk menghubungkan konsep geometri dengan dunia nyata secara langsung. Selain itu, melalui kegiatan ini, anak dapat melatih keterampilan observasi dan klasifikasi, serta meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam memahami bentuk dan ruang.

Pengenalan bentuk geometri sejak dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan selanjutnya. Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara untuk mengenalkan bentuk geometri. Menurut Dinas Pendidikan Patmawati, pengenalan bentuk geometri sejak dini pada anak meliputi kemampuan menyebutkan nama benda-benda geometris, membedakannya, mengidentifikasi ciri-cirinya, dan mengelompokkan bentuk geometris (seperti persegi, segitiga, dan lingkaran) (Tue et al. 2021).

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Kwandang Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara pada tanggal 15 Oktober 2024, ditemukan bahwa keahlian mengenal bagian geometri pada anak kelompok B masih tergolong rendah. Banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan berbagai bentuk geometri dasar, seperti persegi, segitiga, dan lainnya. Selain itu, terdapat kecenderungan bahwa anak merasa bosan atau kurang tertarik ketika belajar konsep geometri. Hal ini disebabkan oleh konsep geometri yang terlalu rumit dan sulit untuk dipahami, terutama karena materi yang disampaikan sering kali tidak terhubung langsung dengan pengalaman atau dunia nyata yang dekat dengan kehidupan anak usia dini. Kondisi tersebut semakin diperburuk oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah, baik dari segi jumlah maupun kualitas. Media pembelajaran yang ada sering kali tidak menarik perhatian anak dan tidak sesuai dengan minat mereka, sehingga tidak mampu memotivasi anak untuk lebih antusias dalam mempelajari konsep geometri. Melalui maze, anak-anak terdorong untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana, yaitu menemukan jalur yang telah dirancang secara sistematif dalam media tersebut.

Inti dari berkembangnya anak usia dini adalah pengenalan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran seperti *maze* dapat membantu anak membedakan dan mengenali be,rbagai bentuk geometris. Pada umumnya, *maze* adalah permainan yang dirancang untuk menguji strategi dan kemampuan mencari jalan keluar, dengan jalan-jalan sempit yang harus dilalui. Maze dibuat dengan banyak jalur yang saling berhubungan untuk menemukan jalan keluar. Dalam konteks geometri, *maze* ini bisa dirancang dengan berbagai bentuk dan pola geometri, seperti persegi, segitiga, atau bahkan bentuk-bentuk yang lebih kompleks, di mana anak dihadapkan dengan tantangan untuk mengenali dan memecahkan masalah berbasis geometri.

Menurut Safira dan Fidesrinur (2021), m*aze* adalah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak di Taman Kanak-kanak. Media ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada berbagai bentuk geometri dasar, seperti segi tiga, segi empat, dan lingkaran, melalui media *maze* yang menarik. Pendekatan ini menggambungkan konsep visual dan kinestetik, serta memadukan penggunaan media *maze* dengan pembelajar geometri. Media *maze* geometris dirancang agar aktivitas menjadi lebih seru dan efektif, anak tidak hanya diajak untuk mengenal berbagai bentuk geometri, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis dan menyelesaikan tantangan. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bentuk geometri, peneliti menggunakan media *big maze*, yaitu *maze* berukuran besar dan interaktif yang didesain agar anak secara langsung bergerak melalui bentuk-bentuk geometri. *Big maze* menggabungkan stimulus visual dan kinestetik anak tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan bentuk secara fisik sehingga sesuai dengan definisi media pembelajaran yang menyatakan bahwa media harus merangsang panca indera untuk memperkuat pemahaman konsep pada anak usia dini. Dengan demikian, media *big* *maze* berikan anak pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan motivasi mereka untuk terlibat, serta membantu anak lebih mudah mengenali dan membedakan bentuk geometri dasar.

Sisi yang lain menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak mengapa anak harus mampu mengenal bentuk geometri. Memahami bentuk-bentuk geometri sangat penting bagi anak. Anak memperoleh manfaat besar dari mempelajari geometri di masa kanak-kanak karena geometri memungkinkan mereka mengenali, mengkategorikan, menyortir, dan membedakan objek geometris yang ditemukan di sekelilingnya, misalnya jam dinding berbentuk lingkaran, dari segi warna, bentuk, dan ukuran. Anak diajarkan nilai geometri. Karena geometri berhubungan dengan segala sesuatu di sekitar anak, Kahfi mengklaim bahwa geometri adalah satu bidang matematika yang paling relevan bagi pelajar muda. Selain itu, geometri hadir di lingkungan sekitar anak, termasuk semua hal di sana, lingkungan, dan desain arsitektur. Selain itu, geometri memiliki tujuan yang memengaruhi cabang-cabang matematika lainnya (Anggraini et al., 2024).

Mempelajari geometri sangat penting karena bentuk geometri ditemukan di banyak benda yang ditemui anak setiap hari, termasuk buku, meja, piring, jam dinding, bola, dan koin (Wahyudi & Aulina, 2021). Menurut Azhima et.al (2021), pengenalan geoemetri unutk anak usia dini hanya perlu mengenali konsep bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang. Menurut Wahyudi dkk (2021), metode yang digunakan anak usia dini untuk mengenali bentuk sederhana seperti persegi, lingkaran dan persigi panjang. Pemahaman geometri anak diukur dari kemampuannya mengenali, memahami, memilih, mengklasifikasikan, dan menggabungkan objek-objek di sekitarnya menggunakan bentuk-bentuk geometri. Menurut Zurlita et al., (2022) pengenalan geometri sangat penting diajarkan sedini mungkin pada anak. Menurut Walle (Hasanah 2019), memahami geometri sangat penting karena sejumlah alasan, termasuk fakta bahwa geometri sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, membantu anak menjadi pemecah masalah yang lebih baik, dan memainkan peran penting dalam pendidikan matematika.

Bantahan yang lain justru mengkritisi hal in, bahwa idealnya proses pembelajaran yang merangsan perkembangan anak harus diadaptasikan dengan media yang menarik. Menurut Zega & Susanto, (2024) Penggunaan media memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Karena penggunaan media sebagai perantara dapat membantu kegiatan yang kurang jelas atau menawarkan konten yang tidak jelas. Dengan penggunaan media, konten sulit yang harus diajarkan kepada siswa dapat dibuat lebih sederhana. Melalui kata-kata atau kalimat tertentu, media dapat menyampaikan ide-ide yang kurang mampu diungkapkan oleh pendidik. Segala sesuatu yang dimanfaatkan atau disediakan instruktur yang terintegrasi ke dalam tujuan dan materi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas latihan pembelajaran dan mendukung pertumbuhan siswa sebagai pembelajar disebut sebagai media pembelajaran (Mufarrochah, 2023).

Secara umum, tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk memudahkan siswa dan guru dalam berkomunikasi, Ini akan meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu, Direktorat Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional mencantumkan delapan keunggulan utama media pendidikan, yaitu: penyampaian materi yang seragam, pembelajaran yang lebih jelas dan menarik, interaktivitas yang meningkat, efisiensi waktu dan tenaga, peningkatan kualitas hasil belajar, fleksibilitas tempat dan waktu belajar, pembentukan pendapat positif siswa terhadap materi pelajaran dan proses pendidikan, serta peran instruktur yang semakin optimis dan efektif. Selain itu, menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2020), media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa secara lebih optimal, yang pada gilirannya mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. (Wulandari et al., (2023).

Atas dilema kontekstual diatas, maka kehadiran Media *Maze* menjadi urgen untuk diterapkan. Menurut Safitri & Yaswinda, (2023) *maze* adalah alat pendidikan yang mencari jalan keluar dari jalan yang berliku-liku dan bercabang. Maze adalah alat pembelajaran yang memiliki rintangan, jalan buntu, dan lorong sempit yang berliku-liku. Maze adalah alat pembelajaran pendidikan bergaya teka-teki yang menggunakan jalur bercabang yang rumit untuk meningkatkan koordinasi tangan-mata dan membantu siswa menemukan jalur terbaik menuju tujuan. Guru telah menggunakan media *maze*, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mengajarkan anak cara untuk fokus, berkoordinasi, dan mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. *maze* dapat membantu perkembangan anak usia dini. Selain meningkatkan perkembangan kognitif, aktivitas yang memanfaatkan media *maze* ini dapat membantu anak untuk memperhatikan, mengekspresikan diri mereka melalui aktivitas untuk mengidentifikasi dan menemukan jejak, dan meningkatkan perkembangan fisik, linguistik, kreatif, emosional, dan sosial mereka. Manfaat permainan ini bagi anak usia dini meliputi peningkatan koordinasi tangan-mata, kesabaran, pengembangan pengetahuan, konsentrasi perhatian, dan pelatihan keterampilan motorik. (Kuswanto & Suyadi, 2020). Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik meneliti “Pengaruh Media *Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kwandang B Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik eksperimen merupakan pendekatan yang diambil dalam penyelidikan ini. Salah satu pendekatan kuantitatif yang secara khusus digunakan ketika peneliti ingin Mencari tahu bagaimana faktor independen, atau keahlian khusus memengaruhi variabel dependen dan hasil melalui eksperimen terkontrol atau keluaran adalah teknik penelitian eksperimen (Khoiruddin, 2021).

Penelitian ini menggunakan desain *one group pret-est* dan *post-test.* Menurut Sugiyono (dalam Ginanjar et al., 2022) Hanya ada satu kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya dalam desain pre-tes dan post-tes satu kelompok. Tes diberikan dua kali dalam desain ini: sekali sebelum terapi (pra-tes) dan sekali setelah (post-tes). Berikut ini adalah pola studi untuk desain pre-tes dan pasca-tes satu kelompok:

|  |
| --- |
| O1 XO2 |

Desain *One-group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O2 : Nilai Posstest (Setelah diberi perlakuan)

Untuk populai dan sampel dalam penelitian ini lebih disasar pada kelompok B! Tk Pembina Kwandang. Populasi diartikan sebagai keseluruhan subyek atau obyek yang akan diteliti, dengan jumlah dan serangkaian ciri tertentu (Savitri et al., 2023). Yang menjadi populasi pada riset ini yaitu seluruh anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kwandang Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara yang berjumlah 20 anak. Menurut Sugiono (dalam Haryanto, 2024) mengemukakan bahwa Sampel merupakan bagian dari ukuran dan atribut populasi. Dalam penelitian ini, strategi pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel jenuh. Menurut Sugiono (2019), Strategi pengambilan sampel jenuh mengambil sampel dari semua populasi. Sampel penelitian ini terdiri dari dua puluh anak yang termasuk dalam kelompok B.

**Hasil Penelitian dan Dikusi**

**Hasil**

**Pretest dan Post Test Media *Big Maze***

Pretest dan posttest media *big maze* terhadap kemampuan siswa kelompok B di TK Negeri Pembina dalam mengidentifikasi bentuk merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *big maze* (maze) dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal berbagai bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan pendekatan pre-test dan post-tes untuk menilai kemampuan anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media maze. Selain itu, dilakukan uji validitas instrumen penelitian untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar sahih dan mampu mengukur kemampuan mengenal bentuk secara tepat.

**Tabel 1.
Data Statistik**

| Statistics |
| --- |
| *Pre test* |  |
| N | Valid | 20 |
| Missing | 0 |
| Mean | 30.40 |
| Median | 30.50 |
| Std. Deviation | 5.862 |
| Minimum | 22 |
| Maximum | 40 |

Sumber: Olahan Data, 2025

 Berdasarkan hasil analisis data pada pretest, diperoleh bahwa nilai rata-rata (Mean) sebesar 30,40, nilai tengah (Median) sebesar 30,50, serta distribusi frekuensi nilai pretest ditunjukkan sebagai berikut:

**Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Nilai Pretest**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pernyataan | BB(1) | MB(2) | BSH(3) | BSB(4) |
| f | f | f | f |
| 1 | anak mampu mengenal bentuk segitiga yang ada di *big* *maze* | 6 | 14 | 0 | 0 |
| 2 | anak mampu mengenal bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 3 | anak mampu mengenal bentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 4 | 16 | 0 | 0 |
| 4 | anak mampu mengenal bentuk persegi yang ada di *big maze* | 11 | 9 | 0 | 0 |
| 5 | anak mampu menyebutkan bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 5 | 15 | 0 | 0 |
| 6 | anak mampu menyebutkan bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 14 | 6 | 0 | 0 |
| 7 | anak mampu menyebutkan bentuk lingkaran yang ada di *big maze*  | 11 | 9 | 0 | 0 |
| 8 | anak mampu menyebutkan bentuk persegi yang ada di *big maze* | 13 | 7 | 0 | 0 |
| 9 | anak mampu menunjukkan bentuk segitiga yang ada di *big maze*  | 7 | 13 | 0 | 0 |
| 10 | anak mampu menunjukkan bentuk persegi panjang yang ada di *big* *maze* | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 11 | anak mampu menunjukkan bentuk lingkaran yang ada di *big maze*  | 6 | 14 | 0 | 0 |
| 12 | anak mampu menunjukkan bentuk persegi yang ada di *big maze* | 11 | 9 | 0 | 0 |
| 13 | anak mampu mengumpulkan semua bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 10 | 10 | 0 | 0 |
| 14 | anak mampu mengumpulkan semua bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 12 | 8 | 0 | 0 |
| 15 | anak mampu mengumpulkan semua benda berbentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 16 | anak mampu mengumpulkan semua benda berbentuk persegi yang ada di *big maze* | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 17 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 12 | 8 | 0 | 0 |
| 18 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 10 | 10 | 0 | 0 |
| 19 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 10 | 10 | 0 | 0 |
| 20 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk persegi yang ada di *big maze* | 14 | 6 | 0 | 0 |

Sumber: Olahan Data, 2025

 Berdasarkan tabel *pre test* diatas, pada saat belum diberikan perlakuan sebanyak 6 anak termasuk belum ada potensi dan 14 anak ada ada potensi dalam mengenal bentuk segitiga. Sebanyak 9 anak tergolong belum ada potensi dan 11 anak mulai ada potensi dalam mengenal bentuk persegi panjang. Dalam hal mengenal bentuk lingkaran, 4 anak tergolong belum erkembang dan 16 anak ulai ada potensi. Adapun dalam mengenal bentuk persegi, terdapat 11 anak tergolong Belum Ada potensi dan 9 anak Mulai Ada potensi. Dalam menyebutkan bentuk, sebanyak 5 anak tergolong belum ada potensi dan 15 anak mulai ada potensi dalam menyebutkan bentuk segitiga. Sebanyak 14 anak tergolong belum ada potensi dan 6 anak mulai ada potensi dalam menyebutkan bentuk persegi panjang. Untuk bentuk lingkaran, 11 anak tergolong belum ada potensi dan 9 anak mulai ada potensi. Sedangkan dalam menyebutkan bentuk persegi, sebanyak 13 anak tergolong belum ada potensi dan 7 anak mulai ada potensi.

Dalam menunjukkan bentuk geometri, 7 anak tergolong belum ada potensi dan 13 anak mulai ada potensi dalam menunjukkan bentuk segitiga. Sebanyak 9 anak tergolong belum ada potensi dan 11 anak mulai ada potensi dalam menunjukkan bentuk persegi panjang. Dalam menunjukkan bentuk lingkaran, terdapat 6 anak tergolong Belum Ada potensi dan 14 anak mulai ada potensi. Sementara itu, 11 anak tergolong Belum Ada potensi dan 9 anak mulai ada potensi dalam menunjukkan bentuk persegi.

Sepuluh anak dikategorikan sebagai Belum Ada potensi dan sepuluh sebagai Mulai Ada potensi dalam hal mengumpulkan bentuk segitiga. Delapan anak mulai mengembangkan kemampuan mereka untuk mengumpulkan bentuk persegi panjang, sedangkan dua belas anak dikategorikan sebagai Belum Ada potensi. Sebelas anak muda dikategorikan sebagai Mulai Ada potensi dan sembilan sebagai Belum Ada potensi untuk bentuk lingkaran. Sebelas anak muda dinilai sebagai Mulai Ada potensi dan sembilan diberi label sebagai Belum Ada potensi saat mereka mengumpulkan bentuk persegi.

Dalam mengklasifikasikan bentuk geometri, sebanyak 12 anak tergolong belum ada potensi dan 8 anak mulai ada potensi dalam mengklasifikasikan bentuk segitiga. Sebanyak 10 anak tergolong belum ada potensi dan 10 anak mulai ada potensi dalam mengklasifikasikan bentuk persegi panjang. Untuk bentuk lingkaran, terdapat 10 anak belum ada potensi dan 10 anak mulai ada potensi. Sementara itu, dalam mengklasifikasikan bentuk persegi, 14 anak tergolong belum ada potensi dan hanya 6 anak mulai ada potensi.

Hasil penelitian *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap Belum Ada potensi dan Mulai ada potensi dalam mengenal, menyebutkan, menunjukkan, mengumpulkan, dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dasar. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual agar anak lebih mudah memahami konsep dasar geometri.

**Tabel 3. Data Statistik**

| Statistics |
| --- |
| *Post test* |  |
| N | Valid | 20 |
| Missing | 0 |
| Mean | 60.60 |
| Median | 59.50 |
| Std. Deviation | 5.651 |
| Minimum | 52 |
| Maximum | 73 |

Sumber: Olahan Data, 2025

 Hasil penilaian data post-test menunjukkan nilai mean sebesar 60,60, median sebesar 59,50, dan statistik distribusi frekuensi nilai post-test sebagai berikut:

**Tabel 4.
Distribusi Frekuensi Kelas Post test**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pernyataan | BB(1) | MB(2) | BSH(3) | BSB(4) |
| f | f | f | F |
| 1 | anak mampu mengenal bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 0 | 3 | 13 | 4 |
| 2 | anak mampu mengenal bentuk persegi panjang yang ada di *big big* *maze* | 0 | 6 | 12 | 2 |
| 3 | anak mampu mengenal bentuk lingkaran yang ada di *maze* | 0 | 0 | 13 | 7 |
| 4 | anak mampu mengenal bentuk persegi yang ada di *big* *maze* | 0 | 6 | 13 | 1 |
| 5 | anak mampu menyebutkan bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 0 | 3 | 13 | 4 |
| 6 | anak mampu menyebutkan bentuk persegi panjang yang ada di *big* *maze* | 0 | 2 | 17 | 1 |
| 7 | anak mampu menyebutkan bentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 0 | 2 | 10 | 8 |
| 8 | anak mampu menyebutkan bentuk persegi yang ada di *big maze* | 0 | 12 | 6 | 2 |
| 9 | anak mampu menunjukkan bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 0 | 0 | 17 | 3 |
| 10 | anak mampu menunjukkan bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 0 | 4 | 13 | 3 |
| 11 | anak mampu menunjukkan bentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 0 | 2 | 5 | 13 |
| 12 | anak mampu menunjukkan bentuk persegi yang ada di *big* *maze*  | 0 | 3 | 16 | 1 |
| 13 | anak mampu mengumpulkan semua bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 0 | 2 | 15 | 3 |
| 14 | anak mampu mengumpulkan semua bentuk persegi panjang yang ada di *big* *maze* | 0 | 6 | 13 | 1 |
| 15 | anak mampu mengumpulkan semua benda berbentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 0 | 0 | 9 | 11 |
| 16 | anak mampu mengumpulkan semua benda berbentuk persegi yang ada di *big maze* | 0 | 5 | 12 | 3 |
| 17 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk segitiga yang ada di *big maze* | 0 | 4 | 13 | 3 |
| 18 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk persegi panjang yang ada di *big maze* | 0 | 5 | 14 | 1 |
| 19 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk lingkaran yang ada di *big maze* | 0 | 1 | 7 | 12 |
| 20 | anak mampu mengklasifikasikan semua bentuk persegi yang ada di *big maze* | 0 | 7 | 11 | 2 |

Sumber: Olahan Data, 2025

 Berdasarkan tabel *Post test* diatas, Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *maze*, dilakukan *post-test* untuk mengetahui perkembangan Kapasitas anak untuk mengidentifikasi, memajang, mengumpulkan, dan mengkategorikan bentuk-bentuk geometri. Tiga anak belum ada potensi, tiga belas anak ada potensi sesuai prediksi, dan empat anak ada potensi cukup baik dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk segitiga, menurut temuan pasca-tes. Dua anak sangat baik dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk persegi panjang, dua belas anak ada potensi sesuai prediksi, dan enam anak baru mulai ada potensi. Enam anak mulai ada potensi, tiga belas anak ada potensi sesuai prediksi, tujuh anak ada potensi sangat baik dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk lingkaran, dan satu anak ada potensi sangat baik dalam mengenali bentuk-bentuk persegi.

Tiga anak baru mulai mengembangkan kemampuan mereka untuk menyebutkan bentuk geometris, tiga belas anak ada potensi sesuai harapan, dan empat anak ada potensi sangat baik dalam menyebutkan bentuk segitiga. Satu anak ada potensi sangat baik dalam menyebutkan bentuk persegi panjang, tujuh belas anak ada potensi sesuai harapan, dan dua anak baru mulai ada potensi. Delapan anak sangat baik dalam menyebutkan bentuk lingkaran, sepuluh anak ada potensi sesuai harapan, dan dua anak baru mulai ada potensi. Dua anak ada potensi sangat baik dalam menyebutkan bentuk persegi, enam anak ada potensi sesuai harapan, dan dua belas anak mulai ada potensi.

Tiga anak sangat pandai dalam menunjukkan bentuk segitiga, sementara tujuh belas anak ada potensi sesuai harapan dalam menunjukkan bentuk geometris. Tiga anak ada potensi sangat baik dalam menunjukkan bentuk persegi panjang, dua anak mulai ada potensi, lima anak ada potensi sesuai harapan, tiga belas anak ada potensi sesuai harapan, dan empat anak mulai ada potensi. Satu anak ada potensi sangat baik dalam menunjukkan bentuk persegi, enam belas anak ada potensi sesuai harapan, dan tiga anak baru mulai ada potensi.

Tiga anak sangat pandai mengumpulkan bentuk segitiga, lima belas anak ada potensi sesuai harapan, dan dua anak baru mulai ada potensi dalam mengumpulkan bentuk geometris. Tiga belas anak ada potensi sesuai harapan, enam anak baru mulai ada potensi, dan satu anak sangat pandai mengumpulkan bentuk persegi panjang. Sebelas anak ada potensi sangat baik dalam mengumpulkan bentuk lingkaran, sedangkan sembilan anak ada potensi sesuai harapan. Tiga anak sangat pandai mengumpulkan bentuk persegi, dua belas anak ada potensi sesuai harapan, dan lima anak baru mulai ada potensi.

Tiga anak sangat pandai mengidentifikasi bentuk segitiga, tiga belas anak ada potensi sesuai harapan, dan empat anak baru mulai ada potensi di area ini. Lima anak baru mulai tumbuh, empat belas anak ada potensi sesuai harapan, dan satu anak membuat kemajuan luar biasa dalam mengkategorikan bentuk persegi panjang. Satu anak baru mulai tumbuh, tujuh anak ada potensi sesuai harapan, dan dua belas anak membuat kemajuan luar biasa dalam kemampuan mereka mengkategorikan bentuk lingkaran. Sebelas anak ada potensi sesuai harapan, dua anak sangat pandai dalam klasifikasi bentuk persegi, dan tujuh anak baru mulai ada potensi.

 Kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan menunjukkan mengumpulkan, dan mengkalsifikasikan mengalami peningkatan. Hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai tahap Ada potensi Sesuai Harapan dan bahkan Ada potensi Sangat Baik dalam berbagai indikator kemampuan geometri. Tidak ada anak yang tergolong Belum Ada potensi, dan hanya sedikit yang masih dalam tahap Mulai Ada potensi.

**Tabel 5.
Uji Hipotesis**

| One-Sample Test |
| --- |
|  | Test Value = 0  |
|  | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
|  | Lower | Upper |
| Pre test | 23.194 | 19 | .000 | 30.400 | 27.66 | 33.14 |
| Post test | 47.956 | 19 | .000 | 60.600 | 57.96 | 63.24 |

Sumber: Olahan Data, 2025

Uji-t dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel dengan menggunakan α = 0,05. Diketahui nilai t tabel yang akan digunakan adalah 1,753. Berdasarkan hasil uji t-test diatas pada Pre-test dan Post-test diperoleh t hitung > t tabel dan Signifikansi < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan Media *Maze*. Sehingganya diketahui bahwa adanya peningkatan anak Sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

**Diskusi**

**Pre-test Kemampuan Mengenal Bentuk**

Sebelum diberi perlakuan maka peneliti melakukan *Pre-Test* dengan maksud mengukur kemampuan mengenal bentuk anak sebelum diberikan media *big* *maze* dengan kelompok yang terdiri dari 20 anak. Berdasarkan hasil penelitian pada pretest didapatkan nilai Mean sebesar 30,40, dan nilai Median sebesar 30,50. Hal ini menunjukkan bahwa kelas B TK Negeri Pembina Kwandang memiliki potensi awal yang masi dikategorikan cukup. Berdasarkan hasil *pre-test* yang ditampilkan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (treatment) pembelajaran menggunakan media *maze*, potensi anak pada aspek pengenalan bentuk-bentuk geometri masih berada pada tingkat yang sangat rendah. Hal ini terlihat dari dominasi kategori Belum Ada potensi (BB) dalam seluruh aspek indikator yang diukur. Kemampuan awal anak dalam aspek pengenalan bentuk geometri sangat terbatas, dengan mayoritas anak belum ada potensi dalam semua indikator. Kondisi ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya belum cukup efektif dalam menstimulasi pemahaman konsep bentuk secara menyeluruh.

Kemampuan mengenal bentuk geometri sangat penting bagi anak usia dini, karena menjadi dasar dalam mengklasifikasikan bentuk, berpikir rasional, dan memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Aisyah, 2021). Mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting diajarkan kepada anak karena termasuk dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, dan segitiga (Nafi’ah, 2018). Namun, kemampuan awal anak dalam aspek ini umumnya masih terbatas, dengan mayoritas anak belum menunjukkan potensi dalam semua indikator. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya belum cukup efektif dalam menstimulasi pemahaman konsep bentuk secara menyeluruh, sehingga dibutuhkan metode yang lebih konseptual dan menarik bagi anak.

Sejalan dengan pendapat Cindy et. al (2024), kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak mencakup kemampuan untuk mengenal, menunjukkan, menyebutkan, serta mengumpulkan benda di sekitar berdasarakan bentuknya. Kemampuan ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, yaitu masa ketika anak mulai berpikir simbolik dan imajinatif. Wahyudi dan Aulina (2021) menyebutkan bahwa pada tahap ini anak sudah mampu membayangkan bentuk-betuk yag ada disekitarnya. Dalam pengembangan kemampuan geoemetri ditegaskan bahwa proses awal yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk dasar, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gamabar seperti segi empat segitiga, lingkaran, dan persegi panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat Ulfa et.al (2020) bahwa pemahaman tentang bentuk sangat penting untuk menumbuhkan dasar-dasar berpikir geometri pada anak.

Dalam konteks ini, rendahnya hasil pre-test menjadi bukti bahwa anak membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti media *big maze*. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, serta melibatkan motorik anak secara aktif, yang sesuai dengan karaktersitik perkembangan anak usia dini. Menurut Suranti (2024), seluruh aspek perkembangan anak baik kognitif, sosail emosional, bahasa, maupun motorik akan berkembang secara optimal apabila anak mendapatkan stimulasi yang berkualitas dan sesuai dnegan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, hasil pre-test ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Penggunaan media *big maze* dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

**Post-test Kemampuan Mengenal Bentuk**

*Post-test* digunakan mengetahui kemampuan mengenal bentuk anak yang sudah diberikan permainan media *big* *maze* dengan kelompok yang terdiri dari 20 anak. Berdasarkan hasil penelitian pada *post-*t*est* didapatkan nilai Mean sebesar 60,60, nilai Median sebesar 59,50. Hal ini menunjukkan bahwa kelas B TK Negeri Pembina Kwandang memiliki kemampuan yang sangat baik setelah diberikan perlakuan, karena nilai yang diperoleh melebihi ekspektasi yaitu potensinya sangat bagus. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *maze*, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam perkembangan kemampuan anak mengenal konsep bentuk geometri dasar. Perbandingan antara data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perkembangan kemampuan yang sangat jelas, baik secara kognitif maupun keterampilan klasifikasi anak. hasil post-test menunjukkan bahwa anak telah mengalami perkembangan signifikan dalam semua indikator kemampuan geometri. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Ada potensi, dan ada anak yang masih dalam tahap Mulai Ada potensi. Mayoritas anak telah mencapai kategori Ada potensi Sesuai Harapan, dan sebagian sudah menunjukkan kemajuan pada kategori Ada potensi Sangat Baik.

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran bentuk geometri digunakan media big maze yaitu maze berukuran besar dan interaktif yang dirancang agar anak dapat secara langsung menggerakkan bentuk- bentuk geometri melalui jalur yang ada dimedia. Perubahan ini menunjukkan bahwa media *big* *maze* sebagai alat pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak kecil terhadap ide bentuk geometri. Media maze merupakan salah satu jenis permainan yang mengharuskan pemainnya mencari jalan keluar melalui jalan berliku-liku yang ada di dalam labirin (Chen, 2019). Maze juga diartikan sebagai teka-teki berupa pencarian jalan keluar yang menyediakan banyak jalur buntu, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan memecahkan masalah anak (Yuniasih, 2023). Maze adalah permainan sederhana yang tujuannya untuk menentukkan jalur yang benar dan mencapai tujuan tertentu (Zahara et al., 2019).

Penggunaan media yang menyenangkan, menantang, dan bersifat eksploratif terbukti mendorong keterlibatan aktif anak dan mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis media permainan seperti *maze* dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak secara sempurna, khususnya dalam aspek pengenalan dan klasifikasi bentuk geometri.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Safira dan Fidesrinur (2021) membuktikkan bahwa penggunaan media maze geometri dalam proses pembelajaran anak usia dini secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, mencocokkan, mengelompokkan, serta menyebutkan, bentuk geoemtri. Hal ini menunjukkan efektivitas media maze sebagai sarana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif anak secara nyata. Temuan serupa diperkuat oleh penelitian Khoirumaroh dan Widiatsih (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan APPE Maze Geometry pada anak usia TK berhasil meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dari 11,1% pada pra-siklus menjadi 94,4% pada siklus II. Anak-anak menjadi lebih terampil dalam membedakan dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk dasar melalui interaksi langsung dan eksplorasi dalam media maze.

Hal ini menunjukkan peningkatan yang nyata dalam bakat anak setelah pembelajaran menggunakan media *big* *maze*. Anak menjadi lebih mampu mengenali, menyebutkan, menunjukkan, mengumpulkan, dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dasar. Media *big* *maze* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang bermakna. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang memerlukan metode aktif dan menyenangkan. Penggunaan media visual dan aktivitas berbasis eksplorasi mampu mendorong anak untuk berpikir, mengamati, dan menarik kesimpulan sendiri. Dengan demikian, media *maze* sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam pengembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan konsep geometri. Menurut Lestariningrum (2021), media *maze* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Dari kegiatan belajar yang seru dan terstruktur, anak dapat meningkatkan kerjasama, toleransi, dan pengelolaan emosi dengan lebih baik Penggunaaan media *maze* dalam kegiatan belajar juga membantu menjaga kekompakan dan meningkatkan konsentrasi (Sri Wahyuni, 2020).

 Dengan media *big maze* telah membantu anak melatih konsentrasi, koordinasi, dan motorik halus secara langsung maupun tidak langsung*.* Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media *big* *maze* ini dapat menarik perhatian anak, Media *maze* dapat meningkatkan perkembangan motorik, verbal, kreatif, emosional, dan sosial anak selain meningkatkan perkembangan kognitif melalui ekspresi diri dalam tugas-tugas yang mencakup mengidentifikasi dan mencari jejak. Manfaat permainan ini bagi anak usia dini meliputi peningkatan koordinasi tangan-mata, kesabaran, pengembangan pengetahuan, konsentrasi perhatian, dan pelatihan keterampilan motorik (Kuswanto & Suyadi, 2020).

**Pengaruh Kemampuan Mengenal Bentuk**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui ada pembeda pada kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan Media *Maze*.

**Tabel 6.**

**Hasil Uji Hipotesis Pretest dan Post Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Treatment | T | Sig. | Keterangan |
| PretestPosttest | 23,19447,958 | 0.0000.000 | Terdapat Pengaruh |

Sumber: Olahan Data, 2025

Uji-t menggunakan α = 0,05 untuk membandingkan nilai t yang dihitung dan tabel t. Diketahui bahwa 1,753 adalah nilai tabel t yang tepat. Nilai t yang dihitung > tabel t dan signifikansi < 0,05 didasarkan pada temuan uji-t dari pra-tes dan pasca-tes yang disebutkan di atas, Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kapasitas anak menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah menerima perlakuan dari *Maze* Media. Sehingganya diketahui bahwa adanya Pengaruh Media *Maze* masuk kedalam kategori yang signifikan.

Media *big* *maze* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, dan pengelolaan emosi dengan lebih baik (Lestariningrum, 2021). Penggunaaan media *maze* dalam kegiatan belajar juga membantu melatih koordinasi mata dengan tangan dan melatih konsentrasi (Sri Wahyuni, 2020). Untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan fokus, pemain harus menavigasi mesia maze dengan baik. Anak sejak lahir hingga usia enam tahun menjadi fokus Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebuah inisiatif pengembangan yang berupaya meningkatkan pertumbuhan anak serta perkembangan fisik dan spiritual dengan menawarkan stimulasi pendidikan. Karena pertumbuhan anak terjadi begitu cepat di tahun-tahun awal, penting untuk memberi mereka stimulus yang tepat untuk membantu mereka menyadari potensi penuh mereka (Luh, 2021).

Media pembelajaran seperti *big* *maze* dapat membantu anak mengenali dan membedakan berbagai bentuk-bentuk geometri. Pada umumnya, *maze* adalah permainan yang dirancang untuk menguji strategi dan kemampuan mencari jalan keluar, dengan jalan-jalan sempit yang harus dilalui. Dalam konteks geometri, *maze* ini bisa dirancang dengan berbagai bentuk dan pola geometri, seperti persegi, segitiga, atau bahkan bentuk-bentuk yang lebih kompleks, di mana anak dihadapkan dengan tantangan untuk mengenali dan memecahkan masalah berbasis geometri.

Pengenalan bentuk geometri sejak dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan selanjutnya. Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara untuk mengenalkan bentuk geometri. Menurut Dinas Pendidikan Patmawati, pengenalan bentuk geometri sejak dini pada anak meliputi kemampuan menyebutkan nama benda-benda geometris, membedakannya, mengidentifikasi ciri-cirinya, dan mengelompokkan bentuk geometris (seperti persegi panjang, persegi, segitiga, dan lingkaran). (Tue et al. 2021).

Dengan media *big maze* guru telah mengajarkan anak untuk berkonsentrasi, berkoordinasi, dan mengembangkan keterampilan motorik halus secara langsung atau tidak langsung. Perkembangan anak usia dini dapat dibantu dengan *maze*. Aktivitas yang menggunakan media *big* *maze* ini dapat menarik perhatian anak, dan memungkinkan mereka mengekspresikan diri melalui latihan menemukan jejak dan mengenali jejak dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Selain itu, media *big* *maze* dapat mendorong perkembangan motorik, verbal, kreatif, emosional, dan sosial anak. Manfaat permainan ini bagi anak sangat banyak dan mencakup peningkatan keterampilan motorik, kesabaran, koordinasi mata-tangan, pengembangan pengetahuan, dan konsentrasi perhatian.

# Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big maze* memiliki pengaruh terhadap kemampuan anak kelompok B dalam mengenal bentuk di TK Negeri Pembina Kwandang, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pretest dan post-test, di mana nilai rata-rata pretest adalah 30,40 dan post-test adalah 60,60, sehingga terdapat selisih sebesar 30,20. Berdasarkan nilai signifikan pada uji normalitas yang menunjukkan 0,200 (0,200>0,05), hasil ini lebih besar dari 0,05, yang berarti data residual terdistribusi normal dan dapat digunakan. Dari hasil uji One Sample Test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, H₀ ditolak dan Hₐ diterima, yang menunjukkan bahwa media *maze* berpengaruh pada anak dalam membedakan dan mengenal bentuk.

#### Daftar Pustaka

Akemad Wahyudi, A. I. H., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(02), 8–16. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216

Aliyah, N., Tabroni, I., Jixiong, C., & Wei, Z. (2023). Development of traffic maze media to stimulate problem of 4–5 years old children. Journal of Computer Science Advancements, 1(2), 92–102. <https://doi.org/10.55849/jsca.v1i2.455>

Anggraini, A. M., Oktamarina, L., & Hartatiana, H. (2024). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Al- Ikhwan Seri Bandung Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *6*(1), 147–162. https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7441

Ginanjar, A. Y., Nugraha, F., & Nurhasanah, N. (2022). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 1–8. https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1147

Haryanto, A. I. (2024). *No Title METODE PENELITIAN*. PT MEDIA PUSTAKA INDO.

Huriyati, E. (2017). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 147–154.

Khoiruddin, A. S. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *11*(1), 38–43.

Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 51–61. https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6712

Luh, W. I. N. (2021). *No Title TEORI DAN APLIKASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Nurzhafirah, I., Natsir, T. A. L., Ashari, N., & Palintan, T. A. (2024). Pengembangan media maze dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5‑6 tahun. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 6(1), <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v6i01.7600>

Mufarrochah. (2023). *No Title MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (Teori dan Praktik)*. CV. Adanu Abimata.

Pagamanda, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri. *MAp (Mathematics and Applications) Journal*, *4*(1), 26–32. https://doi.org/10.15548/map.v4i1.4191

Panggung, S. (2022). *No Title PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI*. PT KANISIUS.

Risani, K. H., & Muthohar, S. (2024). Implementasi permainan mini maze mengemudi untuk peningkatan kognitif anak usia 4–5 tahun. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 259–272. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v9i2.10706>

**Riyana, M., Fitrianti, H., Adiatma, T., Harahap, D. G. S., Potabuga, S. N., & Parkhurst, H.** (2022). Literary study of playing activities to increase the mathematical geometric shapes concept understanding for early childhood students. Al‑Athfaal: Jurnal Ilmiah

 Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 150-158. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i2.

14108

Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562

Safitri, H., & Yaswinda, Y. (2023). Pengaruh Media Maze Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 22–37. https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263

Savitri, A. A., Elly, M. I., & Hudzafidah, K. (2023). Analisis Metode Indeks Sharpe, Treynor, Dan Jensen Untuk Menilai Kinerja Portofolio Saham Yang Tergabung Dalam Jakarta Islamic Indeks Di Bursa Efek Indonesia. *JUMAD : Journal Management, Accounting, & Digital Business*, *1*(1), 11–20. https://doi.org/10.51747/jumad.v1i1.1312

Siti Komariah. (2022). Upaya menigkatkan kemampuan mengenal bentuk geoemtri melalui permainan lompat geoemtri pada anak kelompok b tk Diponegoro 109 pageraji. AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, 1(2), 105–112.
DOI: <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp105-112>

Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian*. *2*(3), 211–213.

Surianti, S. (2024). *No Title Pendidikan Islam NON FORMAL DAN INFORMAL*. All Rights Reserved.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yulianti, P., & Nurulita, N. (2023). Efektivitas penggunaan media maze dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada Kelompok A di PAUD Al Ikhsan Parung Bogor. Jurnal Anak Bangsa, 2(2), 260–268. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i2.45>

Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media Pembelajaran Alam Dalam Proses Belajar Mengajar. *Metanoia*, *6*(1). https://doi.org/10.55962/metanoia.v6i1.121

Zurlita, L., Naila Fauzia, S., Wati, I., Muliya Rizka, S., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jim Paud*, *7*(2), 57–68.