ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Maze *Labyrinth Smart Symbolic* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ulum Jombang" ini ditulis oleh Ana Nurul Aini, NIM. 126206212031. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing Dr. Musrikah, M.Pd.

Kata Kunci: Media Maze, Kemampuan Berpikir Simbolik, Anak Usia 4-5 Tahun.

Penelitian ini dilatarbelakangi konsep belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan informatif untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Kurangnya media pembelajaran dalam memberikan materi pada anak dapat menghambat proses belajar anak, sehingga anak akan mudah bosan. Media maze yang bernama *labyrinth smart symbolic* mencakup berbagai simbol geometri, angka, dan huruf dengan desain yang menarik sehingga memudahkan pendidik dalam memberikan stimulasi dan pembelajaran pada perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui bagaimana pengembangan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang. 2) mengetahui kelayakan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. 3) mengetahui kepraktisan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. 4) Mengetahui keefektifan penggunaan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak pada usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model penelitian ADDIE. Model ADDIE meliputi 5 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama yakni menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada lembaga, lalu mendesain produk. Produk yang telah dibuat, selanjutnya akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui kepraktisan produk dilakukan validasi oleh pendidik dengan menggunakan angket. Tahap uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dimulai dari analisa kebutuhan, validasi instrumen dan produk yang dilakukan oleh dosen ahli, validitas dianalisis menggunakan uji normalitas dan reliabilitas *alpha cronbach's*. Kepraktisan produk menggunakan angket dengan skala likert. Keefektifan produk dianalisis menggunakan uji *independent sample test*, dan uji *effect size cohen's d*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media maze *labyrinth smart symbolic* dikembangkan dari maze *worksheet* menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lembaga dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, 2) kelayakan media maze *labyrinth smart symbolic* pada ahli materi mendapatkan hasil 87,7% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli media

mendapatkan hasil 79,1% dengan kategori layak, 3) kepraktisan media maze *labyrinth smart symbolic* mendapatkan hasil 92,5% dengan kategori sangat praktis, 4) keefektifan media *labyrinth smart symbolic* yang diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan hasil 89% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media maze *labyrinth smart symbolic* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

ABSTRACT

The thesis titled "Development of Maze Labyrinth Smart Symbolic Media in Enhancing Symbolic Thinking Ability of 4-5 Year Old Children at RA Darul Ulum Jombang" was written by Ana Nurul Aini, NIM. 126206212031.Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Supervisor Dr. Musrikah, M.Pd.

Keywords: Media Maze, Symbolic Thinking Ability, Children Aged 4-5 Years.

This research is based on the concept of learning through play using creative and informative learning media to enhance early childhood development. The lack of learning media in providing materials to children can hinder their learning process, making them easily bored. The maze media called Labyrinth Smart Symbolic includes various geometric symbols, numbers, and letters with an attractive design, making it easier for educators to provide stimulation and learning for the development of symbolic thinking in early childhood. The objectives of this research are 1) to determine how the maze labyrinth smart symbolic media enhances the symbolic thinking abilities of 4-5 year old children at RA Darul Ulum Jombang.2) to determine the feasibility of the maze labyrinth smart symbolic media in enhancing children's symbolic thinking abilities.3) To determine the practicality of using the smart symbolic maze labyrinth media in helping to improve the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years at RA Darul Ulum Jombang. 4) Knowing the effectiveness of the smart symbolic maze labyrinth media in enhancing children's symbolic thinking abilities.

This research uses the research and development method with the ADDIE research model.The ADDIE model consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.The first stage is analyzing the learning media needs of the institution, then designing the product.The product that has been created will then be validated by subject matter experts and media experts.To determine the practicality of the product, validation is conducted by educators using a questionnaire.The trial phase was conducted on small and large groups.Data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, and documentation.Meanwhile, the data analysis technique begins with needs analysis, instrument and product validation conducted by expert lecturers, with validity analyzed using normality tests and Cronbach's alpha reliability.The practicality of the product is measured using a questionnaire with a Likert scale.The effectiveness of the product is analyzed using an independent sample test, and Cohen's d effect size test.

The research results show that 1) the smart symbolic maze labyrinth media was developed from maze worksheets into a learning media that meets the institution's needs in developing children's symbolic thinking abilities,2) The feasibility of the maze labyrinth smart symbolic media according to content experts received a score of 87.7% with a very feasible category, while media experts received a score of 79.1% with a feasible category.3) The practicality of the maze

labyrinth smart symbolic media received a score of 92.5% with a very practical category, 4) the effectiveness of the smart symbolic labyrinth media tested on small and large groups received a score of 89% with a very effective category. Thus, it can be concluded that the maze labyrinth smart symbolic media can be used to enhance the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years.

الملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تطوير متاهة المتاهة الرمزية الذكية في تحسين قدرة التفكير الرمزي للأطفال من سن ٤-٥ سنوات في راودات الأثفال دار العلوم جومبانغ" كتبها آنا نورول عيني. ١٢٦٢٠٦٢١٢٠٣١. برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تلونج اجونج ، المشرف الدكتور موسريكة ، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: متاهة الوسائط ، قدرة تفكير رمزية ، أطفال ٤-٥ سنوات.

هذا البحث مدفوع بمفهوم التعلم أثناء اللعب باستخدام وسائط تعليمية إبداعية وغنية بالمعلومات لتحسين نمو الطفولة المبكرة. يمكن أن يؤدي نقص وسائل التعلم في توفير المواد للأطفال إلى إعاقة عملية تعلم الطفل ، بحيث يشعر الأطفال بالملل بسهولة. متاهة الوسائط هي وسيلة يمكن استخدامها كمصدر تعليمي للأطفال. تتضمن المتاهة الإعلامية المسماة المتاهة الرمزية الذكية رموزا هندسية وأرقاما وأحرفا مختلفة بتصميمات جذابة تسهل على المعلمين توفير التحفيز والتعلم لتطوير التفكير الرمزي في مرحلة الطفولة المبكرة .أهداف هذه الدراسة هي ١) معرفة كيف أن متاهة المتاهة الإعلامية رمزية ذكية في تحسين قدرة التفكير الرمزي للأطفال من سن ٤-٥ سنوات في راودات الأثفال دار العلوم جومبانغ. ٢) معرفة جدوى الوسائط الرمزية الذكية المتاهة في تحسين مهارات التفكير الرمزي لدى الأطفال. ٣) معرفة التطبيق العملي لاستخدام الوسائط الرمزية الذكية المتاهة في المساعدة على تحسين مهارات التفكير الرمزي لدى الأطفال في سن ٤-٥ سنوات في راودات الأثفال دار العلوم جومبانغ. ٤) معرفة فعالية الوسائط الرمزية الذكية المتاهة في تحسين مهارات التفكير الرمزي لدى الأطفال.

تستخدم هذه الدراسة طريقة بحث وتطوير مع نموذج بحث التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم .يتضمن نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. المرحلة الأولى هي تحليل احتياجات وسائل الإعلام التعليمية في المؤسسة ، ثم تصميم المنتجات. المنتجات التي تم تصنيعها ، ثم سيتم التحقق من صحة المنتج من قبل محاضرين خبراء في المواد وخبراء الإعلام. لمعرفة التطبيق العملي للمنتج ، يتم التحقق من الصحة من قبل المعلمين باستخدام الاستبيانات. أجريت المرحلة التجريبية في مجموعات صغيرة ومجموعات كبيرة. تقنية جمع البيانات باستخدام الملاحظة، المقابلات، الاستبيانات، والتوثيق.بينما تبدأ تقنية تحليل البيانات من تحليل الاحتياجات، والتحقق من صحة الأدوات والمنتجات التي يقوم بها الأساتذة الخبراء، يتم تحليل الصلاحية باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي وموثوقية ألفا كرونباخ.تُستخدم الاستبيانات ذات مقياس ليكرت لقياس عملية المنتج.تم تحليل فعالية المنتج باستخدام اختبار العينة المستقلة، واختبار حجم التأثير كوهين د.

أظهرت نتائج الدراسة أن ١) تم تطوير المتاهة الإعلامية الرمزية الذكية من ورقة عمل متاهة إلى وسيط تعليمي يتوافق مع احتياجات المؤسسات في تنمية مهارات التفكير الرمزي لدى الأطفال، ٢) حصلت جدوى

الوسائط الرمزية الذكية المتاهة في خبراء المواد على نتيجة ٧.٨٧٪ بفئة مجدية جدا، بينما حصل خبراء الإعلام على نتيجة ١.٧٩٪ بفئة لائقة، ٣) حصلت العملية للوسائط الرمزية الذكية المتاهة على نتيجة ٩٢، ٥٪ مع فئة عملية جدا, ٤) فعالية وسائط المتاهة الرمزية الذكية التي تم اختبارها في مجموعات صغيرة ومجموعات كبيرة حصلت على نتيجة ٨٩٪ في الفئة الفعالة جدا. لذلك يمكن استنتاج أن متاهة متاهة الوسائط الرمزية الذكية يمكن استخدامها في تحسين قدرة التفكير الرمزي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات.