

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana oleh pendidik untuk mengembangkan potensi peserta didik.² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam upaya mencapai kedewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik" yang diberi imbuhan "me" yang berarti mendidik, yaitu memelihara dan memberikan latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.³ Pendidikan berarti upaya untuk memberikan sebuah pengetahuan baik berupa keterampilan maupun latihan untuk mengasah kemampuan berpikir.

Pendidikan dimulai sejak anak berusia dini yakni usia nol sampai enam tahun yang dinamakan dengan masa emas (*golden age*). Pada periode ini, anak usia dini mengalami pertumbuhan yang begitu cepat, sehingga membutuhkan rangsangan yang tepat supaya potensi mereka dapat berkembang secara optimal. Periode ini merupakan tahap kehidupan yang istimewa karena mencakup proses perubahan yang meliputi pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik dalam segi fisik ataupun mental, yang berlangsung sepanjang hidup secara bertahap serta berkelanjutan.⁴ Oleh karena itu, pada tahap ini anak usia dini hendaknya diberikan rangsangan supaya tumbuh kembangnya dapat berjalan dengan maksimal.

Anak usia pra-sekolah berada dalam tahap perkembangan kecerdasan yang pesat karena mereka mulai sensitif terhadap berbagai

² Hefniy and Harmonis, "Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini." *Managere: Indonesian Journal of Educational Management*. No. 1 Vol. 2, 2020

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

⁴ Ode-alumu, Samad, and Farida, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*. Universitas Khairun, 2021

rangsangan. Masing-masing mempunyai kecepatan pertumbuhan dan perkembangan yang tidak sama, tergantung pada stimulasi yang diterima. Terdapat lima aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan kognitif. Setiap aspek ini saling berkaitan dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan hal tersebut, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, karena berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir mereka. Proses ini mencakup kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan berbagai peristiwa atau informasi yang diterima. Pada tahap ini, anak mulai mampu memecahkan masalah dan berpikir secara lebih kompleks. Hal ini memungkinkan anak-anak menghadapi tantangan dengan pendekatan yang logis dan kritis dalam memecahkan masalah.⁵ Oleh karena itu, perkembangan kognitif menjadi tahap yang sangat penting dalam masa pertumbuhan anak.

Piaget mengemukakan bahwa kemampuan kognitif memiliki empat tahap yakni tahap sensori (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (1-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun). Pada tahap pra operasional yang berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun anak mulai berpikir ke arah simbolik.⁶ Adapun Jerome S. Bruner mengungkapkan bahwa ada tiga tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap enaktif (0-3 tahun), tahap ikonik (3-8 tahun) dan tahap simbolik (8 tahun keatas). Tahap ikonik yang berlangsung pada usia 3-8 tahun merupakan

⁵ Lutfi, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, IAIN Ponorogo. No.1 Vol.2. 2023

⁶ Salsabela, "Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom." *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Pendidikan Indonesia. No 2 Vol.3. 2022

tahap dimana seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal.⁷

Kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini harus dirangsang sejak dini karena merupakan bagian penting dari tahap pra-operasional dalam perkembangan kognitif. Pada tahap ini, anak mulai mampu membayangkan objek yang tidak ada di hadapannya. Piaget berpendapat bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan untuk merepresentasikan objek yang tidak ada secara fisik melalui simbol, seperti gambar atau kata-kata. Anak usia dini mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dengan cara mengingat dan memahami lambang bilangan serta huruf.⁸ Untuk itu, pada usia dini anak-anak diberikan stimulus berupa pengenalan simbol sederhana untuk meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seharusnya didesain untuk mendukung seluruh perkembangan anak, mengingat pada masa ini mereka mengalami pertumbuhan yang begitu cepat. Pendekatan yang efektif dalam pembelajaran pada anak usia dini yakni melalui metode bermain sambil belajar, karena bermain bukan hanya aktivitas menyenangkan, tetapi juga sarana penting untuk perkembangan anak secara optimal.⁹ Untuk itu, sudah seharusnya para pendidik merancang dan menyusun pembelajaran dengan konsep bermain dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif untuk memberikan pembelajaran yang bermakna serta dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangannya.

Media adalah bentuk jamak dari kata latin *medium*, yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Dalam konteks pendidikan, media merujuk pada alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran

⁷ Huda and Susdarwono, "Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*. No. 1 Vol. 2, 2023

⁸ Priyono, Rahmawati, and Pudyaningtyas, "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Kumara Cendekia*, Universitas Sebelas Maret. No.4 Vol.9, 2021

⁹ Hariyanti, Sinambela, dkk. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tunas Inti Indragiri Hulu." *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2023

menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan penyampaian materi ajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.¹⁰

Terdapat berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya adalah media maze, yaitu permainan yang dirancang untuk melatih kemampuan pemecahan masalah anak. Dalam permainan maze, anak dihadapkan pada serangkaian jalur yang berliku, dengan tujuan untuk menemukan rute yang tepat menuju titik akhir yang telah ditentukan.¹¹ Setiap jalur memiliki tantangan tersendiri, yang mengharuskan anak untuk berpikir kritis dan membuat keputusan yang tepat. Media maze dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Bagi anak yang belum berkembang pada aspek berpikir simboliknya, akan kesulitan dalam mengenali simbol-simbol, angka 1-10 serta tidak mampu mempresentasikan benda yang tidak terdapat dihadapannya.

Penggunaan media maze diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Seiring dengan perkembangan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmah Intan Hidayati (2021) mengatakan bahwa permainan maze zoo menggunakan tema binatang dan angka-angka mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.¹² Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada beberapa aspek, yaitu lokasi, desain tema, dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya mencakup seluruh aspek perkembangan kognitif anak,

¹⁰ Hasballah, Fitriani, and Sariyani, "Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra' pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ar-Raniry*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021

¹¹ Landung, Ulpi, and Hajeni, "Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Media Maze Berbasis Bahan Bekas." *Jurnal Of Education Research*, No. 5 Vol. 4, 2024

¹² Hidayati, *Pengembangan Media Maze Zoo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2022)

sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti akan difokuskan pada aspek kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Berbagai jenis media maze telah dikembangkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Terdapat beberapa macam jenis media maze yang sudah diinovasikan seperti Maze Zoo yang didesain dengan tema binatang oleh Nurmah Intan Hidayati.¹³ Pengembangan media pembelajaran maze oleh Nurul Fitriana Bahri dkk, dengan bentuk lingkaran yang fokus pada meningkatkan kemampuan motorik halus dengan tema maze memberi makan hewan.¹⁴ Pengembangan media pembelajaran Maze Game oleh Maulida Putri Mu'arifah dkk, yang fokus pada keterampilan soal cerita dengan tema jual beli barang, buah dan sayuran.¹⁵ Media Maze Kotaku dalam menstimulasi kemampuan memecahkan masalah yang mengangkat tema kota kediri untuk mengenalkan budaya lokal oleh Niken Ayu dan Anik Lestaringrum.¹⁶ Maze Box yang dikembangkan oleh Nurul Fithriyani dan Risma Nugrahani yang berbentuk kotak seperti box dengan mengangkat tema sayuran, buah, profesi, dan binatang dengan masing-masing terdapat 4 macam pada setiap temanya.¹⁷

Media maze dalam penelitian ini berbentuk labirin dengan model persegi panjang ukuran 57x42 cm yang diberi nama *labyrinth smart symbolic*. Materi yang terdapat pada media maze *labyrinth smart symbolic* terdiri dari angka 1-10, huruf vokal dan konsonan, dan beberapa simbol geometri sederhana yang didesain dengan menggabungkan beberapa warna dasar. Pada saat anak bermain maze *labyrinth smart symbolic*, diharapkan

¹³ *Ibid*

¹⁴ Bahri, Billa, and Yunidar, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Motorik Halus Berupa Maze Di Telkom Schools Daycare Dayeuh Kolot." *Jurnal Pelita PAUD*, No. 1 Vol. 8, 2023

¹⁵ Mu'arifah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Epistema*, No. 2 Vol. 4, 2023

¹⁶ Saptiwi and Lestaringrum, "Pengembangan Media Maze Kotaku Untuk Menstimulasi Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, No.2 vol. 1, 2021

¹⁷ Fithriyani and Nugrahani, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, No. 1 vol. 5, 2023

anak akan terlatih pada perkembangan kognitifnya, khususnya pada perkembangan berpikir simbolik, karena anak mampu mencapai tujuan dengan mencari jalan yang efektif dibantu dengan simbol-simbol yang tertera pada papan maze.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RA Darul Ulum Jombang, perkembangan berpikir simbolik anak sudah cukup berkembang jika dilihat dari beberapa kegiatan yang diberikan oleh guru. Namun, penggunaan media masih belum banyak ditemukan.¹⁸ Penggunaan media banyak yang mengarah pada kreasi atau motoriknya seperti bermain balok, membuat kolase dan lain sebagainya. Sedangkan pada media yang digunakan untuk menstimulasi berpikir simboliknya masih jarang digunakan. Wawancara yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa terkadang anak-anak mudah bosan dengan pembelajaran yang diperoleh karena hanya terpaku pada buku paket.¹⁹ Anak-anak menyukai pembelajaran yang menggunakan berbagai macam media yang berbeda untuk menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran.

Maze labyrinth smart symbolic diperlukan untuk memberikan inovasi pembelajaran pada anak dalam merangsang kemampuan simbolik pada anak usia empat sampai lima tahun. Oleh sebab itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk memberikan inovasi berupa media maze dengan nama *labyrinth smart symbolic* yang didalamnya terdapat simbol-simbol angka, huruf dan geometri. Mengacu pada permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Maze *Labyrinth Smart Symbolic* Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ulum Jombang”.

¹⁸ Observasi Pada Lembaga RA Darul Ulum, Pada Tanggal 2 Desember 2024

¹⁹ Wawancara dengan guru kelas A RA Darul Ulum, Pada Tanggal 5 Desember 2024

B. Identifikasi Masalah

Penelitian pengembangan media maze *labyrinth smart symbolic* pada anak usia 4-5 tahun peneliti memiliki beberapa identifikasi masalah, antara lain:

- a. Anak-anak berusia 4-5 tahun perlu diberikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar secara konkret
- b. Media maze berbentuk tiga dimensi, seperti *labyrinth smart symbolic* belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di RA Darul Ulum Jombang.
- c. Penggunaan majalah dan lembar kerja maze (pencarian jejak) dianggap sudah terlalu sering digunakan sehingga kurang menarik anak dan dapat menyebabkan anak menjadi bosan jika digunakan secara terus menerus.

C. Batasan Masalah

Pembatasan media maze dalam penelitian ini adalah fokus pada pengembangan media maze untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang. Pembatasan masalah ini ditetapkan agar peneliti dapat lebih fokus dalam mengatasi masalah yang ada.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang, maka rumusan masalah akan difokuskan pada:

1. Bagaimana pengembangan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang?
2. Bagaimana kelayakan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang?

3. Bagaimana kepraktisan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang?
4. Bagaimana keefektifan media maze *labyrinth smart symbolic* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang?

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini:

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. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan dapat memberikan hasil pembelajaran yang bermakna, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta berkembang kemampuan berpikir simboliknya.
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.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media maze *labyrinth smart symbolic* ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ulum Jombang
2. Media maze *labyrinth smart symbolic* akan mendapatkan respon “layak” untuk diujicobakan pada tahap yang lebih luas berdasarkan hasil validasi oleh ahli dan uji coba pada lapangan

3. Media maze *labyrinth smart symbolic* akan mendapatkan kategori “praktis” dan “efektif” untuk digunakan berdasarkan perolehan hasil dari uji coba pada lapangan.

G. Spesifikasi Produk

Produk media maze *labyrinth smart symbolic* yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Maze *labyrinth smart symbolic* berbentuk papan persegi panjang dengan ukuran 57x42 cm
2. Pada media maze *labyrinth smart symbolic* terdapat komponen/alat pendukung yang berupa alat penggerak, tanda finish dan kartu perintah.
3. Media/alat penggerak berbentuk geometri yang memiliki 2 tema yakni huruf vokal dan tema keluarga dengan berbagai macam warna pada masing-masing geometri (terbuat dari kayu).
4. Tanda finish berupa angka 1-10 dengan bentuk papan persegi panjang dan huruf konsonan A-Z dengan bentuk rumah yang digunakan untuk mengetahui akhir perjalanan maze.
5. Kartu perintah terdapat 12 macam perintah yang berbeda sebagai alur media maze *labyrinth smart symbolic*.
6. Materi permainan maze *labyrinth smart symbolic* ini berupa
 - a. Permainan maze *labyrinth smart symbolic* ini bertema angka, huruf dan simbol geometri dasar.
 - b. Gambar didalam permainan maze *labyrinth smart symbolic* ini seputar simbol angka, warna, dan geometri dasar.
7. Permainan diselesaikan ketika anak sudah sampai jalur finish dengan menggunakan media penggerak sesuai dengan perintah simbol angka/bintang ataupun huruf vokal yang tertera.

H. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan informasi bahwa keutamaan penerapan media ketika kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak

- b. Memberikan wawasan dan pemahaman khususnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak
- c. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memudahkan guru dalam menstimulus kemampuan kognitif khususnya pada perkembangan berpikir simbolik anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang nyata, menambah wawasan bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dan sebagai wadah untuk mengoptimalkan potensi diri dalam merancang strategi pembelajaran yang bermakna sebagai persiapan menjadi pendidik.

b. Bagi Pendidik

Melalui pengembangan media *maze labyrinth smart symbolic* bagi peserta didik dapat dijadikan sebagai opsi lain yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berpikir simbolik anak dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menambah ilmu dan pemikiran terhadap inovasi media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini, kemampuan kognitif anak khususnya dalam berpikir simbolik, dapat ditingkatkan sehingga mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil pengembangan ini juga dapat meningkatkan minat peserta didik dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

d. Bagi Lembaga

Pengembangan media *maze labyrinth smart symbolic* ini dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, sehingga diharapkan semua kompetensi dasar dalam kurikulum dapat tercapai.

I. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah merupakan upaya untuk memberikan gambaran berupa penafsiran untuk mengurasi kesalahpahaman ketika mencermati judul “Pengembangan Media Maze *Labyrinth Smart Symbolic* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ulum Jombang”. Maka perlu dijabarkan berupa penegasan secara istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah secara Konseptual

- a. Media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran sebagai perantara interaksi saat didalam kelas.
- b. Maze adalah permainan yang dirancang untuk menuntun pemain menemukan jalan keluar dari jalur-jalur berliku dan sempit, dengan tantangan berupa jalan buntu atau rintangan yang harus diatasi.
- c. *Labyrinth Smart Symbolic* adalah suatu media yang digunakan untuk anak yang berasal dari kayu dengan cara bermain yakni seperti mencari jejak yang didalamnya mengandung keterampilan berpikir simbolik bagi anak. Permainan ini merupakan media dengan bentuk tiga dimensi yang memiliki beberapa jalur berliku untuk diselesaikan oleh anak.
- d. Kemampuan Berpikir Simbolik adalah bagian dari kemampuan kognitif yang didalamnya terdapat kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

2. Penegasan Istilah Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas, secara operasional yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Maze *Labyrinth Smart Symbolic* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ulum Jombang” adalah Pengembangan media pembelajaran berbentuk maze tiga dimensi bertujuan untuk menciptakan media ajar yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran serta merangsang kemampuan berpikir simbolik anak.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mengetahui gambaran keseluruhan dalam penelitian yang peneliti lakukan. Dalam sistematika pembahasan proposal penelitian ini terdiri dari tiga bagian diantaranya:

1. Bagian Awal

Bagian awal pada penulisan proposal penelitian terdiri dari halaman sampul luar, halaman judul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

a. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, asumsi pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan teori

Berisi tentang landasan teori, kerangka konseptual/kerangka berfikir dan penelitian terdahulu.

c. Bab III Metode Penelitian

Memuat secara rinci rancangan penelitian meliputi: 1) langkah-langkah penelitian 2) populasi dan Sampel 3) teknik pengumpulan data, 4) instrumen penelitian dan 5) teknik analisis data

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang hasil penelitian media maze *labyrinth smart symbolic*, revisi produk dan pembahasan terkait kelayakan, keefektifan, kepraktisan serta tanggapan peserta didik.

e. Bab V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ada skripsi ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.