

**PENINGKATAN FOKUS ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI MEDIA MAZE**

Oleh:

Ririn Sanusi¹, Sefriyanti²

ririnsanusi68@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

Received: 14/03/2025	Revised: 23/06/2025	Aproved: 23/06/2025
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

The development of children's focus can be enhanced through learning activities using maze media. The purpose of this article is to present an explanation of efforts to improve focus in early childhood through the use of mazes. This study employs the Systematic Literature Review method, a literature review technique intended to identify, understand, and evaluate research relevant to the research questions. Engaging in maze play activities can help improve children's learning focus, as it trains both concentration and hand-eye coordination. Based on the explanation provided, it can be concluded that the use of maze media can improve focus ability in early childhood.

Abstrak

Pengembangan fokus pada anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan media maze. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memaparkan penjelasan mengenai upaya meningkatkan fokus pada anak usia dini melalui media maze. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review yaitu metode tinjauan pustaka yang bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan mengevaluasi penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang dilakukan. Melalui kegiatan bermain maze dapat membantu meningkatkan fokus belajar anak karena dapat melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan fokus anak dapat dilakukan dengan media maze pada anak usia dini.

Kata Kunci: *fokus, maze, media*

A. Pendahuluan

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau priode- priode yang terus bertambah kompleks. Piaget juga menyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga dewasa.¹ Setiap individu menggunakan proses berpikirnya ini dalam upaya menemukan sebuah pemecahan masalah atau ada solusi dari permasalahan kehidupan di sekitarnya. Tidak terkecuali anak-anak dibutuhkan kegiatan bermain yang menstimulasi proses berpikir capaian kemampuan tersebut. Proses capaian ini diperlukan anak mengingat anak akan dipersiapkan dalam menghadapi kehidupan nyata secara mandiri menggunakan perkembangan otak berpikirnya menentukan sikap dan sebuah keputusan yang tepat pada sesuatu hal.²

Seluruh aspek perkembangan baik fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak akan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan. Setiap aspek perkembangan anak tersebut secara umum memiliki pola atau tahapan perkembangan yang sama, namun pencapaian setiap anak terhadap masing-masing aspek perkembangan yang berbeda. Perbedaan ini karena dipengaruhi dari kesiapan.³ Strategi dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk umum kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.⁴ Harmonis menyebutkan bahwa melalui metode bermain sambil belajar maka anak akan memperoleh pembelajaran yang menarik, terutama pada masa *golden age*.⁵

¹ Septi Fitriana. "Peranan Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak" *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 2018, h. 134.

² Niken Ayu Saptiwi, Anik Lestarinigrum. "Pengembangan Media Maze Kotaku Untuk Menstimulasi Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Usia 4-5 Tahun" *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 2022, h. 93.

³ Made Vina Arie Paramita, Panggung Sutapa. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun" *Jurnal Golden Age*, 3(1). 2019, h. 2.

⁴ Farah Khalda Nurrachmaha, Kireina Putri Adzkiab, Winda Sulistyowatic, "Strategi Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 2023, h. 147.

⁵ Mistria Harmonis et al., "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), (2022), h. 3578.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Maze adalah sebuah permainan yang berliku dan berbelok-belok juga mempunyai halangan, yang dapat meningkatkan fokus pada anak dengan berfikir kritis dan memecahkan masalah. Dengan ini penulis bertujuan menjelaskan manfaat penggunaan media maze dalam meningkatkan fokus dan konsentrasi anak usia 4-5 tahun, serta bagaimana permainan ini dapat membantu anak belajar menyelesaikan tantangan secara bertahap dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

B. Pembahasan

1) Kajian Teori

Pada dasarnya fokus belajar adalah kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan belajar. Setiap anak memiliki keterampilan konsentrasi yang berbeda satu sama lain. Kurangnya konsentrasi anak dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait dengan faktor yang terjadi pada anak. Misalnya, keengganan menerima pembelajaran, perasaan lelah fisik dan keadaan mental anak.⁶ Namun, anak usia dini seringkali memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk membantu mengembangkan kemampuan fokus tersebut. Rentang perhatian adalah jumlah waktu yang dapat dipertahankan seorang anak untuk fokus pada sesuatu. Rentang perhatian pada kanak-kanak sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk keterlambatan perkembangan saraf, faktor lingkungan dan psikologis. Rentang perhatian rata-rata anak usia 4-5 tahun berkisar 12-14 menit.⁷

Media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Gerlach berpendapat bahwa media merupakan materi orang atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang melaluinya siswa dapat memperoleh

⁶Jamaludin, Bella Agustiar, Bintang A.G Naibaho, Citra Alwiyah Purba. "Implementasi Nilai Keberagaman Kepada Anaka Usia Dini Dalam Masyarakat Majemuk Menggunakan Alat Permainan Edukatif Berbasis Maze Book Di TK Santo Thomas 2" *Entinas: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 2023, h. 90.

⁷Khoirul Anam, dkk. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di TK Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang", *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 2017, h.101.

pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.⁸ Menurut Sadiman media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.⁹ Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan fokus anak usia dini adalah maze atau labirin. Permainan Maze dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar sambil bermain, berpikir kritis, dan memecahkan suatu masalah. Hal ini didukung oleh pendapat Vigotsky dalam Sujiono yang mengatakan dari berpikir anak dapat membantu memecahkan masalah, seorang yang mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya, anak-anak akan mencoba mencari jalan keluar dari permainan yang sedang dikerjakannya dan memperluas kemampuan.¹⁰

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Jadi dengan permainan maze dalam memainkan maze seorang anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir.¹¹ Adapun Manfaat dari permainan maze diantaranya sebagai berikut 1) melatih kesabaran, 2) melatih kemampuan mengelompokkan, 3) mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna. 4) Melatih motorik halus, 5) melatih berfikir logis, 6) melatih tangan anak menjadi lentur.¹²

⁸Desy Dwi Rahmawati, Angeli Dinda Saputri, Mazura, Reni Septiana, Winda Sherly Utami, Rizki Surya Amanda. “Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini”, *Journal of Education Research*, 5(2), 2024, h. 2232.

⁹Arif S. Sadiman, dkk. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan manfaatnya*. (Depok: PT. Raja Grafindo, 2014), h. 7.

¹⁰Sujiono and Yuliani Nurani, *metode pengembangan kognitif* (Jakarta: Indeks, 2013), h. 114.

¹¹Anggil Viyantini Kuswanto,Suyadi. “Sistematika Lieratur Review:Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak” *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 4(2), 2020, h. 120.

¹²Anggil Viyantini Kuswanto,Suyadi. “Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak” *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 2020, h. 121.

2) Metode penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review yaitu metode tinjauan pustaka yang bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan mengevaluasi penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang dilakukan. Systematic Literature Review dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai metode tinjauan pustaka sistematis, yaitu metode telaah dokumen yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menjelaskan semua temuan pada suatu fokus penelitian. Peneliti dalam metode ini mengkaji, mengidentifikasi, mengevaluasi, menganalisis, dan melakukan semua penelitian yang ada. Dengan cara ini, peneliti secara sistematis meninjau dan mengidentifikasi jurnal yang mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan dalam setiap proses. Tujuan penelitian Systematic Literature Review (SLR) adalah untuk menelaah, mengidentifikasi, menganalisis, serta menafsirkan isi dari penelitian-penelitian yang telah dipilih untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.¹³

Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode Systematic Literature Review ini yang pertama pengumpulan literatur dengan pencarian melalui google scholar dengan kata kunci seperti “media maze dan fokus anak usia dini”. Kedua analisis dan klasifikasi dengan mengklasifikasikan berdasarkan tema atau konsep yang berkaitan dengan tujuan penelitian lebih lanjut terkait penggunaan maze untuk meningkatkan fokus pada anak. Dan ketiga sintesis dan penarikan kesimpulan yakni hasil analisis setiap literatur disintesis untuk merumuskan kesimpulan menyeluruh mengenai efektivitas media maze sebagai alat bantu untuk meningkatkan fokus pada anak usia 4-5 tahun.

¹³Setiawan, M., Pujiastuti, E., Susilo, B., “Tinjauan pustaka systematik: Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa” *QALAMUNA : Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 2021.
h. 242.

3) Hasil penelitian

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa menurut Suryana merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan meskipun belum sempurna. Salah satu aspek yang mempengaruhi perkembangan anak adalah fokus anak. Fokus biasa disebut juga dengan istilah konsentrasi. Dalam masa perkembangan ini focus anak memiliki peran yang sangat penting karena fokus anak dalam proses belajar merupakan dasar untuk belajar dan pertumbuhan. Fokus yang baik membantu anak menyerap pengetahuan dari lingkungannya, memahami materi pelajaran, dan meningkatkan semangat belajar. Menurut Wan Chalidaziah fokus atau konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar...” Konsentrasi adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam belajar.¹⁴

Dalam masa belajar di usia dini ini anak-anak tentu sangat aktif dalam mengeksplorasi dunia sekitarnya. Dari bermain bersama teman, belajar membaca dan berhitung, hingga mulai melakukan tugas-tugas sederhana. Untuk bisa berhasil melakukan semua kegiatan ini, anak-anak tentu membutuhkan kemampuan fokus yang baik. *Attention span* atau rentang perhatian adalah durasi waktu di mana seorang anak mampu mempertahankan perhatian terhadap suatu aktivitas.

Hasil belajar anak akan meningkat apabila semua komponen dalam belajar terpenuhi dengan baik, salah satunya ialah konsentrasi belajar. Dengan konsentasi belajar yang tinggi, anak akan mampu mencapai hasil belajar yang berprestasi dan pencapaian pemahaman tentang semua materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pernyataan bahwa konsentrasi belajar pada anak sangat dibutuhkan khususnya dimulai sejak usia dini, maka seharusnya semua siswa pada taman kanak-kanak telah memiliki konsentrasi belajar yang berkriteria tinggi bukan ragu

¹⁴Wan Chalidaziah, kondisi konsentrasi belajar anak usia dini di taman kanak-kanak x, *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 2018, h. 26.

ataupun belum siap.

Agar lebih fokus belajar, pendidik untuk membuat anak fokus selama kegiatan belajar: materi membutuhkan stimulasi yang optimal agar anak-anak tetap fokus. Pendidik membutuhkan sarana pembelajaran dengan meningkatkan konsentrasi belajar melalui alat labirin Pada Anak Usia 4-5 Tahun¹⁵. Oleh karena itu, untuk pengajar menggunakan media yang agar anak tertarik dalam mengikuti kegiatan beragam selama proses belajar mengajar berjalan hingga anak dapat berkonsentrasi penuh. Diantara aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus diantaranya adalah dengan menerapkan penggunaan media maze magnet. Berdasarkan kajian literatur, pada anak TK Darussalam Sugihwaras menunjukkan potensi media maze magnet dalam meningkatkan kemampuan fokus anak usia dini.¹⁵

Pada dasarnya permainan *maze* merupakan permainan untuk menguasai keterampilan tertentu, karena pada permainan tersebut adanya latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan yang baru melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak pada permainan. Hal tersebut selaras dengan tujuan permainan *maze* yakni untuk melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, melatih dan meningkatkan kreativitas anak dalam belajar dan memecahkan masalah. Pada anak usia dini permainan *maze* dapat mengembangkan berbagai aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan yang akan dicapai. Permainan *maze* yang digunakan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya serta meningkatkan kemampuan anak untuk mengkomunikasikan ide.

Maze adalah permainan yang berisikan teka-teki yang berguna untuk melatih kemampuan motorik anak dan mendorong anak untuk mengasah logika dengan memecahkan teka-teki pada game *maze*. Dengan kata lain, bermain *maze*

¹⁵Nur Khasanah, Luluk Iffatur Rocmah, Efektivitas media maze magnet dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia 4-5 tahun, *Journal of Education Research*, 5(4), 2024, 4734.

dapat mengembangkannya berbagai aspek pada anak sekaligus memperoleh kesenangan. Maze adalah suatu permainan dengan jaringan jalan-jalan yang berliku-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan, sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze. Susanti dan Widodo (2023) menyatakan bahwa media maze raksasa merupakan salah satu media belajar sambil bermain yang menyenangkan sebagai salah satu bentuk pengembangan dari maze yang terdapat di lembar kerja anak pada umumnya. Dengan demikian bermain maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di kelompok A.¹⁶

4) Pembahasan

Pada penggunaan media *maze* dalam proses pembelajaran, diketahui dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak, di antaranya yakni perkembangan motorik, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan kognitif. Secara umum, anak antusias saat bermain media *maze*, anak mampu bekerja sama dan anak mengenal nama benda, bentuk, warna dan ukuran dari media *maze* yang digunakan.¹⁷

Permainan maze lebih dikenal dengan istilah labirin merupakan permainan yang bercabang dan berliku-liku untuk menemukan jalan keluar. Menurut Nurul Ihsan permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze ini dapat mengekspresikan diri dalam beraktifitas dan dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapi anak.

Penggunaan media maze dalam pembelajaran menunjukkan daya tarik anak. Hal ini diperkuat bahwa media digunakan sebagai sarana menyalurkan informasi seperti pengetahuan, keterampilan, ide, atau pengalaman dan keahlian yang menarik perhatian anak dapat menambah memotivasi peserta didik, menstimulus

¹⁶Rikza Azharona Susanti, Bintoro Widodo, Pengembangan Media *Maze* Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2023, 8(1), 135.

¹⁷Rizki Novita Sari, pemanfaatan media *maze* dalam proses pembelajaran di paud ar-raudhah kace timur, *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 2022, h. 39.

pikiran perasaan, perhatian anak sehingga dapat meingkatkan fokus anak dengan baik. Dan sebaiknya saat memilih kegiatan belajar mengajar disangkutpautkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu, agar dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan peserta didik usia taman kanak-kanak perlunya keterlibatan guru dalam memfasilitasi dalam proses belajar mengajar peserta didik yaitu permainan maze.¹⁸

Dari berbagai penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media interaktif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini. Oleh karena itu media maze magnet dapat meningkatkan konsentrasi anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan merangsang koordinasi visual-motorik. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa melalui permainan maze dapat meningkatkan konsentrasi atau fokus anak.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa peningkatan focus anak dapat dilakukan melalui media maze. Permainan maze digunakan untuk menarik perhatian anak dan menambah memotivasi peserta didik, menstimulus pikiran perasaan, perhatian anak sehingga dapat meingkatkan fokus anak dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Khoirul Anam, Purwadi and Anita Chandra D.S. "Upaya meningkatkan kosentrasi belajar anak melalui bermain papan titian di TK Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang." PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 2 (2017): 101–110.

Sadiman, Arif S, et al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. Depok: PT. Raja Grafindo, 2014.

Wan Chalidaziah. "Kondisi Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-

¹⁸Anggil Viyantini Kuswanto, Suyadi, sistematika lieratur review: permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak, Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020.

- Kanak X." *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1 (2018): 24–28.
- Dini, J. P. A. U. "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3578–3589.
- Fitriana, S. "Peranan Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak." *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education* 1, no. 2 (2018): 131–144.
- Jamaludin, J., B. Agustiar, B. A. Naibaho, C. A. Purba, E. S. Sinamo, R. A. Boangmanalu, and Z. Z. Novianti. "Implementasi nilai keberagaman kepada anak usia dini dalam masyarakat majemuk menggunakan alat permainan edukatif berbasis maze book di TK Santo Thomas 2." *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 89–94.
- Khasanah, N., and L. I. Rocmah. "Efektivitas Media Maze Magnet dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia 4–5 Tahun." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4728–4737.
- Kuswanto, A. V., and S. Suyadi. "Sistematika literatur review: Permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 119–125.
- Nurrachmah, F. K., K. P. Adzkia, and W. Sulistyowati. "Strategi Pembelajaran dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini." *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 4 (2023): 145–156.
- Paramitha, M. V. A., and P. Sutapa. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun." *Jurnal Golden Age* 3, no. 1 (2019): 1–16.
- Rahmawati, D. D., A. D. Saputri, M. Mazura, R. Septiana, W. S. Utami, and R. S. Amanda. "Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini." *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 2230–2236.
- Saptiwi, N. A., and A. Lestaringrum. "Pengembangan media maze kotak untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4–5 tahun." *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 92–103.

- Sari, R. N. "Pemanfaatan media maze dalam proses pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur." *ICEJ: Islamic Childhood Education Journal* 1, no. 1 (2022): 37–42.
- Setiawan, M., E. Pujiastuti, and B. E. Susilo. "Tinjauan pustaka systematik: Pengaruh kecemasan matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13, no. 2 (2021): 239–256.
- Sujiono, and Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Indeks, 2013.
- Susanti, R. A., and B. Widodo. "Pengembangan media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun." *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 1 (2023): 131–138.



© 2025 oleh penulis. Diserahkan untuk kemungkinan penerbitan akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)