

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN PERMAINAN MAZE KELOMPOK B
DI TK AL-HIDAYAH KECAMATAN KUOK
KABUPATEN KAMPAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Aspek Perkembangan Kognitif
Anak Kelompok B Tk Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
RINA HUSNUL KHOTIMA
NIM : 1886207013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
Skripsi yang Berjudul:
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN PERMAINAN MAZE KELOMPOK B DI TK AL-HIDAYAH
KECAMATAN KUOK KABUPATEN KAMPAR**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Perkembangan Kognitif Anak
Kelompok B TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar)

Disusun Oleh

Nama : Rina Husnul Khotima

NIM : 1886207013

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, Maret 2022

Disetujui Oleh:

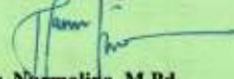
Pembimbing I



Joni, M.Pd.

NIP TT. 096.542.098

Pembimbing II

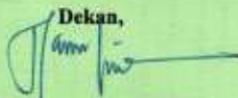


Dr. Nurmalina, M.Pd.

NIP TT. 096 542 135

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Nurmalina, M.Pd.

NIP TT. 096 542 135

Program Studi PG PAUD

Ketua



Joni, M.Pd.

NIP TT. 096.542.098

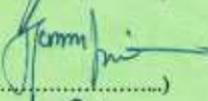
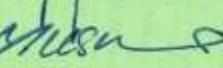
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai**

Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Permainan Maze Kelompok B di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar

Nama : Rina Husnul Khotima
Nim : 1886207013
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 28 Juli 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Joni, M.Pd.	(..... )
2. Sekretaris : Dr.Nurmalina,M.Pd.	(..... )
3. Anggota 1 : Melvi Lasmana Alim, M.Pd.	(..... )
4. Anggota 2 : Dr.Musnar Indra, M.Pd.	(..... )

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Permainan Maze Kelompok B Di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar**" ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang
Yang membuat pernyataan,



Rina Husnul Khotima
NIM. 1886207013

ABSTRAK

**Rina Husnul Khotima,
Anak 2022
Kelompok B TK
Kabupaten Kampar
Perkembangan
Al-Hidayah
Kampar)**

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Melalui Kegiatan Permainan *Maze*
Al – Hidayah Kecamatan Kuok
(Penelitian Tindakan Kelas pada
Kognitif Anak Kelompok B di TK
Kecamatan Kuok Kabupaten
Kampar)**

Penelitian ini dilator belakang oleh rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Al-Hidayah Kecamtan Kuok Kabupaten Kampar. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan penerapan kegiatan permainan *maze*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar maka akan diterapkan kegiatan permainan *maze*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 17 anak, 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, pada masing-masing siklus terdapat 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan sebagai berikut: merencanakan/perencanaan (*planning*), melaksanakan tindakan (*acting*), mengamati (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data dilskusn dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pengembangan kognitif anak mulai dari siklus I 52,74% ketika dilakukan pada siklus II menjadi 80,83%. Dengan adanya peningkatan pada persentase perkembangan kognitif anak mencapai hingga 80,83% pada kategori berkembang sangat baik maka dapat dikatakan kegiatan permainan *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Kata kunci: *perkembangan kognitif, kegiatan permainan maze*

ABSTRAK

**Rina Husnul Khotima,
2022**

**Efforts to Improve Children's Cognitive Ability
Through Maze Game Activities in Group B Al -
Hidayah Kindergarten, Kuok District, Kampar
Regency (Classroom Action Research on
Development of Group B Children in Al-
Kindergarten, Kuok District, Kampar
Regency)**

**Cognitive
Hidayah
Regency)**

This research a to the low cognitive ability of group B children in Al-Hidayah Kindergarten, Kuok District, Kampar Regency. The solution to this problem is the application of maze game activities. This study aims to determine whether game activities can improve the cognitive abilities of group B children at Al-Hidayah Kindergarten, Kuok District, Kampar Regency. To improve the cognitive development of group B children in Al-Hidayah Kindergarten, Kuok District, Kampar Regency, maze game activities will be applied. The subjects in this study consisted of 17 children, 11 boys and 6 girls. The method used in this research is the Class Action method. This Classroom Action Research was carried out in 2 cycles, in each cycle there were 2 meetings. Each meeting consists of the following activities: planning, acting, observing and reflecting. Data collection techniques are discussed with observation and documentation. The results showed that there was an increase in children's cognitive development starting from the first cycle of 52.74% when it was carried out in the second cycle to 80.83%. With an increase in the percentage of children's cognitive development reaching up to 80.83% in the very well developed category, it can be said that maze game activities can improve children's cognitive development.

Keywords: *cognitive development, maze game activities*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah yang tidak terkira penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan karunia, taufik, serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Beserta keluarga dan sahabatnya. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan sesama pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. H. Amir Luthfi, selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang, yang telah memberikan kesempatan dan sarana prasarana demi terselesaikannya skripsi ini.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, sekaligus pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktu, pemikiran, dan memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Joni, M.Pd, selaku ketua program studi PG-PAUD, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini
4. Melvi Lasmana Alim, M.Pd. selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Dr. Musnar Indra D, M.Pd, selaku penguji II yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang dengan ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Seluruh staf perpustakaan universitas pahlawan tuanku tambusai yang telah melayani pinjaman sumber referensi buku dalam menyelesaikan proposal ini
8. Ira Yusnita, S.Pd.AUD. selaku Kepala Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar serta guru sekalian.

9. Kedua orang tua tercinta serta keluarga yang telah mendoakan penulis, serta teman-teman dekat penulis dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis ucapkan terimah kasih banyak atas bantuan dan dukungannya.

Demikian rasa terima kasih penulis haturkan kepada semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan penelitian ini, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca dan penulis mohon maaf apabila tulisan ini sangat jauh dari kata sempurna. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan dari pembaca sebagai ilmu baru bagi penulis. Sekian dari penulis.

Bangkinang Juli 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) karena usia dini adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling cepat. Menurut Berg dalam Sujiono pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia Yuliani (2009).

Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab 1 ayat 14 berbunyi “ Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Di dalam teori *active learning* Sujiono (2007) mengatakan bahwa pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Untuk itu pendidikan harus dirancang secara kreatif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal yang

ditemukan di lingkungan sekitar.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi objek dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan sekitar. Perkembangan permainan anak dimaksudkan sebagai peningkatan permainan yang mengarah dan sejalan dengan perkembangan mental, sosial, kognitif dan motorik. Dengan bermain, anak menemukan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak. Di dalam bermain bersama, anak belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa, melayani, dan mengolah emosi. Bermain sangat mengasyikkan dan membuat anak melupakan sesuatu yang membosankan Masita (2005).

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek di antaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut, tentulah pemahaman akan konsep dasar berkaitan dengan hal tersebut sangat diperlukan Aisyah (2012).

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berpikir kritis merupakan hal yang penting, ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berpikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak anak akan mengalami kebingungan terhadap subyek tertentu, keterampilan anak menjadi lebih intensif. Aktivitas pembelajaran kognitif pada anak usia dini pada umumnya dilakukan dengan cara bermain dengan menggunakan alat peraga/media.

Kemampuan berpikir masih terlalu sulit diterka apa sebenarnya yang ada dibenaknya sehingga orang dewasa tidak mudah untuk mengikutinya karena sangat jauh dengan logika orang dewasa. Pada sebagian besar pendidikan anak usia dini memandang bahwa perkembangan kognitif anak tidak terlalu diperhatikan sehingga perkembangan kognitif anak terlewat begitu saja. Perkembangan kognitif anak usia dini perlu diberikan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Mengenai perkembangan kognitif, Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir praperasional konkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini Sujiono (2003).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari selasa, 01 Februari

2022 di Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar, yang sedang belajar mengenal angka, namun terdapat beberapa anak di kelompok B yang belum memenuhi indikator perkembangan kognitif. Yang mana anak dari kelompok B berjumlah 17 orang yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, peneliti menemukan bahwa ada perkembangan kognitif anak belum maksimal karena pada saat anak mengenal angka anak belum berkembang. 68.75% anak Belum Berkembang, 37.5% anak Mulai Berkembang, belum anak Berkembang Sesuai dengan Harapan dan belum ada anak perkembangan dengan sangat baik.

Akibat kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media yang bervariasi serta metode ceramah yang mendominasi pada pembelajaran kognitif di Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Selain itu media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kemampuan kognitif anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam penggunaan alat peraga yang bisa mengasah kemampuan kognitif anak.

Hal inilah yang merupakan faktor utama mengapa anak kurang aktif serta memiliki kemampuan yang minim khususnya dalam pembelajaran kognitif. Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan peneliti, potensi kemampuan pembelajaran kognitif masih memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan secara optimal, dengan catatan perlu melakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan aktivitas pembelajaran kognitif dengan

menggunakan maze.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam proses belajarnya di kelompok B TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. sehingga aspek kognitif anak meningkat. Diakui oleh guru TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar, bahwa saat ini guru masih minim dalam melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang kurang memberikan metode yang bervariasi dalam mengembangkan kognitif anak sehingga membuat anak merasa bosan, tidak antusias, kurang kreatif dan sulit mengenal angka.

Dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti bahwa perkembangan kognitif anak pada saat mengenal angka belum berkembang di Kelompok B TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Maka peneliti memberikan permainan *maze* pada anak. Dengan harapan dengan anak bermain maze dapat meningkatkan kognitif anak meningkat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Permainan *Maze* di Kelompok B Tk Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dan gejala-gejala yang peneliti kemukakan dapat diambil suatu gambaran tentang masalah yang tercakup dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Anak belum dapat mengenal angka
2. Bahan pembelajaran yang digunakan masih kurang meningkatkan kemampuan kognitif belajar anak
3. Masih ada anak yang tidak mengerti angka yang diajarkan oleh guru

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan permainan pada anak kelompok B1 TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan bermain maze dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan maze pada anak Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar?
3. Bagaimana hasil peningkatan kognitif anak Kelompok B1 TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar setelah melakukan permainan *Maze*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas , maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan bermain *maze* dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan *maze* pada anak Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.
3. Untuk mengetahui hasil peningkatan kognitif anak Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar setelah melakukan permainan *Maze*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat penting untuk anak, guru, maupun lembaga sekolah. Adapun manfaat yang bisa diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis untuk memeberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif melalui bermain *maze*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak : Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran tentang perkembangan kognitif anak secara menyenangkan dengan bermain *maze* yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

- b. Bagi Guru : Penelitian ini sebagai informasi dan juga sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan juga masukan bagi sekolah dalam membuat program kegiatan belajar mengajar di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.
- d. Bagi Peneliti : Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berpijak dalam penelitian berikutnya.

F. Penjelasan Istilah

1. Kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan meliputi kemampuan fisik dan intelektual. Kemampuan menunjukkan potensi untuk melakukan sebuah tugas atau pekerjaan, yang mungkin akan dimanfaatkan atau juga tidak.
2. Kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berpikir kritis merupakan hal yang penting, ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berpikir mereka akan lebih kompleks. Dilain

pihak anak akan mengalami kebingungan terhadap subyek tertentu, keterampilan anak menjadi lebih intensif.

3. Bermain *Maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Permainan *maze* biasanya permainan mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan Erfha (2011).

Kognitif menurut Susanto (2012) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan.

Menurut Piaget (2008) perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan semakin meningkat

pula kemampuannya. Perkembangan sebagian besar bergantung pada manipulasi anak dan interaksi aktif dengan lingkungan. Kemampuan manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan dicirikan pada tahap-tahap kecerdasan atau kemampuan kognitif.

Sajiono (2014), kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1-20. Kognitif adalah suatu berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Oleh karena itu, proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelgensi).

Menurut Rahman (2014) yang dikutip oleh Srianis dkk, dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. Pengenalan bilangan seperti yang ditemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak : a. Anak dapat menyebut bilangan 1 sampai 10, b, Anak dapat mengenal lambang bilangan, c. Anak dapat menghitung benda.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya. Nova (2014)

Berdasarkan pengertian perkembangan kognitif di atas maka dapat dipahami bahwa kognitif merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan fikiran otak manusia yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia dan dikenalkan sejak usia dini.

2. Manfaat Pembelajaran Kognitif di PAUD

Piaget (2012) berpendapat bahwa manfaat pembelajaran kognitif di Paud sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif,
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

Ramli (2015) manfaat pembelajaran kognitif anak usia dini sebagai berikut :

- a. mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya
- b. menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu
- c. Serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Suminanto (2010) manfaat pembelajran kognitif di Paud sebagai berikut :

- a. Belajar dan pemecahan masalah
- b. Berpikir logis
- c. Berpikir menggunakan symbol

Berdasarkan manfaat pembelajaran kognitif di paud di atas dapat di simpulkan bahwa peneliti mengambil dari teori dari Suminanto (2010) anak dapat belajar dan bisa memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Anak juga berfikir logis mengenai apa yang mereka lihat. Anak juga bisa menggunakan simbol yang mereka pelajari.

3. Tujuan Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini

Sujiono (2009) mengungkapkan tujuan pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan pemahaman dan pengetahuan orang tua, guru, dan pihak terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuannya yaitu:

- a. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis pada anak usia dini dan memperoleh hasil identifikasi dalam pengembangan fisiologis anak;
- b. Dapat memahami perkembangan kreativitas anak pada usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan upaya pengembangannya
- c. Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini
- d. Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak pada usia dini dan dapat memahami model pembelajaran dan pengaplikasiannya pada pengembangan anak diusia dini.

Permendikbud (2014) Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi :

- a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru

- b. berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat
- c. berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar .

Sujiono (2009) mengungkapkan tujuan mempelajari pembelajaran kognitif bagi anak usia dini :

- a. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis pada anak usia dini dan memperoleh hasil identifikasi dalam pengembangan fisiologis anak
- b. Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan upaya pengembangannya
- c. Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini
- d. Dapat memahami model pembelajaran pada pengembangan anak usia dini.

Agar pencapaian perkembangan anak dapat optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua, dan akses layanan PAUD yang bermutu. Dalam tahap perkembangan kognitif, anak usia dini 0-6 tahun masuk pada tahap sensori motor dan pra operasional Rahman (2009).

4. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.

Menurut Santoso (2007) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

- a. Faktor Hereditas/Keturunan : Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan

sejak lahir.

- b. Faktor Lingkungan : John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- c. Faktor Kematangan : Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
- d. Faktor Pembentukan : Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
- e. Faktor Minat dan Bakat : Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
- f. Faktor Kebebasan : Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

5. Permainan *Maze*

a. Definisi bermain *maze*

Menurut Khomariyah, (2012) permainan *maze* adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata.

Ihksan (2017) menjelaskan bahwa permainan *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan beliku-liku. Hal ini senada dengan pendapat kurniawan yang mengemukakan dalam permainan *maze* seorang siswa harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai rintangan. Sedangkan permainan untuk anak merupakan permainan yang merangsang imajinasi anak.

Permainan *maze* menurut Heriyankoto (2018:) adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek

perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Permainan *maze* lebih dikenal dengan istilah labirin merupakan permainan yang bercabang dan berliku-liku untuk menemukan jalan keluar. permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan Suela & Wijiastuti (2017).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan *maze* ini dapat mengekspresikan diri dalam beraktifitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi anak dalam membedakan angka-angka yang ada didalam kolom *maze* VEDIASMARI (2015).

Maze ialah sebuah jalan yang kecil berliku, berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan. Jadi permainan labirin atau *maze* seorang anak harus menemukan jalur yang dilewati pada bagian maze untuk sampai ke tujuan akhir Rosid (2014).

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa permainan *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dengan jalan yang berliku yang dapat mengembangkan seluruh aspek anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

b. Manfaat Bermain *Maze* bagi Anak

Bermain *maze* memiliki manfaat yang dapat diperoleh oleh anak dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Sujiono (2005) dikatakan bahwa berdasarkan dari penelitian bermain *maze* memiliki beberapa manfaat, yakni sebagai berikut :

- 1) Melatih koordinasi mata dan tangan
- 2) Melatih kesabaran
- 3) Mengembangkan pengetahuan
- 4) Melatih konsentrasi
- 5) Melatih kemampuan mengelompokkan
- 6) mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna

Menurut Fa'aiza (2014) mengatakan ada beberapa manfaat bermain *maze* bagi anak usia dini :

- 1) melatih kesabaran
- 2) mencari solusi dan mempelajari warna dan bentuk bentuk
- 3) melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan)
- 4) Melatih motorik halus,
- 5) melatih alur berpikir logis,
- 6) prewriting, untuk melatih tangan anak menjadi lentur
- 7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak

Menurut Desni Yuniarni (2013) mengatakan ada beberapa manfaat bermain *maze* bagi anak diantaranya :

- 1) Mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan anak sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- 2) Menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat anak tidak bosan dan jenuh
- 3) Membantu untuk memecahkan masalah yang sederhana seperti halnya dalam mengembangkan kognitif berpikir logis.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *maze* dapat menarik minat anak, meningkatkan kreativitas serta kognitif anak dengan menggunakan benda konkret sehingga dapat menyampaikan ide, pesan dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa verbal. Kegiatan bermain *maze* bisa dilakukan diatas kertas yang berbentuk gambar berbentuk jalan yang berliku-liku.

c. Tahapan Bermain *Maze*

Langkah-langkah dalam menggunakan media *maze* ialah anak diberikan media *maze* dan anak diajak mencari jejak untuk menemukan bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan yang ada. Langkah-langkah permainan *maze* angka menurut siti fatmaini dan medinda romlah dkk (2008) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan permainan *maze* angka
- 2) Kemudian Anak-anak diperlihatkan media *maze*
- 3) Guru memperkenalkan bagaimana cara bermain *maze* dan diberikan arahan cara penggunaan media *maze*
- 4) Anak diminta menjalankan *maze* dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui jalan berbentuk zik zak untuk menemukan bilangan 1-10
- 5) . Guru memantau anak dan beri rasa percaya diri agar anak mau menyelesaikan tugasnya
- 6) Guru akan membimbing anak yang belum mampu menemukan jalan mencari angka 1-10 secara mandiri.

d. Kelebihan Bermain *Maze*

Kelebihan bermain *maze* menurut May Iwin (2008) *Maze* dibuat karena mempunyai keunggulan yakni:

- 1) *Maze* terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar
- 2) *Maze* mudah didapatkan dan harganya terjangkau
- 3) *Maze* dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar
- 4) *Maze* mudah dibawa kemana-mana dan cocok untuk semua anak
- 5) *Maze* dapat melatih motorik anak
- 6) *Maze* dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar
- 7) Dapat melatih koordinasi mata tangan

Aisyah (2017) mengemukakan bahwa kelebihan bermain *maze* diantaranya :

- 1) Dapat merangsang anak lebih mengenal angka
- 2) Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan
- 3) Merangsang keverdasan dan ingatan anak
- 4) Mampu mengembangkan kemampuan kognitif
- 5) Memiliki konsep berhitung dengan baik

Bermain *maze* sebagai salah satu permainan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari bermain *maze* menurut Dhieni dkk (2012) :

- 1) Gambar bersifat konkret
- 2) Gambar mampu membatasi ruang , waktu dan kemampuan daya indra manusia
- 3) Gambar mampu menjelaskan suatu masalah, baik yang bersifat konkret atau abstrak
- 4) Gambar juga mudah digunakan

Dengan bermain *maze* anak akan lebih cermat dalam melakukan sesuatu. Saat bermain permainan edukatif *maze*, ada koordinasi mata dan tangan yang digerakkan dan juga anak akan membutuhkan konsentrasi dalam melaksanakan *maze*, maka apa bila kedua koordinasi ini berhasil, maka

tujuan utama permainan pun akan berhasil. Bermain maze ini mudah dibuat dan juga bisa mempelajari 6 aspek pembelajaran.

e. Kekurang Bermain *Maze*

Menurut Harianko (2012) mengatakan ada beberapa kekurangan bermain maze bagi anak usia dini, diantaranya :

- 1) Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.
- 2) Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

Bermain maze biasanya dibuat di majalah, karena strategi dalam bermain maze sedikit sulit karena anak dituntut untuk konsentrasi dalam bermain *maze*,

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian Nia lestyyosari yang berjudul “pengembangan bermain *maze* dalam pembelajaran kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak”, disimpulkan bahwa bermain *maze* dalam pembelajaran kognitif termasuk dalam kategori valid atau dapat digunakan sebagai produk pembelajaran kognitif. Berdasarkan hasil pengembangan disarankan agar bermain *maze* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bermain dalam proses pembelajaran kognitif oleh guru dan dapat digunakan sebagai referensi pengembangan bermain yang sama ataupun permainan yang lain. Dengan kriteria keberhasilan bermain *maze* yaitu : (1) 95% pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, (2) 100% anak-anak tertarik pada bermain *maze*. Menggunakan instrumen wawancara. Diperoleh hasil persentase keseluruhan yaitu 97,5% dengan demikian hasil kategori persentase yaitu antara 80-100% dikategorikan valid dan dapat digunakan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah penelitian Nia lestyyosari menggunakan instrumen wawancara sedangkan peneliti menggunakan lembar observasi.
2. Siti Fatmaini (2018) skripsi yang berjudul “ Pengaruh Aktivitas Media *Maze* Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Kecamatan Penengahan”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian simple

randomized design. Jumlah sampel penelitian ialah 63 anak, terdiri dari 31 anak pada kelas eksperimen dan 32 anak pada kelas control. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data dalam penelitian menggunakan rumus regresi linier untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain maze angka dan uji-t untuk melihat perbedaan kemampuan mengenal lambang 56 bilangan. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak yang diberikan dan tidak diberikan perlakuan aktivitas bermain *maze* angka. Hasil ini menunjukkan bahwa media angka memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Persamaan dari penelitian adalah sama menggunakan bermain *maze* untuk meningkatkan kognitif anak. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah penelitian Siti Fatmaini menggunakan penelitian eksperimen dan penelitian penulis melakukan penelitian tindakan kelas.

3. Ninda Febriana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap kemampuan motoric halus pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap kemampuan motoric halus anak memiliki pengaruh yang signifikan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *maze* atau labirin dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis

penelitian dan permasalahannya. Dalam penelitian tersebut permasalahannya tentang keterampilan motorik halus pada anak sedangkan penelitian ini menekankan pada perkembangan aspek kognitif anak usia dini.

C. Kerangka Pemikiran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran di TK. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media yang sekiranya dapat bermanfaat bagi proses belajar dan mengajar :

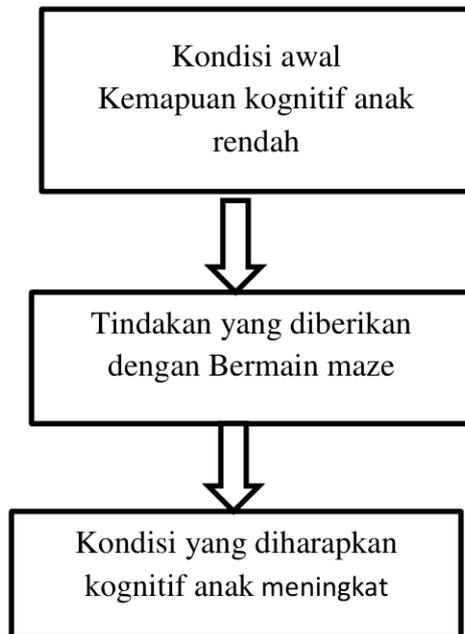
1. Media yang digunakan hanya berupa buku majalah, buku tema, buku gambar, maupun plastisin dan lego dalam permainan.
2. Terbatasnya media yang tersedia di sekolah.
3. Belum maksimalnya penggunaan media yang ada.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran maze ini untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah:

1. Ketertarikan peserta didik terhadap media yang memiliki tampilan berupa gambar.
2. Media pembelajaran maze belum pernah digunakan pada proses pembelajaran.
3. Menanamkan nilai-nilai baik dalam diri anak, dan dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.

Pengembangan bermain *maze* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diharapkan anak memiliki permainan baru yang layak pakai

untuk digunakan sebagai media pembelajaran, mempunyai daya tarik bagi peserta didik dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah jika bermain *maze* diterapkan pada anak maka kemampuan kognitif kelompok B TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Setting* penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok B di TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap yaitu bulan April- Juni 2022 tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel 3.1
Waktu Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan												
	a. pengajuan judul												
	b. Penyusunan proposal												
	c. Mempersiapkan media												
	d. Menyusun jadwal												
	e. Menyusun instrumen												
2.	Pelaksanaan												
	a. Menyiapkan siklus I												
	b. Melaksanakan siklus I												
	c. Membuat laporan siklus I												
	d. Menyiapkan siklus II												
	e. Melaksanakan siklus II												
	f. Membuat laporan siklus II												
3.	Pelaporan												
	Membuat laporan gabungan siklus I dan II												

B. **Subjek** Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar yang berjumlah anak 17 orang anak. Yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Anak-anak yang rentang usia 5-6 tahun. Subjek

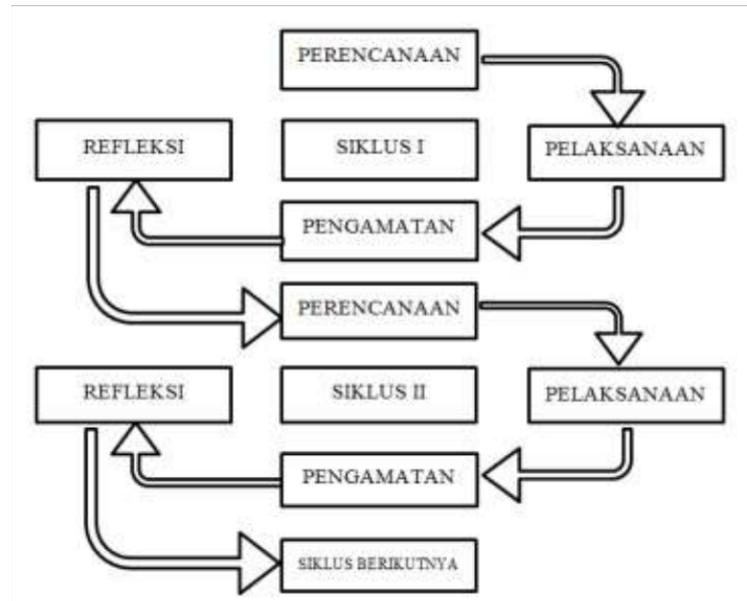
penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Yaitu belum optimalnya kemampuan kognitif anak.

C. Metode Penelitian

Sebelum pelaksanaan PTK dilakukan sebagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu membuat kegiatan dua siklus, yang terdiri 1 siklus 2 pertemuan. rencana kegiatan harian, penguasaan materi, menyediakan media/alat peraga dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas penggunaan waktu dan penilaian.

D. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap penelitian yang disebut siklus. Model penelitian ini mengacu pada modifikasi diagram yang dicantumkan Kemmis dan Mc Taggart Depdiknas (2005:19) seperti yang terlihat pada kliping 3.1. Tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.



Gambar 3.1
Alur Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis dan Mc Tanggart (Arikunto: 2013)

1. Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah :

- a. Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema pada hari itu di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar.
- b. Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- c. Menyiapkan media pembelajaran serta yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran termasuk permainan *maze*.
- d. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam permainan *maze*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yaitu melakukan tindakan di kelas. Pada tahap ini guru harus ingat dan taat pada rencana yang sudah disepakati dan dirumuskan oleh guru dan peneliti. Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun bersama. Guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

3. Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada saat tindakan sedang berlangsung. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung 28 peneliti mengamati proses kegiatan bermain *maze*. Peneliti mengamati anak didik serta guru ketika kegiatan bermain *maze* dilakukan. Pengamatan dalam proses kegiatan *maze* berlangsung dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek kecerdasan visual spasial yang ada pada diri peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi kegiatan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi

dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada siklus 1 maka dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu :

1. Observasi

Observasi pada konsep pengalaman dapat muncul secara tiba-tiba, mendasarkan pada gejala-gejala umum, kejadian atau fenomena sosial, pola-pola, dan tipe perilaku tertentu. Observasi merupakan langkah awal menuju fokus perhatian lebih luas yaitu observasi partisipan, hingga observasi hasil praktis sebagai sebuah metode dalam kapasitasnya sendiri-sendiri. Observasi ini dapat dilacak pada kemapanan akar teoretis metode interaksi simbolik, karena dalam mengumpulkan data, peneliti sekaligus dapat berinteraksi dengan

subjek penelitiannya (Denzin & Lincoln (2009:))

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaannya dilakukan dengan mengisi format yang telah disiapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui aktifitas dan perilaku subjek peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian Suharsimi Arikunto (1998: 236) berpendapat bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prestasi, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-datayang ada di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar seperti data anak kelompok B. selain itu dokumentasi dilakukan untuk mengambil gambar pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pada saat pendidik/peneliti menyajikan materi pembelajaran, anak mengerjakan tugas dan gambar lingkungan fisik TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Yaitu gambar lingkungan sekolah dan ruang kelas kelompok B. pada penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa catatan lapangan.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan kognitif anak dengan berbentuk angka. Menurut (Kemendikbud 2018) angka adalah cara menandai ketercapaian indikator tertentu dengan tanda-tanda khusus. Tanda-tanda khusus dapat berupa angka, huruf, simbol tertentu, dll. Tetapi dalam implementasi penilaian, tanda tanda menggunakan huruf seperti tertuang berikut ini:

- a) BB (1) artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b) MB (2) artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru.
- c) BSH (3) artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- d) BSB (4) artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Kisi-kisi observasi kemampuan bermain maze anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Anak terhadap Bermain *Maze*

Variabel	Langkah/Indikator	Teknik
Kegiatan Permainan <i>Maze</i>	1.Mampu mengenal semua angka yang ada dalam permainan <i>maze</i> 2.Mampu menghubungkan antara gambar dengan angka dalam permainan <i>maze</i> 3.Mampu menunjukkan jalan yang ada dalam permainan <i>maze</i> 4.Mampu menyelesaikan permainan <i>maze</i> dengan benar	Observasi

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Metode ini digunakan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak di TK Al-Hidayah, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar.

G. Teknik Analisis Data

Data adalah catatan penilaian, baik yang berupa fakta maupun angka-angka, Arikunto (Kustilawati, 2000:19). Data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu dengan maksud untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan tindakan. Dengan adanya analisis data ini, maka dapat diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan visual spasial setelah diberikan tindakan melalui penerapan

permainan *maze*. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat digunakan menurut Wina Sanjaya yaitu :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai hasil pengamatan. Data juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari perlakuan yang diberikan guru. Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diberikan tindakan melalui permainan *maze*. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Anas Sujiono (2015: 43), yaitu sebagai berikut

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan :

P = Angka Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah persentase/ banyaknya individu/ indikator

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan kegiatan permainan *maze*, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun kriteria menurut Suharsimi Arikunto (2010) persentase tersebut yaitu sebagai berikut :

- a) 76-100% tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB)
- b) 56-75% tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- c) 41-55% tergolong Mulai Berkembang (MB)
- d) 40% kebawah tergolong Belum Berkembang (BB)

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru yang dapat dianalisis secara kualitatif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

1. Proses Pembelajaran

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan anak pada materi mengenal angka dan kemauan anak dalam melakukan sesuatu. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan bermain *maze*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Pada tahap ini peneliti mengamati kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil menyanyi. Kemudian guru memimpin doa di depan kelas. Setelah usai berdoa anak-anak diharuskan menjawab pertanyaan dari guru agar bisa masuk ke dalam kelas. Setelah itu guru mengarahkan anak dalam kegiatan tahfiz sebelum melakukan proses belajar mengajar, setelah tahfiz guru juga mengkondisikan anak untuk mendengarkan apersepsi guru tentang bentuk-bentuk angka. Anak-anak diajak Tanya jawab tentang bentuk-bentuk angka seperti angka 1 sampai 20. Setelah itu anak diberikan bentuk angka lalu menulis ulang di papan tulis.

b. Kegiatan Inti

Setelah guru melakukan apersepsi dan Tanya jawab serta praktiknya. Kemudian guru mengajak anak untuk menyebutkan kembali angka-angka yang ditulis dipapan tulis. Setiap anak diberikan angka lalu menyebutkan bentuk dan nama dari angka tersebut. Sebelumnya guru menjelaskan kepada anak-anak bagaimana langkah-langkah membuat bentuk angka. Guru menyediakan peralatan berupa buku dan pensil.

Kemudian anak-anak menulis angka seperti apa yang dicontohkan oleh guru. Kegiatan percobaan tersebut masih belum berjalan dengan lancar, anak-anak bingung dan masih melihat angka teman sebelahnya dan ada yang sama sekali tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar tenang dan dapat mengikuti kegiatan selanjutnya.

Kegiatan belajar anak selanjutnya adalah menggunakan lembar kerja siswa (LKS) yaitu mewarnai angka.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir diisi dengan menyanyi lagu anak, membaca surah pendek dan berdiskusi tentang apa yang telah dipelajari hari tersebut. Berdoa sebelum pulang, lalu salam.

2. Hasil Pratindakan

Hasil observasi kemampuan kognitif materi mengenal angka pada anak pratindakan kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar yang dilakukan pada tanggal 9 Mei 2022 dengan instrument lembar observasi yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.1.
Data Pratindakan Kemampuan Kognitif Anak

No	Indikator	Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan		
		Skor	%	Kriteria
1	Mengenal semua angka yang ada dalam permainan maze	25	14.70	BB
2	Menghubungkan antara gambar dengan angka dalam permainan maze	26	15.29	BB
3	Menunjukkan jalan yang ada dalam permainan maze	28	16.47	BB
4	Menyelesaikan permainan maze dengan benar	25	15.29	BB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2022

Tabel 4.2. Persentase Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra Tindakan	11	68.75%	6	37.5%	0	0	0	0

Sumber : Data Olahan Penelitian 2022

Dari tabel 4.1 dan 4.2 dapat diketahui bahwa pada kondisi awal secara rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 38.60% berada pada kategori belum berkembang. Dari 17 jumlah anak yang ada jumlah anak yang BB ada 11 anak (68.75%), anak yang MB ada 6 anak (37.5%) dan anak yang BSH dan BSB belum ada.

B. Deskripsi Hasil Tindakan tiap Siklus

1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode permainan *maze*, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti

yang tertuang di bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah permainan *maze*. Dalam menyusun RPPH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema leebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini :

a. Perencanaan

Perencanaan ini berisikan kegiatan yang akan dilakukan pada tempat penelitian, adalah menetapkan jadwal penelitian yaitu pada semester II, pada siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Berdiskusi denga guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan permainan *maze* akan digunakan. menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Menyusun kegiatan dalam Bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH memuat kegiatan pembelajaran menggunkan permaian *maze* untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Menentukan persiapan yang digunakan oleh guru seperti : menyusun penilaian dalam kegiatan, mempersiapkan catatan anekdot, penilaian dalam bentuk ceklis forto folio anak, dan menyusun indikator yang digunakan oleh guru peneliti menyiapkan permainan *maze* yang sesuai dengan tema tanah airku dan dibagi dalam sub tema Negara dan tanah kelahiranku.

b. Tahap Pelaksanaan

a) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan pada siklus I ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilakukan pada bulan Mei 2022. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 30 Mei 2022. Tahap pelaksanaan ini diawali dengan pembelajaran pembukaan guru mengajak anak untuk mengucapkan salam, menyanyi lagu Islami, dan berdoa belajar, guru mengajak berdiskusi mengenai kegiatan kemarin dan hari ini, menyanyi lagu angka bersama, diskusi dan tanya jawab tentang mewarnai hari kemerdekaan, diskusi dan Tanya jawab tentang cara permainan *maze* mencari angka hari kemerdekaan. Mengajak anak mengenal kegiatan dan aturan yang akan dilakukan saat bermain.

Pada saat pembelajaran inti ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh anak : disuruh bernyanyi bersama terlebih dahulu kemudian anak maju satu persatu ke depan, dilanjutkan dengan mewarnai bendera merah putih sebagai bentuk perayaan hari kemerdekaan dan mengerjakan *maze* yang telah dibagikan oleh guru.

Setelah pembelajaran inti selesai dilanjutkan kegiatan penutup. Guru mengarahkan kembali perasaan selama kegiatan pembelajaran bersama anak, berdiskusi kegiatan apa yang paling disukai anak, guru bercerita singkat tentang moral dan menginformasikan kegiatan untuk hari esok kepada anak, dan guru mengajak semua anak untuk nyanyi, do'a, salam sebelum pulang.

b) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 31 Mei 2022. Tahap pelaksanaan ini diawali dengan tahapan pembukaan guru mengucapkan salam sebagai tanda dimulainya pembelajaran, menyanyi lagu Islami, dan berdoa belajar, guru mengarahkan kembali mengenai kegiatan kemarin, menyanyi lagu angka bersama, diskusi dan tanya jawab tentang menulis angka, diskusi dan Tanya jawab tentang cara permainan maze mencari angka hari kemerdekaan. Mengajak anak mengenal kegiatan dan aturan yang akan dilakukan saat bermain.

Pada saat pembelajaran ini ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh anak : disuruh bernyanyi bersama terlebih dahulu kemudian anak maju satu persatu ke depan, dilanjutkan dengan menulis angka dan mengerjakan *maze* yang telah dibagikan oleh guru

Setelah pembelajaran ini selesai dilanjutkan kegiatan penutup. Guru mengarahkan kembali perasaan selama kegiatan pembelajaran bersama anak, berdiskusi kegiatan apa yang paling disukai anak, guru bercerita singkat tentang moral dan menginformasikan kegiatan untuk hari esok kepada anak, dan guru mengajak semua anak untuk nyanyi, do'a, salam sebelum pulang.

c. Observasi

Bersamaan dengan tahap tindakan, peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati kemampuan guru dalam kemampuan kognitif.

1) Aktivitas Mengajar Guru

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari enam aktivitas yang di observasi sesuai dengan skenario pembelajaran melalui permainan *maze*. Agar lebih jelas mengenai hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Penilaian Aktivitas							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		BS	B	C	K	BS	B	C	K
1.	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan <i>maze</i> .			2			3		
2.	Guru meminta anak untuk mengamati gambar permainan <i>maze</i> .				1			2	
3.	Guru memperkenalkan kepada anak mengenai permainan <i>maze</i> .			2				2	
4.	Guru memberikan contoh kepada anak didik cara <i>maze</i>			2			3		
5.	Guru mengajak anak didik untuk bersama bermain <i>maze</i>			2				2	
6.	Guru membagikan lembar kerja dan meminta kepada anak untuk mengulang			2				2	

kembali permainan yang telah dipraktikkan sebelumnya.									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan : Olahan Data Penelitian 2022

BS : 4

B : 3

C : 2

K : 1

Tabel 4.4 Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus I

Tahap	K		C		B		BS	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	1	37,5	5	62,5	0	0	0	0
Pertemuan II			4	50,5	2	49,5	0	0

Sumber: Data olahan penelitian 2022

Berdasarkan data pada tabel 4.4 di atas, dari 6 indikator aktivitas guru yang diamati pada pertemuan pertama terdapat 1 aspek dengan kriteria K dan 5 aspek dengan kriteria C. Sedangkan pada pertemuan II terdapat 4 aspek dengan kriteria B dan 2 aspek dengan kriteria BS.

2) Aktivitas Belajar Anak

Aktivitas guru diikuti dengan peningkatan aktivitas anak , berikut dijelaskan aktivitas anak saat menerapkan melalui permainan *maze*, aktivitas anak diukur dari 4 komponen, aktivitas anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Aktivitas Anak pada Siklus I

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	11	86.75	6	37.5	0	0	0	0
Pertemuan II	9	56.25	8	43.75	9	0	8	0

Sumber Olahan Data Penelitian 2022:

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas anak pada siklus I di pertemuan pertama ada 11 anak atau 86.75% yang masih berada pada kategori BB, 6 anak atau 37.5 MB. dan pada pertemuan kedua ada 6 anak atau 37.5% yang berada pada kategori mulai berkembang.

3) Kemampuan Kognitif Anak

Untuk melihat kemampuan kognitif anak melalui kegiatan kegiatan permainan *maze* Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6**Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus 1**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	8	53.75	9	56.25	0	0	0	0
Pertemuan II	0	0	1	1	16	99	0	0

Sumber: Olahan Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas anak pada siklus I di pertemuan pertama ada 8 anak atau 53.75% yang masih berada pada kategori belum berkembang, 9 anak atau 56.25% berada pada kategori mulai berkembang. dan pada pertemuan kedua ada 1 anak

atau 1% yang berada pada kategori mulai berkembang dan 16 anak 99% berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

d. Refleksi Siklus I

1. Keberhasilan

Keberhasilan dari hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata sebanyak 43.38% berada dikategorikan mulai berkembang. Pada siklus I pertemuan pertama anak yang berada pada kategori belum berkembang, ada 8 anak atau 53.75% dan ada yang berada pada kategori mulai berkembang ada 9 anak atau 56.25%. Sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh rata-rata sebanyak 62.13% berada pada kategori berkembang sesuai harapan . pada pertemuan kedua tidak ada tidak ada anak yang berada di kategori belum berkembang dan mulai berkembang ada 1 anak atau 1%, ada anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan ada 16 anak atau 99% , dan belum ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik.

2. Kegagalan

Dalam refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Perkembangan kognitif anak belum semuanya berkembang
- b) Tidak semua anak dapat mengerjakan lembar *maze* sendiri
- c) Guru kurang mampu menunjukkan ekspresi yang menyenangkan bagi anak

3. Faktor penyebab kegagalan

Dilihat dari hasil observasi pada siklus I, jumlah anak yang gagal atau dalam penilaian belum berkembang atau mulai berkembang dapat dikategorikan masih ada, maka dapat disimpulkan factor yang menyebabkan adalah:

- a) Guru kurang kreatif dalam mengajar
- b) Anak belum termotivasi mengikuti pembelajaran yang diberikan guru
- c) Hanya beberapa anak yang paham dengan penjelasan guru

4. Alasan tindakan perbaikan

Pada siklus I ini jumlah anak yang mengalami kegagalan atau dalam kategori belum berkembang masih ada, maka penilaian ini harus diperbaiki dengan cara:

- a) Menyampaikan tujuan dan tema kegiatan permainan kepada anak
- b) Melakukan organisasi anak, terhadap posisi dan tempat duduk kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan
- c) Mengatur alat dan media yang diperlukan dalam permainan
- d) Lebih memperhatikan anak yang kurang focus atau masih suka mengganggu teman
- e) Memotivasi anak yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan ini berisikan kegiatan yang akan dilakukan pada tempat penelitian, adalah menetapkan jadwal penelitian yaitu pada semester II, pada siklus II sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Berdiskusi dengan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan permainan *maze* akan digunakan. menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Menyusun kegiatan dalam Bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH memuat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *maze* untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Menentukan persiapan yang digunakan oleh guru seperti : menyusun teknik penilaian dalam kegiatan, mempersiapkan catatan anekdot, penilaian dalam bentuk ceklis foto folio anak, dan menyusun indikator yang digunakan oleh guru peneliti menyiapkan permainan *maze* yang sesuai dengan tema Negaraku dan dibagi dalam sub tema Negara dan Tanah Kelahiran.

b. Pelaksanaan

a) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilakukan pada bulan Juni 2022. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 06 Juni 2022. Tahap pelaksanaan ini diawali dengan pembelajaran pembukaan guru menajak anak untuk mengucapkan salam, menyanyi lagu Islami, dan berdoa belajar, guru

mengajak berdiskusi mengenai kegiatan kemarin dan hari ini, menyanyi lagu angka bersama, diskusi dan tanya jawab tentang mewarnai bendera merah putih sebagai bentuk perayaan hari kemerdekaan, diskusi dan Tanya jawab tentang cara permainan *maze* mencari angka hari kemerdekaan. Mengajak anak mengenal kegiatan dan aturan yang akan dilakukan saat bermain.

Pada saat pembelajaran inti ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh anak : disuruh bernyanyi bersama terlebih dahulu kemudian anak maju satu persatu ke depan, dilanjutkan dengan mewarnai bendera merah putih sebagai bentuk perayaan hari kemerdekaan dan mengerjakan *maze* yang telah dibagikan oleh guru

Setelah pembelajaran inti selesai dilanjutkan kegiatan penutup. Guru mengarahkan kembali perasaan selama kegiatan pembelajaran bersama anak, berdiskusi kegiatan apa yang paling disukai anak, guru bercerita tentang moral dan menginformasikan kegiatan untuk hari esok kepada anak, dan guru mengajak semua anak untuk nyanyi, do'a, salam sebelum pulang.

b) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilakukan pada bulan Juni 2022. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Juni 2022. Tahap pelaksanaan ini diawali dengan pembelajaran pembukaan guru mengajak anak untuk mengucapkan salam, menyanyi lagu islami, dan berdoa belajar, guru

mengajak berdiskusi mengenai kegiatan kemarin dan hari ini, menyanyi lagu angka bersama, diskusi dan tanya jawab tentang mewarnai bendera merah putih sebagai bentuk perayaan hari kemerdekaan, diskusi dan Tanya jawab tentang cara permainan maze mencari angka hari kemerdekaan. Mengajak anak mengenal kegiatan dan aturan yang akan dilakukan saat bermain.

Pada saat pembelajaran inti ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh anak : disuruh nyanyi bersama terlebih dahulu kemudian anak maju satu persatu kedepan, dilanjutkan dengan mewarnai bendera merah putih sebagai bentuk perayaan hari kemerdekaan dan mengerjakan *maze* yang telah dibagikan oleh guru

Setelah pembelajaran inti selesai dilanjutkan kegiatan penutup. Guru mengajak anak kembali menanyakan perasaan selama kegiatan mengajar kepada anak, berdiskusi kegiatan apa yang paling disukai oleh anak, guru bercerita singkat yang berisi pesan pesan dan moral dan menginformasikan kegiatan untuk hari esok kepada anak, dan guru mengajak semua anak untuk nyanyi, do'a, salam sebelum pulang.

c. Pengamatan

Bersamaan dengan tahap tindakan, pengamat melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati kemampuan guru dalam kemampuan kognitif.

1) Aktivitas Mengajar guru

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari enam aktivitas yang diobservasi sesuai dengan scenario pembelajaran melalui kegiatan permainan maze. Agar lebih jelas mengenai hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7
Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Penilaian Aktivitas							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		BS	B	C	K	BS	B	C	K
1.	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan <i>maze</i> .		3			4			
2.	Guru meminta anak untuk mengamati gambar permainan <i>maze</i> .			2			3		
3.	Guru memperkenalkan kepada anak mengenai permainan <i>maze</i> .		3				3		
4..	Guru memberikan contoh kepada anak didik cara <i>maze</i>		3			4			
5.	Guru mengajak anak didik untuk bersama bermain <i>maze</i>		3			4			
6.	Guru membagikan lembar kerja dan meminta kepada			2			3		

Pertemuan I	0	0	0	0	10	62.5	7	37.5
Pertemuan II	9	0	0	43.75	1	1	16	99

Sumber: Olahan Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas anak pada siklus II di pertemuan pertama ada 10 anak atau 62.5% yang masih berada pada kategori BSH dan 7 anak atau 37.5 BSB. dan pada pertemuan kedua ada 1 anak atau 1% yang berada pada kategori BSH dan 16 anak atau 99% yang berada pada kategori BSB.

3) Kemampuan Kognitif Anak

Untuk melihat kemampuan kognitif anak melalui kegiatan kegiatan permainan maze kelompok B Tk Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10

Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	0	0	0	0	10	62.5	7	37.5
Pertemuan II	0	0	0	0	1	1	16	99

Sumber: Olahan Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas anak pada siklus II di pertemuan pertama ada 10 anak atau 62.5% yang masih berada pada kategori BSH, 7 anak atau 37.5% berada pada kategori BSB. dan pada pertemuan kedua ada 1 anak atau 1% yang berada pada kategori BSH dan 16 anak 99% berada pada kategori BSB.

d. Refleksi

1) Keberhasilan

Keberhasilan dari hasil observasi pada siklus II pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata sebanyak 80.83% berada di kategori Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II pertemuan pertama anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, ada 10 anak atau 62.5% dan yang berada pada kategori berkembang sangat baik harapada 7 anak atau 37.5%. Sedangkan pada pertemuan kedua yang berada dalam kategori berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau !& dan yang berada dalam kategori berkembang sangat baik ada 16 anak atau 99% .

2) Kegagalan

Pada siklus II ini jumlah anak yang mengalami kegagalan atau dalam kategori penilaian belum berkembang tidak ada.

3) Faktor penyebab kegagalan

Dilihat dari hasil observasi pada siklus II, jumlah anak yang mengalami kegagalan atau dalam kategori belum berkembang tidak ada, maka dapat disimpulkan faktor yang menyebabkan tidak ada.

4) Alasan tindakan perbaikan

Pada siklus II ini jumlah anak yang mengalami kegagalan atau kategori belum berkembang tidak ada, maka penelitian ini dihentikan sampai siklus ini.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar siklus

a. Aktivitas Guru

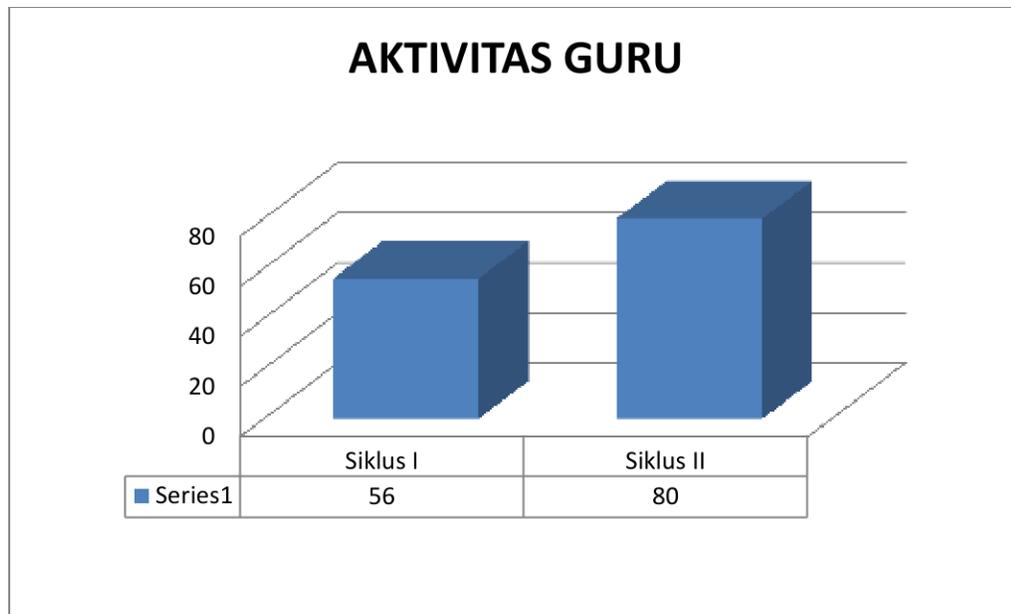
Dari analisis data penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan maze mengalami peningkatan dari siklus pertama. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, siklus I sebesar 56 % dan pada siklus II sebesar 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.11. Rekapitulasi Aktivitas Guru di TK Al-Hidayah
Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar**

No	Aktivitas guru	%	Kriteria
1	Siklus I	56	Mulai Sesuai Harapan
2	Siklus II	80.%	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Olahan Penelitian Data 2022

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I pertemuan pertama dan kedua dan siklus II pertemuan pertama dan kedua, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1 Grafik Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

b. Aktivitas Anak

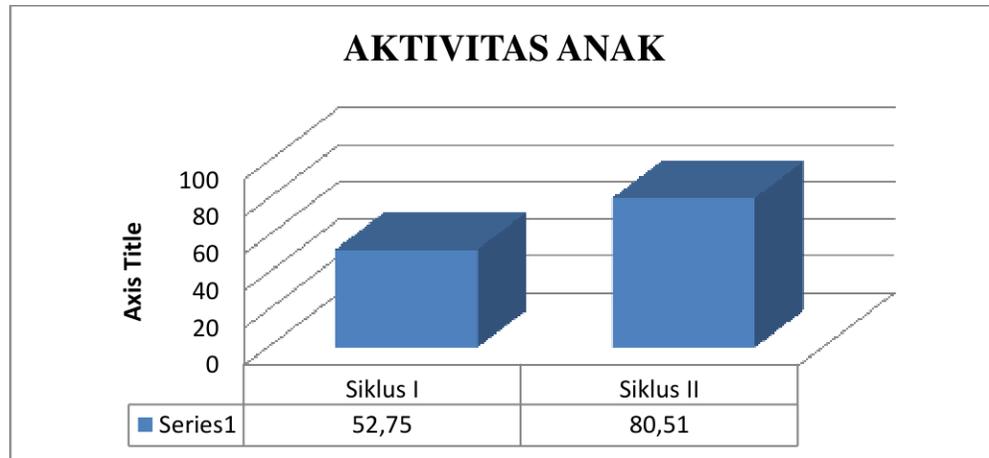
Peningkatan aktivitas guru setiap pertemuan, relevan dengan aktivitas anak. Secara umum aktivitas kegiatan pada siklus II pertemuan kedua sudah dilakukan anak didik dengan baik hamper semua aktivitas. Pada aktivitas anak dapat dijelaskan bahwa nilai rata rata yang diperoleh pada siklus I adalah 52.75% angka ini berada pada kategori mulai berkembang (MB), pada siklus II adalah 80.51% anaka ini berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terlihat dari setiap pertemuan aktivitas anak mengalami peningkatan.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Aktivitas Anak

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

No	Aktivitas anak	%	Kriteria
1	Siklus I	52.75	Mulai berkembang
2	Siklus II	80.51%	Berkembang sangat baik

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas anak yang mengalami peningkatan mulai dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dapat dibuat pada grafik berikut :



Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

c. Kemampuan Kognitif Anak

Rata-rata kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan *maze* yang dilaksanakan di Kolompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 rekapitulasi kemampuan kognitif anak pada siklus I dan siklus II

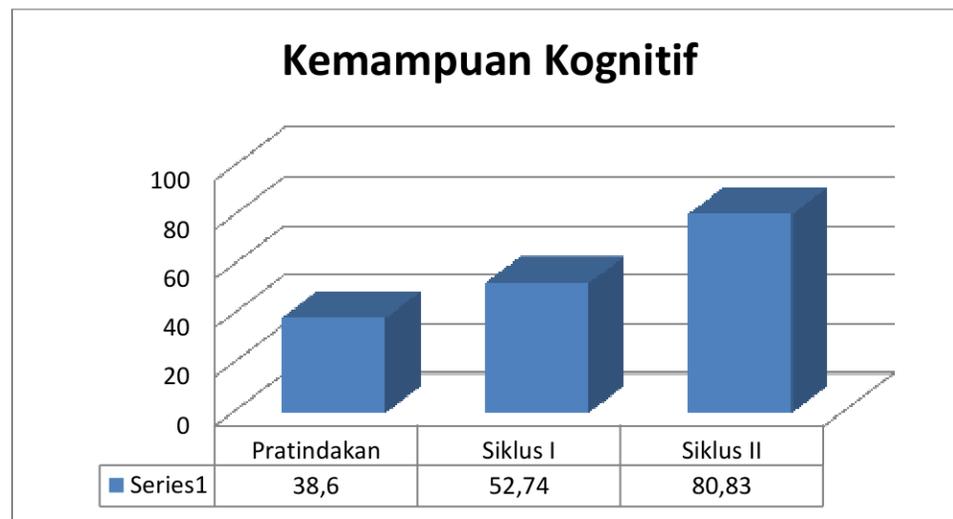
No	Perkembangan kognitif anak	%	Kriteria
1.	Pratindakan	38.60	Belum Berkembang
2.	Siklus I	52.74	Mulai Berkembang
3.	Siklus II	80.83	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Olahan 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa setelah dirata-rata perkembangan kognitif mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan ke siklus ii. Pada data awal diperoleh persentase 38.60%, pada siklus I

diperoleh persentase 52.74%, sedangkan pada Siklus II diperoleh persentase sebesar 80.83%.

Agar lebih jelas hasil perkembangan kognitif anak melalui kegiatan permainan *maze* melalui metode pemberian tugas dalam kegiatan mencari jejak angka mengalami peningkatan dari data awal, siklus I dan siklus ii, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.3 Grafik kemampuan kognitif anak pada data awal.Siklus I siklus II

D. Pembahasan

Berdasarkan tujuan penelitian, maka disusunlah pembahasan sebagai berikut :

- Perencanaan kegiatan bermain maze dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.

Pada penelitian ini sudah rencanakan dengan matang bagaimana proses pembelajaran yang akan dilakukan, waktu pelaksanaan serta tujuan kegiatan permainan *maze*. RPPH disusun untuk setiap KD yang dapat

dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang RPPH untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan

Komponen RPPH adalah :

1) Identitas Mata Pelajaran, meliputi:

- a. Satuan pendidikan : Taman Kanak-kanak
- b. Kelompok : B
- c. Semester : II
- d. Tema atau sub tema : Tanah Airku/ Negara dan Tanah kelahiran
- e. Topik : Bendera

2) Standar Kompetensi

Merupakan kualifikasi kemampuan minimal anak yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelompok pada suatu materi pembelajaran.

3) Kompetensi Dasar

Sejumlah kemampuan yang harus dikuasai anak dalam materi pembelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pembelajaran

4) Indikator Pencapaian Kompetensi

Perilaku yang dapat diukur atau observasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian materi pembelajaran. Indikator dirumuskan dengan menggunakan kata

kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan

5) Tujuan Pembelajaran

Menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh anak sesuai dengan kompetensi dasar. Meliputi 5 aspek perkembangan

6) Materi Ajar

Memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi

7) Alokasi Waktu

Menentukan waktu yang digunakan dalam kegiatan pembukaan selama 30 menit, kegiatan inti selama 60 menit, dan kegiatan penutup 30 menit

8) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup

9) Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar anak berupa lembar observasi dan catatan anekdot

5. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan permainan maze pada anak Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten

Kampar.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada siklus I guru mengajak anak untuk mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar. dalam kegiatan pembukaan guru melewatkan waktu 5 menit setelah waktu yang telah ditentukan sehingga waktu anak dalam melaksanakan kegiatan ini jadi berkurang, saat mengerjakan tugas anak masih liat punya temannya, tidak semua anak selesai tugas tepat waktu. Pada kegiatan penutup guru menanyakan kembali kegiatan yang telah dipelajari anak, apa yang disukai dan tidak disukai, guru memberi pesan moral kepada anak sebelum pulang dan mengajak anak untuk mengucap salam dan berdoa sebelum pulang. Setelah kegiatan selesai guru merekap penilaian anak dalam bentuk catatan anekdot dan lembar observasi. perkembangan kognitif anak masih rendah dan dilanjutkan ke siklus II.

Pada Siklus kedua pada kegiatan pembukaan guru mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam, guru menjelaskan kegiatan hari ini kepada anak. Guru mengadakan tanya jawab kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. pada kegiatan inti, melihat anak sibuk dengan kegiatan masing masing guru mengambil perhatian agar anak memperhatikan pembelajaran dengan cara bermain tepuk dan bernyanyi, setelah anak sudah memperhatikan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru anak anak mulai paham apa yang akan dilakukan pada kegiatan, mereka sangat menyukai permainan maze yang telah di ajarkan oleh guru, disitu anak mulai memahami angka dengan mengerjakan maze yang berupa mencari jalan

menuju angka yang akan dituju. Pada kegiatan penutup guru menanyakan kembali kegiatan yang sudah dipelajari hari ini memberikan pesan moral kepada anak dan mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam. Setelah kegiatan guru merekap penilaian kegiatan yang sudah dilakukan dalam bentuk catatan anekdot dan lembar observasi. Perkembangan kognitif anak perlahan mulai meningkat. Karena perkembangan anak sudah meningkat ke dua maka penelitian dihentikan.

6. Hasil setelah dilaksanakan kegiatan permainan *maze* pada anak

Kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar

Sebelum pratindakan perkembangan kognitif masih rendah yang terdiri 17 anak. yang masih dalam kategori BB ada 11 anak atau 68.75%, MB 6 atau 37.5% dan belum ada BSH, BSB, maka dari itu perlu ditingkatkan lagi mengenai perkembangan kognitif anak. Setelah dilakukan siklus I 8 atau 53.25%, anak kategori BB ada 9 atau 56.25%. Pada pertemuan kedua perkembangan anak mulai meningkat dari anak yang BB 8 atau menjadi 0, MB 6 menjadi 16 atau 99%. Perkembangan kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya : guru kurang kreatif dalam mengajar, anak belum semuanya termotivasi mengikuti pembelajaran dan hanya beberapa anak yang paham dengan penjelasan dari guru

Selanjutnya setelah dilaksanakan siklus I yang masih rendah, maka perlu dilanjutkan ke siklus 2. Pada pertemuan pertama terdapat BSH 10 atau 62.5%, BSB 7 atau 43.73%. Pada pertemuan kedua anak mengalami

peningkatan dari BSH 10 atau 62.5% menjadi 16 atau BSB 7 menjadi 16 atau 99%. Perkembangan anak dari siklus I ke siklus II sudah meningkat.

Dari siklus pertama menunjukkan bahwa anak kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai kegiatan permainan maze. Kemampuan kognitif anak masih rendah dan perlu melanjutkan penelitian ke siklus kedua dengan harapan kemampuan kognitif anak meningkat

Pada siklus kedua keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sudah 80.83% . peningkatan kemampuan kognitif anak anak melalui kegiatan bermain maze tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Dilihat dari setiap siklus dan ketercapain ketuntasan belajar secara klasikal, maka dengan diterapkan kegiatan permainan maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. setelah melaksanakan kegiatan permainan maze anak mengenal angka sesuai dengan pendapat Sajiono (2014), kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk,dan ukuran,mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempatserta mengenali dan menghitung angka 1-20. Kognitif adalah suatu berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Oleh karena itu, proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelgensi).

Sejalan dengan Penelitian Nia lestyiosari yang berjudul “pengembangan bermain maze dalam pembelajaran kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak”, disimpulkan bahwa bermain maze dalam pembelajaran kognitif termasuk dalam kategori valid atau dapat digunakan sebagai produk pembelajaran kognitif.

Hasil penelitian terakhir adalah dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan kognitif yang diperoleh dari data awal diperoleh persentase 38.60%, pada siklus I diperoleh persentase 52.74%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 80.83%.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu : permainan maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. Kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Hidayah Kecamatan Kuok Kabupaten Kamparsebelum kegiatan melalui permainan *maze* mulai berkembang artinya secara umum kemampuan kognitif anak masih rendah. Sesudah kegiatan melalui permainan *maze* pada siklus I dan II berkriteria berkembang sesuai harapan artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan kognitif anak sudah tinggi. Tiap siklus dilakukan menjadi 2 pertemuan.

Pada penelitian melakukan perencanaan bagaimana proses pembelajaran yang akan dilakukan, waktu pelaksanaan serta tujuan kegiatan permainan *maze*. RPPH disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih . Guru merancang RPPH untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan komponen pembelajaran di satuan pendidikan .

Pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan 2 siklus dari 17 anak masih ada 3 anak yang tingkat kemampuannya masih belum naik, maka peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan orang tua anak tersebut

mengenai pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini dilihat dari hasil belajar dari pratindakan persentase 38.60%, pada siklus I diperoleh persentase 52.74%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 80.83%. bisa dikatakan kegiatan permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak meningkat.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, adapun implikasi dari penelitian yaitu:

1. Pengembangan pembelajaran kemampuan kognitif anak dapat didesain dan dikembangkan dengan mengaplikasikan kegiatan permainan *maze*. Permainan *maze* diperlukan untuk dapat menstimulus kemampuan kognitif anak secara benar dan tepat, karena proses pembelajaran kemampuan kognitif anak tidak hanya mengenal angka tetapi anak juga diajarkan bagaimana cara memahami sebuah peta untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Penerapan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan permainan *maze* akan berdampak terhadap peran guru, khususnya cara pandang dan perlakuan terhadap kemampuan kognitif anak yang dapat berpengaruh pada perilaku anak.
3. Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan. Pengetahuan tentang kegiatan permainan *maze* perlu diupayakan sebagai salah satu materi yang diberikan kepada mahasiswa kependidikan khususnya mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

C. **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian kegiatan melalui kegiatan permainan *maze*
2. Bagi sekolah agar memfasilitasi guru-guru yang akan menggunakan kegiatan permainan *maze*
3. Bagi peneliti hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk mengembangkan pengembangan kognitif dengan menerapkan kegiatan *maze* ini sebagai acuan saja berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kemampuan kognitif anak dengan media permainan lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rugaiyyah Putri, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak), *Early Childhood Education Indonesian Journal* Vol 2 No 3 Mei 2019
- Arikunto, S., *et al*, 2013 *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Ari dkk. 2015. Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. (jurnal online) diakses 24/06/2019
- Barnett, L. A., & Kleiber, D. A. (1982). Concomitants of Playfulness in Early Childhood: Cognitive Abilities and Gender. *Journal of Genetic Psychology*, 141(1), 115–127.
- Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Depdiknas. 2007),
- Fa'aiza. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Maze di TamanKanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman.Universitas Negeri Padang.
- Ikshan, dkk, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPP PAUD UNTIRTA)*, (Vol. 5 No. 2, tahun 2017), hlm. 136
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Fikri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(10), 1-10
- Herentina Tabita, Maria Anita Yusiana, Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun), *Jurnal STIKES* Vol 5 No 2, Desember 2012
- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13(1), 29–35.
- Joni, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru, *Jurnal PAUD STKIP PTT* Vol 2 No 1 Tahun 2016.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27–38.

- Masitah, S. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas terbuka. 2005).
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo
- Siti Aisyah. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2012)
- Skripsi, Marhani, “*Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengawi Bandung*”
- Stiaty. (2006). Permainan Edukatif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana
- Sujiono, Bambang dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Uukumiawati. (2012). *Perkembangan Kognitif Melalui Permainan*. (online), (<http://uukurniawati.wordpress.com/2012/12/15/perkembangan-kognitif-melalui-permainan/>, diakses 12 JUNI 2014)
- Wiyani, Novan Ardi, 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Yogyakarta : Gava Media
- Yuliani, dkk *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka. 2009)
- Pahrul, Yolanda dan Amalia, Rizki.(2020) *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Metode Bermain Dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.