



**PENERAPAN PERMAINAN MAZE DALAM
PEMBELAJARAN UNTUK PENGEMBANGAN
KOGNITIF ANAK DI TK PKK JALMAK DESA
JALMAK KECAMATAN PAMEKASAN KABUPATEN
PAMEKASAN JAWA TIMUR**

Sri Wahyuni⁽¹⁾ dan Jamiludin Usman⁽²⁾

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura⁽¹⁾, Indonesia,
sri419259@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the application of the Maze Game in Learning for the Development of Cognitive Children in PKK Jalmak Pamekasan Kindergarten. This type of research used is a qualitative research method of play carried out at Kindergarten Jalmak Pamekasan. The subject of this research is the TK-A2 group of 20 children, consisting of 13 boys and 7 girls. The object under study is the cognitive development of children. Data collection techniques from research are interviews, observation, and documentation.

The results showed that: first, the application of the maze game in learning for the cognitive development of children in PKK Jalmak Kindergarten, Jalmak Village, Pamekasan District, Pamekasan Regency, East Java was done by the teacher explaining or practicing it to children. After the teacher explains to the child then the child does the game to finish by coloring which way to go. If there is a lack of understanding or understanding, the teacher repeats the explanation about how to do the maze game. Second, supporting factors of the application of maze games in learning for children's cognitive development, namely the teacher always provided to stimulate and encourage children's exploration. Third, the inhibiting factor of the application of maze games in learning for children's cognitive development is another supporting media in the form of educational games that are not yet complete, so they take pictures on the internet and print them out as learning media. The results of the study concluded that the cognitive development of children in PKK Jalmak Pamekasan kindergarten began to develop optimally as evidenced from

Keywords:

*Maze game,
Cognitive
development,
Kindergarten
Jalmak.*

20 children, 2 children had not yet developed and 18 children had begun to develop.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif metode bermain yang dilaksanakan di TK PKK Jalmak Pamekasan. Subjek penelitian ini adalah Kelompok TK-A2 yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek yang diteliti adalah pengembangan kognitif anak. Teknik pengumpulan data dari penelitian adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan dilakukan dengan cara guru menjelaskan atau mempraktikkan kepada anak-anak. Setelah guru menjelaskan kepada anak lalu anak tersebut melakukan permainan tersebut hingga selesai dengan cara mewarnai jalan mana yang harus dituju. Jika ada yang kurang paham atau mengerti guru mengulangnya lagi penjelasan tentang bagaimana permainan maze. *Kedua*, faktor pendukung dari penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak yaitu guru selalu memberikan motivasi terhadap anak dan sarana bermain yang disediakan untuk merangsang dan mendorong eksplorasi anak. *Ketiga*, faktor penghambat dari penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak yaitu media penunjang lain berupa permainan edukatif yang belum begitu lengkap, sehingga mengambil gambar di internet dan diprint out sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan mulai berkembang secara maksimal dibuktikan dari 20 anak, 2 anak belum berkembang dan 18 anak sudah mulai berkembang.

Kata Kunci:

Permainan maze, Pengembangan kognitif, TK PKK Jalmak.

Diterima : 10 Juli 2020; Direvisi: 04 Agustus 2020; Diterbitkan: 28 Agustus 2020

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3687>



© Kiddo Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

This is an open access article under the [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan,

perkembangan dan pematangan, baik pada aspek jasman maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa:2014:16).

Pendapat lain menyebutkan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Muhammad Fadillah:2012:18).

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan berbeda-beda. Tidak ada satu anak pun yang sama, meskipun dalam satu kandungan. Kecerdasan setiap anak pun juga berbeda-beda, sehingga anak yang satu dengan anak yang lain mempunyai kecenderungan yang beda pula. Bahkan, pada usia yang sama, setiap anak mempunyai kemampuan atau kompetensi yang berbeda. Lebih dari itu, setiap anak mempunyai karakternya sendiri yang unik dan pasti berbeda dengan anak-anak yang lain.

Perbedaan karakteristik dan kemampuan antara anak yang satu dengan yang lain tersebut harus menjadi perhatian serius bagi tenaga kependidikan PAUD, khususnya guru. Sebab, seluruh aspek pembelajaran akan bertumpu pada kemampuan dasar anak-didik. Atas dasar ini, fleksibilitas kurikulum PAUD dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, sekaligus penyesuaian dengan tingkat kemampuan dasar anak-didik (Suyadi:2014:144).

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Mursid:2014:4).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motoric (Suyadi dan Maulidya Ulfa:2013:17).

Berdasarkan fenomena di TK PKK Jalmak Pamekasan bahwa permainan maze (mencari jejak) ini memang sudah diterapkan oleh pendidik. Apabila ada kegiatan yang harus mengembangkan kognitif anak,

permainan maze ini digunakan yaitu kegiatan pembelajarannya dengan berupa gambar saja atau LKA, dimana anak disuruh mencari jalan yang ada di gambar dari start sampai finish. Anak akan berkonsentrasi dan memahami gambar tersebut, setelah mengetahui arah jalannya, anak bisa langsung mewarnai gambar jalan yang menurut anak benar.

Alasan peneliti melakukan penelitian di TK PKK Jalmak Pamekasan, dikarenakan pengembangan kognitif anak bisa berkembang sesuai harapan dengan permainan maze. Sehingga peneliti mengangkat fenomena tersebut kedalam judul skripsi yaitu **"Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur"**.

Kognitif adalah salah satu ranah dalam perkembangan jiwa seseorang. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa, evaluasi. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional atau akal (Muchlis Solichin:2017:30).

Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan intelektual karena berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini penting, karena dalam proses kehidupannya, anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya (Mulyasa:2012:25).

Salah satu cara mengasah kemampuan anak untuk mencari pemecahan masalah yaitu melalui permainan maze. Maze merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mana anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai tujuan akhir.

Santrok mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam (Muhammad Fadlillah:2013:146).

Rosidah mengatakan bahwa maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku-liku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Sedangkan Istiati mengatakan bahwa permainan mencari jejak atau maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar. Tias mengatakan bahwa maze adalah permainan pada labirin dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia. Manfaat media maze bagi anak usia dini, yaitu:

1. Melatih koordinasi mata dan tangan
2. Melatih kesabaran
3. Mengembangkan pengetahuan
4. Melatih konsentrasi
5. Melatih motoric (Siti Fatmaini:2018:29)

Karakter yang dikembangkan dalam strategi maze, yaitu:

1. Kesabaran.
2. Ketelitian.
3. Kreatif.
4. Inovatif.
5. Kejujuran.
6. Kasih sayang (Rina Roudhotul Jannah:2018:91).

Adapun penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Novita Yulistari, yaitu kemampuan kognitif merupakan bagian dari proses berpikir otak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana untuk dapat menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alat permainan edukatif *maze* terdapat kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Anak Usia Dini menurut pendapat para ahli memiliki pengertian yang cukup beragam. Bahkan pengertian anak usia dini dapat dibedakan ke dalam tiga dimensi usia yaitu dimensi usia kronologis, sudut pandang filosofis ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak. Senada dengan uraian di atas, Sholehuddin juga menegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun (Ahmad Susanto:2012:1).

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Helmawati:2015:49). Sasaran, pendidikan TK adalah anak usia 4-6 tahun, yang dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu Kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan Kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun (Yuliani Nurani Sujiono:2009:22).

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan dan pembelajaran di TK merupakan upaya untuk membantu meletakkan dasar perkembangan semua aspek tumbuh kembang bagi anak sebelum memasuki pendidikan dasar (Aprianti Yofita Rahayu:2013:6).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, maksudnya dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan

bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya (Nusa Putra:2012:66).

Sedangkan menurut Jane Richie penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang teliti. Dari kajian tentang definisi-definisi tersebut dapatlah disintesis bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexu J. Moleong:2011:6).

Penelitian ini berusaha mengkaji secara mendalam tentang Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara adalah metode yang dilakukan dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data melalui dialog (Tanya Jawab) lisan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pedoman wawancara atau interview dibedakan menjadi dua macam, yakni: Wawancara Terstruktur dan Wawancara tidak Terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan menggunakan instrumen pedoman wawancara tertulis yang berisi pertanyaan yang akan diajukan kepada informan, sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah pedoman wawacara tidak terstruktur hanya memuat garis besar isi materi yang akan ditanyakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu pewawancara menetapkan sendiri masalah dan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada informan yakni guru untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah penelitian.

No.	Instrumen Wawancara
1.	Bagaimana penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan?
2.	Apa saja faktor pendukung dalam penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan?
3.	Apa saja faktor penghambat dalam penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan?

Observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Adapun jenis-jenis observasi antara lain: Observasi Partisipan dan Non Partisipan. Observasi

partisipan adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi antar peneliti dan informasi selama pengumpulan data yang dilakukan peneliti secara sistematis tanpa menempatkan diri sebagai peneliti, sedangkan observasi non partisipan yaitu observasi yang dilakukan dimana si peneliti tidak terlibat langsung dengan subyek yang diteliti akan tetapi hanya sebagai pengamat independen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan yakni peneliti tidak ikut serta dalam kehidupan yang diteliti melainkan hanya sebagai pengamat saja. Observasi yang peneliti lakukan ialah mengamati kondisi fisik lembaga, lingkungan lembaga, kondisi peserta didik dan proses pembelajaran.

No.	Kegiatan	Uraian
1.	Pembukaan	Kegiatan pembukaan dimulai dari jam 07.30 sampai 08.15. kegiatan awal terbagi di dua tempat, yaitu di area bermain indoor anak dan di dalam kelas.
	a. Mengucapkan salam	Pada saat salam, pembacaan do'a dan surat-surat pendek dilakukan di area bermain indoor. Semua kelompok baik dari kelompok A1, A2, B1 dan B2 dikumpulkan dalam satu tempat dengan membaca bersama-sama. Setelah kegiatan pembacaan do'a dan surat-surat pendek selesai, kemudian anak-anak diajak berbaris untuk memasuki ruang kelas. Anak-anak masuk satu persatu sambil bernyanyi. Di dalam kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu dan bernyanyi tentang tema yang akan diajarkan, lalu bernyanyi untuk mengabsen para siswa.
	b. Berdo'a	Setelah itu bercakap-cakap tentang tema yang masuk dalam pembelajaran.
	c. <i>Story telling</i> (bercakap-cakap)	
2.	Inti	Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan maze, bagaimana maze yang sedang mencari jalan yang benar menuju bengkel. Guru mengambil contoh lembar kerja anak yang agak besar, supaya dapat terlihat jelas oleh anak, kemudian bertanya pada anak guru menconthkan cara mencari jalan mengenai permainan yang benar menuju bengkel dengan maze. menggunakan jari telunjuk terlebih dahulu. Setelah jalan yang menuju
	a. Mengamati: Anak mengamati gurunya yang sedang menjelaskan tentang permainan maze.	
	b. Menanya: Guru bertanya pada anak mengenai permainan maze.	
	c. Menjawab: Anak	

mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.	bengkel benar, guru mewarnai jalan tersebut dengan pensil warna.
3. Istirahat	Istirahat dimulai dari kegiatan cuci tangan ditempat yang sudah disediakan, kemudian kembali ke ruang kelas untuk berdo'a dan makan bekal bersama. Di TK PKK Jalmak tidak ada kegiatan bermain bebas di halaman pada waktu istirahat.
a. Makan (cuci tangan dan berdo'a)	
b. Bermain bebas di halaman	
4. Penutup	Kegiatan akhir dimulai dari jam 09.40 sampai jam 10.00 WIB, guru menyanyikan lagi lagu tentang tema yang masuk dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menanyakan perasaan anak dan kegiatan yang disukai anak maupun yang tidak disukai, memberikan pesan-pesan serta menginformasikan kegiatan untuk besok. Tepat jam 09.55, guru memimpin pembacaan do'a-do'a sebelum pulang, bernyanyi dan menutup dengan salam.
a. Tanya jawab	
b. Berdo'a	
c. Salam	

Dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Digunakannya dokumentasi adalah untuk memperoleh data yang menunjang dalam penelitian ini di TK PKK Jalmak Pamekasanyaitu berupa gambar atau foto misalnya foto-foto penelitian, maupun bertuk tulisan misalnya RPPH, buku inventaris, draf wawancara dan draf observasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu, data primer dan skunder. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti seperti gambar atau foto kegiatan belajar, gambar kegiatan belajar maupun dokumentasi.

3. Hasil dan Diskusi

a. Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Maze menurut Istiati dalam skripsi Siti Fatmawati mengatakan bahwa permainan maze atau mencari jejak adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar (Siti Fatmawati:2018:29). Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk

menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang memindai seseorang dengan berbagai minat terumata sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan orang lain (Ahmad Susanto:2012:47).

Anak Usia Dini susah ditebak kemauannya terkadang seketika anak-anak asyik bermain dengan temannya tiba-tiba malu berbicara hanya diam saja. Dan ketika berada di kelas guru menjelaskan didepan dan bertanya-tanya kepada anak-anak hanya diam tidak menanggapi pertanyaan yang ditanyakan oleh gurunya, nah dengan adanya permainan maze ini mampu mengembangkan aspek kognitif bagi anak, melatih anak untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal), memecahkan masalah, dan mental anak. Dalam permainan maze ini guru dapat menerapkan suatu kegiatan yang didalamnya yang dapat mengembangkan aspek kognitif. Seperti anak berusaha mencari jalan (jejak) pada gambar dari start sampai finish. Tema kendaraan sub tema mobil. Sebelum anak mempraktikkan gurumemberikancontoh didepan.Ada satu guru didepan mencontohkannya. Yang dilakukan guru didepan yaitu dengan mengulang-ulang agar anak paham atas permainan maze ini. Setelah anak mulai paham guru memberikan kegiatan bermain dan belajar permainan maze kepada anak-anak. Dari kegiatan diatas peserta didik melatih perkembangan kognitif dalam permainan maze, melatih daya ingat anak, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah ini merupakan bagian dari aspek kognitif. Dalam penelitian yang sudah dilakukan terdahulu Permainan maze disini bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak, dimana berdasarkan penelitian tersebut penerapan permainan maze dapat digunakan sebagai salah satu alternatif teknik yang menarik dalam pembelajaran di TK untuk mengembangkan kognitif.

Akan tetapi sebelum guru melakukan kegiatan permainan maze, terlebih dahulu guru melakukan kegiatan pembukaan. Dimana dalam kegiatan pembukaan sesudah melakukan pembacaan surat-surat pendekbersama, guru mengajak anak berbaris untuk memasuki kelas, anak masuk satu persatu sambil bernyanyi.Di dalam kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu dan diskusi tema yang akan diajarkan, diskusi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dengan

aturat bermainannya. Setelah kegiatan pembuka dilakukan maka beralihkannya kepada kegiatan inti, dalam kegiatan inti ini guru melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan dan *recalling* dengan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan yang dilakukan. Setelah kegiatan inti yaitu kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup ini peneliti melihat guru menyanyikan lagi lagu tentang tema yang masuk dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menanyakan perasaan anak dan kegiatan yang disukai anak mampu yang tidak disukai, memberikan pesan-pesan serta menginformasikan kegiatan untuk besok.

Berdasarkan penelitian saya di TK PKK Jalmak Pamekasan. Pada permainan maze dilakukan di dalam kelas (Indoor). Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu permainan maze. Selain permainan maze juga ada permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif. Permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka ialah permainan menarik garis pada angka yang sesuai dengan jumlah gambar.

Jadi, Penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan yang peneliti temukan bahwa permainan maze bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak, dimana anak bisa berpikir mempertimbangkan keadaan yang ada pada gambar LKA. Sehingga anak bisa menemukan jalan dengan tempat sesuai tujuan.

b. Faktor pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan antara lain:

1) Guru Selalu Memberikan Motivasi terhadap Anak

Dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, guru Taman kanak-kanak secara khusus menyebutkan guru TK memiliki peran bagi peserta didiknya, yaitu dalam berinteraksi, pengasuhan, mengatur tekanan, memberi fasilitasi, perencanaan, pengayaan, menagani masalah, pembelajaran, serta bimbingan dan pemeliharaan. Guru TK seperti halnya guru pada jalur pendidikan formal lainnya adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Pola motivasi yang dilakukan secara berulang – ulang oleh guru akan menjadi pola pembiasaan belajar bagi anak. Pola pembiasaan yang dilakukan guru ini akan berdampak pada pola belajar anak. Pola motivasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak hanya akan menjadi alat untuk pembelajaran saat itu tetapi berpengaruh pada strategi anak sepanjang hayatnya.

2) Sarana Bermain yang Disediakan untuk Merangsang dan Mendorong Eksplorasi Anak

Pada sarana bermain di TK PKK Jalmak Pamekasan ini baik tempat dan media pengajaran sudah memungkinkan. Pada tempat bermain maze di dalam kelas yang cukup memadai tempatnya membuat anak aktif dan melakukannya. Sedangkan untuk media pembelajaran yang digunakan dalam permainan maze ini menggunakan media gambar atau LKA (Lembar Kerja Anak), dimana di TK PKK Jalmak Pamekasan LKA ini menjadi faktor pendukung dalam kegiatan permainan maze, guru harus siapkan terlebih dahulu dengan cara mencari gambar di internet dan di print out. Karena dengan itu anak-anak akan mengerti dan senang dengan adanya gambar-gambar yang ada di LKA.

Peran dari guru boleh jadi bagian yang paling penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Dalam proses belajar mengajar, guru adalah sebagai peran utama yang menjadi titik patokan bagi peserta didik untuk membimbing dan memotivasi. Adanya peran guru dalam permainan maze dalam aspek kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan dapat memberikan suatu perkembangan sehingga dapat mengetahui cara tumbuh kembang anak yaitu dengan cara mengembangkan aspek bahasa sehingga adanya guru sangat penting bagi anak baik dalam membimbing dan memotivasi. Bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan oleh guru atau petugas lainnya kepada anak didik dalam rangka memperhatikan kemungkinan adanya hambatan atau kesulitan yang dihadapinya anak didik dalam rangka mencapai perkembangan yang optimal. Dalam memotivasi peserta didik guru menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu.

Pekerjaan sebagai guru Taman Kanak adalah pekerjaan yang membutuhkan komitmen, kesungguhan, dan kesabaran. Keputusan menjadi guru Taman Kanak bagi ketiga subjek adalah panggilan jiwa, berasal dari niat untuk mengamalkan ilmu, mencerdaskan anak bangsa, dan amanah yang harus dilaksanakan untuk menjadi manfaat bagi banyak orang (Putri Puspitarani:2018:309).

c. Faktor penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Adapun Faktor penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan yaitu Media penunjang lain berupa permainan edukatif yang belum begitu lengkap. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Mengambil gambar di internet lalu diprint out sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini bermanfaat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Di TK PKK Jalmak Pamekasan dalam permainan maze menggunakan media gambar dimana gambar tersebut kurang jelas dan kurang menarik sehingga anak kurang teliti dalam menunjukkan jalan ke tempat yang dituju, karena gambar tersebut mengambil di internet dan diprint out sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk melengkapi beberapa permainan edukatif yang kurang. Sedangkan permainan untuk anak usia TK harus memiliki ukuran, bentuk, dan warna yang sesuai usianya dan taraf perkembangannya.

Jadi, faktor penghambat sejalan dengan teori yang peneliti gunakan, yaitu salah satu syarat bermain dan permainan bagi Anak Usia Dini. Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut: aman bagi anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, serta memiliki ukuran, bentuk, dan warna sesuai dengan usia anak dan taraf perkembangannya. (Elfiadi:2016:58)

4. Kesimpulan

Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan yaitu guru menjelaskan atau mempraktikkan kepada anak-anak. Setelah guru menjelaskan kepada anak lalu anak tersebut melakukan permainan tersebut hingga selesai dengan cara mewarnai jalan mana yang harus dituju. Jika ada yang kurang paham atau kurang mengerti guru mengulangnya lagi penjelasan tentang bagaimana melakukan permainan maze.

Faktor pendukung Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan. Faktor pendukungnya yaitu Guru selalu memberikan motivasi terhadap anak dan sarana bermain yang disediakan untuk merangsang dan mendorong eksplorasi anak.

Faktor Penghambat Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di K PKK Jalmak Pamekasan. Faktor penghambat yaitu media penunjang lain berupa permainan edukatif yang

belum begitu lengkap, sehingga mengambil gambar di internet dan diprint out sebagai media pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan tugas akhir ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak, bimbingan dan dorongan serta perhatiannya. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala sekolah TK PKK Jalmak Pamekasan beserta seluruh guru TK PKK Jalmak Pamekasan yang sudah membimbing dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.

Referensi

- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah, Muhammad. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Fatmaini, Siti. 2018. "Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun", *Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung*.
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Puspitarani, Putri. 2018. "Makna Menjadi Guru Taman Kanak-kanak", *Jurnal Empati Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*.

- Rahayu, Aprianti Yofita. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Roudhotul Jannah, Rina. 2018. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solichin, Muchlis. 2017. *Psikologi Belajar*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2014. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2013. Maulidya Ulfa. *Konsep Dasar paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.