

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN MAZE DI KELOMPOK A RA
AL-GOZALI BANDUNG**

Shabila Rahmalia Rahayu

Teti Ratnasih

Nano Nurdiansah

shabilarahmalia16@gmail.com

**Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
Kota Bandung, Jawa Barat**

Received: 12-10-2022	Revised: 16-11-2022	Aproved: 29-12-2022
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

Based on preliminary studies, there are several problems at RA Al-Gozali Bandung related to children's cognitive development abilities that have not developed optimally. These problems include children not being able to create something according to their own ideas related to various problem solving, classifying objects into the same group or groups in pairs with two variations, recognizing number symbols, and recognizing letter symbols. The purpose of this study was to find out: 1) Cognitive development of early childhood in Group A RA Al-Gozali Bandung before the maze playing activity was implemented; 2) The process of implementing maze playing activities to improve early childhood cognitive development in group A RA Al-Gozali Bandung in each cycle; 3) Cognitive development of children after implementing maze playing activities in group A RA Al-Gozali Bandung in each cycle. This study uses a class action research method. Based on the results of data analysis in this study, it is known that the cognitive development of children before the action is carried out obtains an average value of 39.17 with failure criteria. Children's cognitive development increases in each cycle, namely in cycle I the average value obtained reaches 46.68 with failure criteria and in cycle II the average value obtained increases to 89.80 with very good criteria. Based on the results obtained, it is proven that maze playing activities can improve children's cognitive development.

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan, terdapat beberapa permasalahan di RA

Al-Gozali Bandung terkait dengan kemampuan perkembangan kognitif anak yang belum berkembang secara optimal. Permasalahan tersebut diantaranya anak belum mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan aktivitas bermain maze; 2) Proses penerapan aktivitas bermain maze untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus; 3) Perkembangan kognitif anak setelah diterapkan aktivitas bermain maze di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, diketahui bahwa perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan memperoleh nilai rata-rata 39,17 dengan kriteria gagal. Perkembangan kognitif anak meningkat setiap siklusnya yaitu Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 46,68 dengan kriteria gagal dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 89,80 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka terbukti bahwa aktivitas bermain maze dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Kata Kunci: *Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Maze*

A. Pendahuluan

Pada kehidupan manusia selaku makhluk hidup, hal yang utama dan paling penting salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan yang baik harus sudah diberikan sejak dini, karena usia dini berada pada masa keemasannya atau biasa juga disebut sebagai masa *golden age*. Pada masa *golden age*, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak usia dini.

Aspek yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini salah satunya yaitu aspek kognitif. Aspek kognitif sangat penting distimulasi dari usia dini karena anak mulai mengenal benda-benda di sekelilingnya. Kemampuan kognitif pada diri anak merupakan rangkaian proses dari alat berpikirnya, dari proses berpikir anak akan membangun berbagai pengetahuan yang diraih melalui pengalaman. Keberhasilan dalam belajar ditentukan oleh peranan penting faktor kognitif,

karena aktivitas dalam belajar tidak sedikit selalu berkaitan langsung dengan mengingat dan berpikir.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4) menyatakan bahwa: Perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Dengan belajar dan pemecahan masalah anak akan mampu memecahkan masalah yang sederhana pada kehidupan sehari-harinya. Berpikir logis ini mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, dan lain-lain. Berpikir simbolik ini mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan juga menggunakan konsep bilangan.¹

Perkembangan kognitif pada anak ini sangatlah penting dikarenakan anak akan mendapatkan kemampuan berpikir secara logis, dan bisa memecahkan permasalahan secara cermat juga berhati-hati di masa depannya.

Menurut teori Gagne, anak yang kognitifnya berproses dengan baik bisa dilihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah secara nyata. Seorang individu menggunakan proses berpikirnya untuk menemukan suatu pemecahan masalah atau memiliki solusi dari suatu permasalahan. Salah satu cara dan upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan terciptanya sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik dan seru, salah satunya yaitu dengan cara bermain. Salah satu metode yang dianggap tepat yaitu melalui aktivitas bermain *maze* yang tujuannya adalah supaya anak mampu memecahkan masalah sederhana, mengenal nama benda berdasarkan fungsi dan menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.²

Permainan *maze* atau labirin adalah suatu permainan edukatif yang di dalamnya merupakan aktivitas mencocokkan atau mencari benda melalui lintasan. Permainan *maze* ini mempunyai manfaat salah satunya ialah mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Menurut Vigotsky (2005) permainan *maze* ini memiliki manfaat atau

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 (4).

² Lestari, "Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain *Maze*," *Jurnal Pendidikan Anak*, 9 (2): 100-108.

keunggulan bagi anak usia dini diantaranya: 1) Sebagai alat dan fasilitas untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak, 2) Mengembangkan daya imajinasi anak, 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*, 4) Melatih konsentrasi serta motorik halus, 5) Mengembangkan kemampuan berpikir logis; 6) Melatih fungsi panca indra.

Dengan bermain *maze* anak akan dibimbing agar anak akan melatih cara berpikir dan kreativitasnya sehingga ia dapat memecahkan masalah dalam mencari jalan keluar. Kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkreaitivitas bisa berkembang dengan baik, hal tersebut dapat dilihat ketika anak dapat memecahkan masalah sendiri. Oleh karena itu, memecahkan masalah sendiri di kehidupannya sangat penting bagi anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan bermain *maze*.

Terdapat kesenjangan antara fakta yang ada di lapangan berbeda dengan teori yang sudah disebutkan. Berdasarkan hasil pra observasi dari pra penelitian yang dilaksanakan di kelompok A RA Al-Gozali Bandung ditemukan suatu permasalahan yakni perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Permasalahan kognitif tersebut diantaranya anak belum mampu memecahkan masalah dengan mengeksplorasi sesuatu hal dengan ide dan kreativitasnya sendiri, mengkategorikan benda ke dalam kelompok yang memiliki satu variasi yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Berdasarkan pada masalah-masalah yang telah dijelaskan, peneliti menentukan aktivitas bermain *maze* sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze*” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung).

B. Pembahasan

1) Kajian Teori

Anak adalah anugerah Tuhan yang sangat luar biasa dan di dalam dirinya memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan. Anak pada umumnya

mempunyai pola perkembangan yang tidak berbeda, akan tetapi karena anak pada dasarnya individu, maka tempo perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya³. Usia dini adalah tahap awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang tumbuh kembang kehidupan manusia⁴.

Dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anugerah tuhan yang sangat berharga pada sosok individu dengan rentang usia dari baru lahir sampai enam tahun yang mempunyai beragam potensi yang harus dikembangkan supaya anak mempunyai kesiapan dalam menghadapi tahap kehidupan yang selanjutnya.

Piaget mengemukakan bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak lihat, dengar dan rasakan. Sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan menyeluruh;
- b. Agar anak mampu melatih daya ingatnya terhadap setiap peristiwa dan kejadian yang pernah ia alami;
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya sehingga mampu menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya;
- d. Agar anak mampu mengerti simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya;
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran. Penalaran yang terjadi secara alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan);
- f. Agar anak mampu memecahkan masalah yang terjadi. Sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mandiri mampu menolong dirinya sendiri tidak bergantung pada orang tua

³ Ni Luh Ika Windayani et al., *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 2.

⁴ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. (Jakarta:KENCANA, 2021), 25.

Menurut teori Jean Piaget, perkembangan kognitif memperjelas mengenai kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak dengan lingkungan.⁵

Maze merupakan suatu permainan dimana jalur berliku, kecil dan digunakan untuk menemukan tujuan akhir tertentu dimana jalan buntu dan rintangan ditemukan.⁶

Permainan labirin atau yang dikenal dengan istilah *maze* ialah sebuah permainan mencari jalan keluar dengan jalan yang bercabang dan berliku-liku dimana anak harus mencari atau menemukan jalan keluar yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan walaupun terdapat jalan yang bercabang bahkan buntu atau memiliki hambatan⁷.

Manfaat *maze* menurut Vygotsky (2005) yaitu:⁸

- a. *Maze* sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak
- b. *Maze* dapat melatih konsentrasi pada anak
- c. *Maze* dapat melatih motorik anak
- d. *Maze* dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak
- e. *Maze* dapat melatih fungsi panca indera anak
- f. *Maze* dapat melatih anak dalam memecahkan masalah

2) Metode penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dimana penelitian menggabungkan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Jenis penelitian pada penelitian ini ialah menggunakan penelitian tindakan kelas. Model penelitian tindakan kelas yang pakai adalah dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 tindakan. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang

⁵ Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. (Malang: Guepedia, 2021), 11.

⁶ Nurmah Intan Hidayati, "Pengembangan Media *Maze Zoo* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun," *Tesis IAIN Bengkulu* (2021):13-16.

⁷ Rifka Nur Hidayah, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labiri di RA Imama Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020," *Skripsi UIN Walisongo* (2020):39-40.

⁸ Nova Dini Liany, "Efektifitas APE *Maze* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Al-Fitroh Kota Semarang," *Skripsi Universitas Negeri Semarang* (2019):24-25.

berjumlah 12 anak. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Analisis aktivitas anak dan guru, dapat dilihat pada rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase aktivitas yang dicari/dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

100% : Bilangan tetap

Kemudian indikator yang dipakai sebagai ukuran keberhasilan terhadap tindakan dalam satu siklus penelitian yaitu kemampuan perkembangan kognitif anak adalah mencapai 75% dan aktivitas anak selama pembelajaran dianggap berhasil atau efektif apabila telah mencapai 75% dalam proses pembelajaran.

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diklarifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

Tabel 1. Kategori Penilaian

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
80%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
30%-59%	Mulai Berkembang (MB)
10%-29%	Belum Berkembang (BB)

Sumber:Aqib (2011:41) dan Perm No.58 Tahun 2009

- b. Analisis Perkembangan Kognitif Anak

Perhitungan perkembangan kognitif anak usia dini baik sebelum maupun setelah diterapkan aktivitas bermain *maze* dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perkembangan Kognitif Anak} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah nilai kemampuan berbicara anak diketahui, hasil dirata-ratakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

(Aqib, dkk, 2011:40)⁹

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Setelah menghitung nilai rata-rata perkembangan kognitif anak, selanjutnya diinterpretasikan pada skala kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skala Kualifikasi Kemampuan

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

3) Hasil penelitian

Tabel 3. Rekapitulasi Data Perkembangan Kognitif Anak Pratindakan

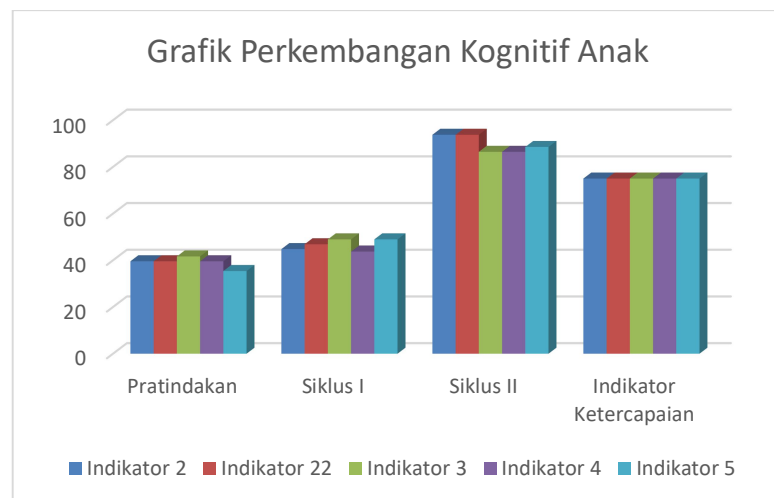
No	Item Pernyataan	Persentase
1	Anak mampu memecahkan masalah sederhana	39,59%
2	Anak mampu mengelompokkan benda atau gambar ke kelompok yang sama/berpasangan	39,59%
3	Anak mampu menyebut lambang bilangan 1-10	41,67%
4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10	39,59%
5	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan huruf atau abjad	35,41%
Rata-rata		39,17%
Indikator Keberhasilan		75.00%

Kemampuan perkembangan kognitif anak pada pratindakan di kelompok

⁹ Zainal Aqib, *PTK Penelitian Tindakan Kelas TK/RA-SLB/SDLB* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 429.

A RA Al-Gozali Bandung masih kurang sekali dengan nilai rata-rata diperoleh sebesar 39,17 dengan kriteria gagal. Nilai rata-rata dari siklus I diperoleh sebesar 46,67 dengan kriteria gagal. Maka dari itu, dilakukan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di siklus II. Nilai rata-rata dari siklus II sebesar 89,80 yang menunjukkan kriteria sangat baik.

Hal ini berarti menunjukkan bahwa dengan penerapan aktivitas bermain *maze* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan perkembangan kognitif yang terlihat selama penelitian. Perubahan bisa dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Perkembangan Kognitif Anak

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator yang tuntas dan belum tuntas, dari persentase pratindakan, siklus I dan siklus II. Adapun peningkatannya ialah saat pratindakan memiliki nilai rata-rata sebesar 39,17%, setelah dilakukan tindakan penggunaan aktivitas bermain *maze* nilai rata-rata meningkat sebesar 7,51% dari nilai awal menjadi 46,68% pada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II nilai rata-rata meningkat sebesar 43,12% dari nilai siklus I menjadi 89,80% pada siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa dengan penggunaan aktivitas *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Dengan penggunaan media *maze* di kelas dapat meningkatkan perkembangan kognitif

anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung.

4) Pembahasan

Perkembangan kognitif anak di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada pratindakan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *puzzle* belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak belum terlaksanan secara optimal. Hal ini terbutki dari penelitian yang dilakukan ketika pratindakan perkembangan kognitif anak yang dilakukan oleh peneliti, bahwa anak belum bisa memecahkan masalah dengan mencocokkan potongan-potongan *puzzle*, anak juga belum bisa mengurutkan dan mengetahui lambang bilangan, dan juga anak belum mengetahui dengan benar lambang huruf atau abjad.

Kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung terlihat dari hasil pratindakan dari data jumlah 12 orang yaitu ada 8 orang anak dengan kriteria kurang, 2 orang dengan kriteria cukup, dan 2 orang dengan kriteria baik, sedangkan untuk kriteria sangat baik belum ada. Nilai rata-rata kemampuan perkembangan kognitif anak pada pratindakan yaitu sebesar 39,17 dengan kriteria gagal.

Pada hasil perhitungan membuktikan bahwa pembelajaran dengan media *puzzle* pada saat pratindakan ini belum optimal. Perkembangan kognitif anak usia dini pada kategori belum berkembang (BB) terjadi karena anak belum bisa menyelesaikan masalah sederhana saat menyusun *puzzle* dengan mengurutkan angka 1-10, mencocokkan antara gambar satu dengan yang lainnya, dan juga mengenal lambang huruf atau abjad.

Salah satu cara yang dianggap tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu dengan menerapkan aktivitas bermain *maze*.

a. Aktivitas Guru dan Anak Pada Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I bahwa aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain *maze* pada siklus I termasuk ke dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 77,5%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa selama anak mengikuti pembelajaran pada siklus I

termasuk ke dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 65,04%.

b. Aktivitas Guru dan Anak Pada Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II bahwa aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain *maze* pada siklus II termasuk ke dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 94,44%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa selama anak mengikuti pembelajaran pada siklus II termasuk ke dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 87,7%.

Pada pembelajaran ini menurut Ibnu Sina permainan *maze* ini dapat menarik perhatian anak, membuatnya tidak sulit dipahami dan menarik bagi anak sehingga membantu anak belajar untuk memecahkan masalah yang sederhana, memahami perbedaan perilaku yang baik dan tidak baik, dan tentunya mengembangkan kognitif berpikir logis anak.¹⁰

c. Perkembangan kognitif anak pada siklus I

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran perkembangan kognitif anak pada siklus I tindakan pertama sebesar 42,50, dan tindakan kedua sebesar 50,83, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 46,68 dengan kriteria gagal.

Sebelum kegiatan pembelajaran, guru mengkondisikan anak terlebih dahulu supaya tertib dan tidak ada anak yang berlarian. Sejalan dengan pendapat Vygotsky bahwa bahasa bukanlah semata-mata alat untuk berkomunikasi sosial, tetapi untuk perencanaan pula, mengawasi perilaku peserta didik dengan caranya sendiri.

Pada saat mengerjakan aktivitas *maze* masih ada anak yang bermain bersama temannya dan akhirnya tidak mengerti sehingga masih kurang optimal dan perlu bantuan guru. Sejalan dengan pendapat Abidin (2014:85), menjelaskan bahwa salah satu campur tangan guru yaitu menolong anak yang

¹⁰ Muhammad Ibnu Sina, "Model Permainan Ular Tangga 'S.M.S' (Saya Memang Sholih) Sebagai Pengembangan Interview Kognitif - Perilaku Pada Anak Dengan Kecenderungan Perilaku Menentang," Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwarejo (2018):1-7.

memiliki hambatan saat belajar. Tugas guru adalah membantu agar anak mau mengerjakan lembar kerja *maze*, salah satu caranya dengan memberi semangat dan membimbing anak-anak yang mengalami kesulitan.

d. Perkembangan kognitif anak pada siklus II

Hasil observasi selama pembelajaran perkembangan kognitif anak pada siklus II tindakan pertama sebesar 82,92 dan tindakan kedua 96,67 dengan rata-rata 89,80 dengan kriteria sangat baik.

Ketercapaian di siklus II ini sudah mengalami peningkatan dikarenakan aktivitas pembelajaran di kelas oleh guru sudah lebih baik sehingga berpengaruh kepada aktivitas anak menjadi lebih baik.

Hasil yang dicapai dalam aktivitas bermain *maze* ini terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena melalui *maze* anak dapat mencari jalan keluar yang benar sehingga dapat memecahkan masalah sederhana, selain itu dapat mengenal huruf dan angka. Anak dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi melalui aktivitas bermain *maze*, dan anak didorong untuk berpikir memikirkan jalan keluar dari masalah yang ada, dan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam berhitung dengan permainan *maze*.¹¹

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan aktivitas bermain *maze* masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai kemampuan perkembangan kognitif anak memperoleh nilai rata-rata 39,17 dengan kriteria gagal. Kedua, proses aktivitas bermain *maze* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dilihat dari aktivitas guru dan anak pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas guru mencapai 77,5% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II persentase aktivitas guru

¹¹ Dina Lisdiana, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kalliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017," *Skripsi Universitas Jember* (2017):25-26.

meningkat menjadi 94,44% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan persentase rata-rata aktivitas anak pada siklus I mencapai 65,04% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II meningkat mencapai 87,7% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Ketiga, perkembangan kognitif anak di kelompok A RA Al-Gozali Bandung setelah diterapkan aktivitas bermain *maze* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 46,68 dengan kriteria gagal dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 89,80 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka terbukti bahwa aktivitas bermain *maze* dapat

Daftar Pustaka

- Aqib, Z. (2017). *PTK Penelitian Tindakan Kelas TK/RA-SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayah, R. N. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin Di RA Imama Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020.
- Hidayati, N. I. (2021) Pengembangan Media *Maze Zoo* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. *Tesis IAIN Bengkulu*.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik *Problem solving* Pada Anak Melalui Bermain *Maze*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9 (2)
- Liany, N. D. (2019). Efektifitas APE *Maze* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di TK Al-Fitroh Kota Semarang.
- Lisdiana, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kalliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember*.
- Muh Ibnu Sina, I. I. (2018). Model Permainan Ular Tangga ‘S.M.S’ (Saya Memang Sholih) Sebagai Pengembangan Interview Kognitif – Perilaku pada Anak Dengan Kecenderungan Perilaku Menentang. *Skripsi Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwarejo*.
- Ni Luh Ika Windayani, N. W. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4).
- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Guepedia.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Jakarta: KENCANA.