

## IMPLEMENTATION OF MAZE GAMES IN LEARNING FOR CHILDREN'S COGNITIVE DEVELOPMENT AT RA AL-KHAIRAT

Noer Faizah<sup>1✉</sup>, Ainol<sup>2</sup>, Ivonne Hafidlatil Kiromi<sup>3</sup>

<sup>(1)(2)(3)</sup> Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v7i1.11640

### Abstract

This study aims to improve the cognitive development of group B children. Because cognitive ability is a part that is useful for the development of a child's brain, it is referred to as an aspect of development that emerges and develops rapidly at an early age and must be stimulated from an early age. The descriptive qualitative method is used in this type of research. research methods that produce descriptive data in the form of observable behavior and the written or spoken words of individuals are known as qualitative research. The play method teaches people psychomotor skills by showing them how to do something and then practicing it in play. Ten children from group B, including three boys and seven girls, were the subjects of the study. Children's cognitive development is a subject of inquiry. The study found that playing maze games can help children's early cognitive skills grow and develop to their full potential, especially during the golden years. Teacher motivation, as well as the availability of adequate facilities and infrastructure, contribute to children's cognitive development through the use of maze games.

**Keywords:** *Labyrinth Games; Cognitive Development; Early Childhood.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B. Karena kemampuan kognitif merupakan salah satu bagian yang berguna bagi perkembangan otak anak maka disebut sebagai aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat pada usia dini dan harus distimulasi sejak usia dini. Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam jenis penelitian ini. metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan kata-kata tertulis atau lisan individu, dikenal sebagai penelitian kualitatif. Metode bermain mengajarkan keterampilan psikomotor kepada orang-orang dengan menunjukkan kepada mereka bagaimana melakukan sesuatu dan kemudian mempraktekannya dalam permainan. Sepuluh anak dari kelompok B, termasuk tiga laki-laki dan tujuh perempuan, menjadi subjek penelitian. Perkembangan kognitif anak-anak adalah subjek penyelidikan. Studi tersebut menemukan bahwa bermain game labirin dapat membantu keterampilan kognitif awal anak-anak tumbuh dan berkembang secara maksimal, terutama selama masa emas. Motivasi guru, serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif anak melalui penggunaan permainan maze.

**Kata Kunci:** *Permainan Maze; Pengembangan Kognitif; Anak usia dini.*

Copyright (c) 2023 Noer Faizah, Ainol, Ivonne Hafidlatil Kiromi.

---

✉Corresponding author :

Email Address : noerfaizah2001@gmail.com

Received 24 March, 2023. Accepted 08 April, 2023. Published 10 April, 2023.

## PENDAHULUAN

NAEYC (*National Association for Education for Young Children*) menjelaskan bahwasannya anak usia dini (AUD) sebagai sekelompok anak mulai dari usia 0 hingga 8 tahun. Kelompok manusia yang sedang tumbuh dan berkembang disebut anak usia dini. Para ahli mengklaim bahwa ini adalah zaman keemasan. Zaman keemasan dalam sejarah manusia ini hanya berlangsung sesaat. Sebagai landasan yang tepat untuk pembentukan manusia seutuhnya, tumbuh kembang anak usia dini harus menyoar keseimbangan fisik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan kreativitas (Farikhah et al., 2022). Seorang anak antara usia 0 sampai 8 thn yang berada pada tahapan pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental dianggap sebagai anak yang masih berusia dini (Utama et al., 2022). Yuliani Sujiono berpendapat bahwa bayi hingga usia enam tahun dianggap sebagai anak usia dini. (Fitriani & Watini, 2022). Anak usia dini sangat menentukan perkembangan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Bacharuddin Mustafa mendefinisikan anak usia dini sebagai rentang usia anak satu sampai lima tahun. Berdasarkan keterbatasan psikologi perkembangan, pengertian ini mencakup bayi (*infancy* atau masa bayi) antara usia 0 dan 1 tahun, merupakan masa bayi (*infancy*) antara usia 1 dan 5 tahun, dan masa kanak-kanak akhir antara usia 6 dan 12 tahun (Pattiasina et al., 2022).

Seseorang yang unik dalam artian mempunyai model tumbuhan serta perkembangan pada bidang fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreatif, bahasa serta berkomunikasi merupakan kodrat bagi seorang anak usia dini. terutama mengingat tahap perkembangan yang dialami anak. Misalnya pada aspek fisik, perubahan gigi menjadi gigi tetap dan peningkatan tinggi dan berat badan (Rahmadina et al., 2021). Anak-anak antara usia 0 dan 6 memiliki usia emas. Anak-anak memiliki kualitas khusus yang harus digunakan secara maksimal. Kepribadiannya akan dibentuk oleh sesuatu yang dilihat dan didengarnya. Metode atau model pembelajaran yang cocok dan sejalan dengan jenjang tumbuh serta perkembangan anak itu diperlukan karena individualitasnya (Ramadanti & Arifin, 2021).

Ada juga yang berpendapat bahwa anak pada intinya adalah manusia kecil yang potensinya perlu diwujudkan secara maksimal. Anak-anak sangat berbeda dengan orang dewasa karena anak-anak akan tumbuh menjadi orang-orang yang komplet dan memiliki kualitas yang menarik khusus. Dalam skenario ini, anak berkembang menjadi manusia dengan kebutuhan dan pola perkembangan yang berbeda dari orang dewasa. Banyak potensi anak yang perlu dikembangkan. Walaupun anak-anak umumnya berkembang dalam pola yang sama., akan tetapi laju pertumbuhannya pasti bervariasi karena pada hakikatnya anak-anak adalah individu (Ardiana, 2021). Menurut berbagai sudut pandang, Sekelompok anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang khas juga termasuk dalam pengertian anak usia dini (Latif, 2019).

Orang dewasa dan anak usia dini (AUD) memiliki karakteristik yang berbeda. Individu dengan tingkat perkembangan yang relatif cepat dalam menanggapi atau menangkap berbagai aspek perkembangan yang ada merupakan salah satu ciri anak usia dini. Selain itu, anak-anak di tahun-tahun awal adalah individu yang sangat ingin tahu dan aktif. Beberapa ciri anak usia dini (AUD) adalah sebagai berikut: 1) Anak tidak pernah berhenti bergerak; 2) mudah beradaptasi; 3) menunjukkan antusiasme; 4) dia sangat tertarik dengan apa yang dia lihat dan dengar; 5) Tampak anak tidak pernah berhenti belajar; 6 egois; 7) Anak-anak adalah makhluk sosial; 8) penuh fantasi; 9) mengalami kesulitan untuk tetap fokus; 10) jendela pembelajaran potensial. Utami berpendapat bahwa ciri-ciri anak usia dini antara lain sebagai berikut: a) Anak egois; b) Anak tertarik; c) Setiap anak adalah unik; d) Anak memiliki fantasi dan imajinasi; e) Rentang konsentrasi anak pendek (Suryana & Hijriani, 2021).

Anak mempunyai model pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda berdasarkan tahapan pertumbuhan serta perkembangan anak. Pendidikan harus dilaksanakan dari sejak berusia muda atau sejak dini. Anak saat ini dalam keadaan mengalami jalan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik. Masih tidak banyak pengaruh buruk terhadap anak baik itu dari luar wawasan atau dari lingkungan sekitarnya. Juga bisa disebut, akan memudahkan bagi seorang guru dan orang tua untuk mendorong anaknya berbuat lebih baik (Fadilillah et al., 2014). Berk menegaskan bahwa perkembangan kehidupan manusia meningkat cukup cepat dan pesat pada usia dini dalam berbagai bidang perkembangannya. Kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional,

motorik, dan moral agama adalah di antara berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan. Maka dari itu, istilah “anak usia dini” mengarah pada anak yang masih berusia 0 sampai 8 tahun dengan keadaan menghadapi perkembangan fisik, mental, serta motorik yang terlalu cepat (Masruroh & Ramiati, 2022).

Freud percaya bahwa (PAUD) pendidikan anak usia dini menggambarkan sebuah faktor terpenting dalam membentuk kepribadian seorang anak. Jika seseorang tidak mengembangkan kepribadiannya, maka ia akan mengembangkan kepribadian yang destruktif dan menantang (Ansori, 2021). Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, pendidikan anak usia dini (PAUD) didefinisikan sebagai “jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun” dalam Pasal 1 Kurikulum 2013 (Purnamasari & Dimiyati, 2022). Sebelum memasuki masa dewasa, pertumbuhan dan perkembangan manusia harus diawali dengan pendidikan anak usia dini. Pemberian upaya pembinaan, pengasuhan, dan stimulasi anak usia dini agar menghasilkan kemampuan dan keterampilan bagi anak dikenal dengan pendidikan anak usia dini (Ardiansari & Dimiyati, 2021). Tujuan pendidikan anak usia dini, selanjutnya dapat menyiapkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan cara komprehensif yaitu dapat dilihat secara menyeluruh, Wajar jika orientasi pendidikan anak usia dini tidak terlalu terfokus pada bidang perkembangan kecerdasan namun juga dapat mencakup dari sudut pandang kemampuan pada perkembangan yang jauh sangat luas (Mayar et al., 2022).

Salah satu dari tujuan sebuah pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah mempersiapkan seorang anak untuk perkembangan dengan cara menyeluruh. Manusia dengan pendidikan adalah dua hal yang dapat berhubungan. Penekanan pendidikan anak usia dini (PAUD) terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 adalah lembaga yang dapat diklasifikasikan menjadi formal, informal, atau non formal. Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) adalah dua lembaga formal yang disebutkan dalam undang-undang tersebut. Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan bentuk lain yang setara dengan lembaga pendidikan anak usia dini non formal ada. Sebaliknya, pendidikan dalam keluarga yang dilaksanakan oleh lingkungan sekitar berfungsi sebagai lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) informal (Masriani & Liana, 2022).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) juga memiliki tujuan untuk membantu anak mewujudkan kemampuan potensi dirinya dari sejak usia dini agar siap menghadapi kehidupan, mampu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitarnya, dan tumbuh menjadi anak Indonesia yang memiliki kualitas yang bagus dan bernilai tinggi. Bermain sambil belajar adalah prinsip utama pendidikan anak usia dini. Pembelajaran disajikan dengan cara yang menumbuhkan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, menyenangkan, dan aktif. Dalam hal ini, instruktur merencanakan pelajaran dengan maksud merangsang siswa dan membantu mereka mengembangkan potensi penuh mereka (Sobah et al., 2022). Kegiatan yang dapat mengembangkan keahlian serta kemampuan anak dapat dirangsang, dibimbing, diasah, dan diberikan dengan melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sebuah pengajaran dihususkan untuk anak-anak diantara usia enam dan sembilan tahun. Pelaksanaan pendidikan anak usia dini atau PAUD akan disesuaikan dengan tingkat perkembangan yang dilewati anak usia dini (AUD) sesuai dengan keunikan serta pertumbuhannya (Susanto, 2017).

Karena perkembangan kognitif anak masih kurang, peneliti melakukan penelitian di RA Al-Khairat. Diharapkan perkembangan kognitif anak semakin maju seperti yang diharapkan dengan memainkan permainan labirin atau maze ini. Dengan judul penelitian “Implementasi Maze Games Dalam Pembelajaran Untuk Perkembangan Kognitif Anak Di RA Al-Khairat Desa Kotaanyar Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo Jawa Timur”.

Berhubung kapasitas atau kemampuan kognitif menggambarkan salah satu keadaan yang berguna bagi perkembangan otak atau daya pikir anak maka disebut sebagai sudut pandang perkembangan yang menonjol dan berkembang secara pesat pada anak usia dini (AUD) serta harus distimulasi sejak usia dini. Ketika seorang anak berusia antara 4 dan 5 tahun, sistem sarafnya berkembang dengan baik, memungkinkan mereka untuk mengatur dan mengkoordinasikan

kemampuan otak serta gerakannya dengan baik, baik itu secara fisik maupun non fisik (Haryani & Sari, 2021).

Istilah "kognitif" biasanya mengacu pada penerapan pengetahuan, pembentukan, dan perolehan. Dari pendapat Wundt kognitif adalah suatu proses kreatif serta aktif yang memiliki tujuan untuk membangun struktur melalui pengalaman (Badi'ah, 2021). Menurut Ahmad Susanto, kemampuan seorang individu untuk mengaitkan, menilai, serta memperhitungkan suatu fenomena atau peristiwa yang dinamakan sebagai proses berpikir. Perkembangan *cognitive* juga disebut dengan sebuah landasan bagi kemampuan berpikir anak. Oleh karena itu, tahapan *cognitive* juga berkaitan atau berkesinambungan dengan tingkatan kecerdasan seseorang yang telah mengidentifikasi seseorang melalui beberapa minat, apa lagi yang telah fokus untuk mempelajari suatu ide yang baru (Lilawati, 2021).

Fungsi kognitif, menurut Piaget, meliputi persepsi, pemikiran simbolik, penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah. Sebaliknya, konsep perkembangan kognitif anak mengacu pada proses berpikir anak dalam hal kapasitasnya untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan berbagai faktor (Fatimah & Istikomah, 2021). Menurut Piaget, perkembangan kognitif adalah perkembangan berfikir sistematis dan logis sejak bayi hingga dewasa. Perkembangan kognitif manusia terjadi dalam empat tahapan perkembangan: tahap sensorimotor antara usia 0 dan 2 tahun, tahap praoperasional antara usia 2 dan 7 tahun, tahap operasional konkret antara usia 2 dan 12 tahun, dan tahap formal. tahap operasional adalah antara usia 12 tahun ke atas (Sansena, 2022). Pertunjukan yang dianggap sebagai hasil dari kegiatan atau prosedur untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri disebut sebagai kemampuan kognitif. Domain yang mencakup aktivitas mental disebut sebagai domain kognitif. Chung mengklaim dan menyatakan bahwa "Domain kognitif adalah salah satu kerangka dasar untuk mengkategorikan tujuan pendidikan, persiapan ujian, dan kurikulum di seluruh dunia dalam taksonomi Bloom" (Putri et al., 2022)

Ada juga banyak sudut pandang yang berbeda, dan istilah "kognitif" berasal dari kata "kognisi", yang sama dengan "mengetahui". Perolehan, penataan, dan penerapan pengetahuan, menurut Neisser, merupakan penjabaran dari kognisi (kognisi) (Nurhaliza et al., 2021). Kata "kognitif" berasal dari kata benda "kognisi", yang dapat berarti berbagai hal, seperti "proses memperoleh pengetahuan", "upaya memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri", "proses mengenali lingkungan seseorang, atau "hasil memperoleh ilmu" (Izzuddin, 2021). Dari penilaian lain diungkapkan bahwa Mental adalah gerakan psikologis yang membuat individu siap untuk berhubungan, meninjau, dan memikirkan suatu tindakan, sehingga yang tunggal akan benar-benar ingin ditemui beberapa saat kemudian. Meskipun kemampuan kognitif setiap anak itu unik, namun ada banyak indikator perkembangan kognitif anak (Winarsih & Marli'ah, 2022).

Permainan maze merupakan permainan yang cocok dan sesuai terhadap mengembangkan kemampuan kognitif anak karena merupakan alat dengan bentuk sehingga pemain dapat menemukan jalan menuju tujuan dengan mencari jejak dan membuat coretan. Menurut Ahmad Mushlih, labirin memerlukan pencarian jejak; jika labirin hanya disajikan dalam bentuk gambar di sekolah konvensional, anak pada akhirnya akan menemukan jalan menuju tujuan yang dituju (Muttaqien & Aisyah, 2021). Permainan labirin atau maze juga dapat mengajarkan anak tentang simbol, penalaran, ingatan, dan keterampilan memecahkan masalah. KBBI mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang dapat dimainkan dengan barang atau sesuatu yang bisa digunakan untuk bermain. Dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam kehidupan anak usia dini (AUD), bermain game dan permainan game tidak akan dapat terpisahkan. Tedja Saputra menegaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu jenis kegiatan bermain yang bercirikan aturan dan ketentuan yang disepakati bersama (Fitriyah & Yusuf, 2022).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendalami fenomena atau peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian (Sidiq et al., 2019). Penelitian naturalistik, disebut juga dengan "kualitatif naturalistik", merupakan jenis penelitian kualitatif yang lebih banyak diterima di Indonesia

(Harahap, 2022). Menurut Bogdan dan Taylor, metodologi kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang dapat menciptakan data secara deskriptif yaitu berupa perilaku yang bisa untuk diamati dimulai kata-kata tertulis atau dari lisan dari orang-orang. Sebaliknya, Jane Richie menegaskan bahwasanya suatu penelitian kualitatif bertujuan untuk memaparkan sebuah dunia sosial serta perspektifnya dalam hal konsep, tingkah laku, pandangan atau pendapat, dan masalah yang berkaitan dengan seorang individu yang diteliti (Riyad & Alawiyah, 2021).

Di RA Al-Khairat Desa Kotaanyar, Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo, penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk memahami secara mendalam bagaimana perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan maze dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data. Wawancara adalah bertukar informasi antara dua individu di mana fakta, beberapa informasi, dan ide dibagi melalui pertanyaan serta jawaban sehingga topik tertentu dapat dipahami. Ada dua jenis wawancara: wawancara terstruktur, yang digunakan untuk metode pengumpulan data ketika peneliti atau pengumpul data yakin tentang informasi yang akan dikumpulkan. Wawancara bebas adalah wawancara dimana seorang peneliti tidak mengikuti atau tidak menyusun alur wawancara yang biasanya telah disusun secara cermat dan metodis untuk tujuan pengumpulan data (Nuralan et al., 2022). Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dalam penelitian ini, dimana pewawancara mencatat apa yang akan diminta untuk dilakukan oleh guru dan bagaimana mendapatkan informasi tentang masalah penelitian.

Widoyoko mendefinisikan observasi sebagai susunan unsur-unsur yang diamati secara sistematis dalam suatu gejala subjek penelitian. Observasi non-partisipan dan observasi partisipan adalah dua jenis observasi. Member Perception adalah strategi pengumpulan data yang memiliki kualitas tertentu jika dibandingkan dengan metode lain, ilmuwan langsung dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari seorang individu yang diamati, diteliti atau dipakai sebagai sumber informasi eksplorasi. Selain mengikuti aktifitas serta berbaur dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh sumber data, peneliti juga mengalami suka duka saat melakukan observasi. Observasi non-partisipan, di sisi lain, mengacu pada peneliti yang tidak terlibat tetapi hanya mengamati secara mandiri (Bakiyah et al., 2022). Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi non-partisipan, yaitu sebagai peneliti hanya bertindak sebagai pengamat independen serta tidak melibatkan diri secara langsung dalam aktivitas sehari-hari disekolah.

Istilah "dokumentasi" berawal dari kata "dokumen", yang memiliki arti "barang tertulis". pada perjalanan menggunakan metode dokumentasi, sebagai peneliti menganalisis beberapa benda tertulis contohnya yaitu buku, majalah, risalah rapat, dan catatan harian (Musyadad et al., 2022). Data primer dan data sekunder merupakan dua jenis data yang berbeda, dalam penelitian ini menggunakan dua data tersebut yaitu data primer dan juga data sekunder. Wawancara dengan para pendidik berfungsi sebagai sumber utama data dalam penelitian itu disebut data primer. Sebaliknya, data sekunder penelitian ini berupa rekaman video dan rekaman suara serta dokumentasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, seperti foto-foto kegiatan pembelajaran dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

KBBI mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang dapat dimainkan, baik berupa barang maupun yang lainnya. Selain itu, menurut pendapat Tedjasaputra permainan merupakan suatu bentuk permainan dengan aturan dan syarat yang harus disepakati oleh lawan (Fitriyah & Yusuf, 2022). Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan anak sendiri atau bersama teman untuk bersenang-senang. Tidak masalah aktivitas apa yang terlibat—selama ada rasa senang atau senang bagi anak kecil, itu memenuhi syarat untuk bermain (Fadlillah, 2017). Bermain, menurut Khadijah dan Armanila, merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi anak yang juga berguna untuk mengembangkan beberapa potensinya secara menyeluruh, termasuk dalam bidang untuk mengembangkan kemampuan bersosial dengan orang-orang sekitar, emosional terkendali dengan baik, serta kepribadian yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menggunakan permainan serta dengan kegiatan bermain, anak dapat memaksimalkan kecepatan stimulasi dengan baik dan leluasa baik itu dari luar maupun dari dalam, membentuk potensi seperti yang disebutkan



yaitu dalam bentuk memecahkan masalah yang dihadapi anak pada kehidupan nyata seperti saat ini, baik itu dari usaha diri sendiri atau dengan dorongan serta bantuan individu yang lain (Utami et al., 2022).

Menurut Asni Ariny Haque dan Rohani, permainan labirin adalah alat dengan bentuk yang dirancang untuk membantu pemain menemukan lokasi yang dituju dengan membuat garis dan mencari jejak. Ahmad Mushlih mengatakan bahwa labirin berarti mencari petunjuk, dan jika hanya berupa gambar-gambar di sekolah biasa, anak menemukan jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan (Muttaqien & Aisyah, 2021). Labirin atau maze adalah permainan langsung di mana Anda harus mencari cara terbaik agar tercapainya tujuan yang memang sudah ditentukan dan dirancang sebelumnya. Dalam bermain dengan permainan labirin maze ini anak diharuskan untuk menggunakan kotak yang dilewati untuk setiap baris atau kolom untuk menavigasi jalannya melalui labirin. (Munawaroh & Wijayanti, 2019).

Fungsi kognitif, menurut Piaget, meliputi persepsi, pemikiran simbolik, penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah. Sebaliknya, konsep perkembangan kognitif anak mengacu pada proses berpikir anak dalam hal kapasitasnya untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan berbagai faktor (Fatimah & Istikomah, 2021). Menurut Piaget, perkembangan kognitif adalah tumbuhnya daya pikir seseorang atau logika seseorang sejak bayi hingga dewasa. Ada empat tahap dalam perkembangan kognitif manusia: Tahap yang pertama adalah tahap sensorimotor yaitu anak yang berusia antara 0 dan 2 tahun, kemudian tahap pra-operasional yaitu antara usia 2 dan 7 tahun, dan selanjutnya tahap operasional formal yaitu antara usia 12 tahun ke atas (Sansena, 2022).

Menurut sudut pandang yang berbeda, kognitif adalah aktivitas mental yang memungkinkan seseorang untuk berhubungan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu aktivitas sehingga mereka dapat mengalaminya nanti. Meskipun kemampuan kognitif setiap anak itu unik, namun ada banyak indikator perkembangan kognitif anak (Winarsih & Marli'ah, 2022). Karena kemampuan kognitif adalah salah satu faktor yang sangat membantu perkembangan otak atau daya pikir anak, maka disebut juga sebagai aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat pada usia dini dan harus distimulasi sejak usia dini. Ketika seorang anak berusia antara 4 dan 5 tahun, sistem sarafnya berkembang dengan baik, memungkinkan mereka untuk mengkoordinasikan otak dan gerakannya dengan baik, baik secara fisik maupun non fisik (Haryani & Sari, 2021). Ahmad Susanto mendefinisikan berpikir kognitif sebagai kapasitas seorang individu untuk mengaitlkan, mengukur dan memperhitungkan satu fenomena atau peristiwa. Kemampuan berpikir seorang anak didasarkan pada kemampuan kognitifnya (Kurniawati & Kasih, 2022).

Masa muda adalah manusia yang baru, rata-rata anak cepat lelah saat beranjak dewasa namun anak-anak akan merasa ceria jika belajarnya dibarengi dengan bermain. Maka dari itu, kita sebagai orang dewasa, khususnya para pengajar atau pendidik, harus bisa membuat atau membuat game yang menarik dan menarik. Dengan menggunakan permainan labirin ini, anak-anak akan tertarik untuk memainkannya dan kemudian memecahkan teka-teki untuk menemukan cara yang ampuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Permainan labirin dapat mendorong semua bagian kemajuan anak. Ketika anak-anak bermain dengan permainan labirin ini, anak-anak akan dipersiapkan dalam kapasitas mentalnya, tepatnya seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Permainan labirin juga dapat mempersiapkan ingatan, pertimbangan, citra, pemikiran, dan pemikiran kritis anak-anak dan ini penting untuk perspektif mental.

Faktor pendukung implementasi maze games dalam pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak, salah satunya adalah inspirasi dari pendidik, karena inspirasi dapat membuat anak lebih semangat dalam belajar. Inspirasi terkait erat dengan dorongan yang menyebabkan anak dibujuk, dipaksa untuk menindaklanjuti sesuatu. Dengan inspirasi siap menunjukkan kepada anak muda untuk tidak menyerah tanpa masalah. Faktor pendukung selanjutnya yaitu tersedianya *facilities and infrastructure* pendidikan yang mencukupi karena sarana dan prasarana pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membantu pelaksanaan pendidikan dan pengalaman yang berkembang, baik itu dengan cara spontan ataupun dengan cara tidak langsung dalam suatu organisasi dalam memperoleh tujuan dari pendidikan. Lembaga pendidikan dan kerangka kerja merupakan sumber penaksiran mutu sekolah dan harus terus diusahakan sesuai dengan peningkatan ilmu pengetahuan

dan inovasi. Sarana pembelajaran adalah bahan dan perangkat keras yang langsung digunakan dan mendukung interaksi pembelajaran, khususnya pengalaman mendidik dan menumbuhkan, misalnya bangunan, wali kelas, meja, kursi, peralatan dan media pembelajaran lainnya. Yang dimaksud dengan kerangka adalah kantor-kantor yang secara tersirat mendukung jalannya proses pendidikan atau pertunjukan, misalnya pekarangan, kebun, pembibitan sekolah, dan jalan-jalan yang mengarah ke sekolah.

Sedangkan faktor penghambat implementasi maze games dalam pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak diantaranya adalah pemberian materi harus lebih kreatif sehingga anak belajar tidak mengalami penurunan motivasi dan juga agar anak semakin merasa tertantang untuk bermain permainan maze serta tertantang untuk menyelesaikan teka teki perjalanan sehingga sampai pada tujuan yang diinginkan. Faktor selanjutnya yaitu kualitas sumber belajar dalam penyampaian materi dan memberikan pembelajaran diharapkan lebih kreatif dan juga lebih profesional, kemudian sumber belajar masih minim, semua itu harus lebih dikembangkan karena hal tersebut sangat penting agar perkembangan kognitif anak berkembang menjadi maksimal.

Telah dibuktikan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang menjadi maksimal melalui penggunaan permainan labirin atau maze ini. Karena sebelum menggunakan permainan maze kemampuan kognitif anak di RA Al-Khairat masih kurang berkembang misalnya anak masih kurang mampu memahami dan mengetahui angka-angka serta lambang bilangan. Setelah menggunakan permainan maze ini kemampuan kognitif anak sudah semakin berkembang, sebenarnya permainan maze tidak hanya dapat berkerja pada kemampuan kognitif anak namun juga dapat mendorong pada perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, emosional serta perubahan social anak. dengan menggunakan permainan maze dalam pembelajaran di RA Al-Khairat anak dapat belajar sambil bermain karena permainan maze adalah permainan yang menantang anak untuk bisa menyelesaikan teka teki yang ada. Permainan maze ini menjadikan kemampuan kognitif anak di RA Al-Khairat berkembang secara optimal, yaitu memahami beberapa macam angka-angka, dapat membedakan macam macam warna, beberapa macam bentuk, dapat menghitung angka serta anak dapat berfikir secara nalar.

## KESIMPULAN

Saat belajar, permainan labirin maze akan membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Permainan labirin maze dapat membantu perkembangan kognitif anak di tahun-tahun awal, terutama saat mereka berada di fase *golden age*. Anak-anak dapat mengingat dan berpikir secara logis dan mengembangkan keterampilan berpikir mereka melalui penggunaan permainan labirin yang menarik dan asli.

Faktor pendukung implementasi maze games dalam pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak antara lain motivasi guru yang dapat meningkatkan semangat belajar anak. Ketersediaan *facilities and infrastructure* pendidikan yang memadai, karena sarana dan prasarana pendidikan agar dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk menunjang serta membantu dalam proses belajar dan mengajar, hal itu merupakan kebutuhan selanjutnya. Meskipun penggunaan permainan labirin atau maze dalam pendidikan bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak, masih terdapat keterbatasan sumber belajar dan konten kreatif yang kurang.

Telah dibuktikan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang secara maksimal ketika permainan labirin maze digunakan dalam pendidikan. Anak-anak yang memainkan permainan labirin ini mampu berpikir logis, memahami simbol-simbol angka, menghitung banyak angka, mengingat perbedaan berbagai bentuk dan ukuran, dari kecil hingga besar, dan memecahkan teka-teki yang ada.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya berterima kasih kepada kepala sekolah yang telah dengan senang hati memberikan saya izin dan kepercayaan untuk melaksanakan penelitian di RA Al-Khairat. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada guru-guru dan siswa di RA Al-Khairat yang telah menerima dengan hangat partisipasi saya dalam proses pembelajaran. Serta tidak lupa saya juga berterima kasih kepada (Ketua

Prodi) Ketua Program Studi dan Pembimbing yang udah memberikan bimbingan dan nasihat selama pengerjaan tugas ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z. (2021). Strategi Pendidik dalam Menumbuhkan Karakter Jujur pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261–270. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208>.
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.
- Ardiansari, B. F., & Dimiyati. (2021). Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 420–433. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.926>.
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiologual. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 77–90.
- Bakiyah, H., Indarsih, M., Yuniani, H., & Astuti, F. D. (2022). Strategi Komunikasi Public Relations Pt Cakra Mahkota Dalam Customer Relations. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 3(1), 20–34. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.1352>.
- Fadilillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (ed.); 1 st ed. Prenadamedia Group.
- Fadilillah, M., F. L. M. K., Wantini., A. E., & Fauziyah, S. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (ed.); 1 st ed. Kencana.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 61–73. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>.
- Fatimah, E. R., & Istikomah. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ( Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali ). *Jurnal Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–31.
- Fitriani, & Watini, S. (2022). Implementasi Media TV Sekolah dalam Mengembangkan Motivasi Belajar pada Anak Paud Pelita Hati. *JIPP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2936–2941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.786>.
- Fitriyah, K. D., & Yusuf, F. Q. (2022). Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember. *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah Dan Hukum*, 03(5), 463–48.
- Harahap, N. (2022). *Penelitian Kualitatif* (Ha. Sazali (ed.); 1st ed.). Wal ashri Publishing.
- Haryani, S., & Sari, V. M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365–4372.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 542–557.
- Kurniawati, N., & Kasih, D. (2022). Hubungan Efikasi Diri Pengasuhan Ayah dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kecamatan Ciledug Tangerang Banten. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 4550–4556.
- Latif, I. M. (2019). Efektifitas Metode Qira'ati dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia Dini. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya FAI Undar Jombang*, 4(2), 308–327. [www.kumpulanhadist.org](http://www.kumpulanhadist.org)
- Lilawati, R. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (ctl) terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK rahmat surabaya. *Jurnal Program Studi PGRA*, 7(2), 157–167.
- Masriani, & Liana, D. (2022). Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 37–46.
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Anak Usia Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *INCARE: International Journal Of Educatoin Resources*, 02(06), 576–585.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak



- dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i1.63>.
- Musyadad, V. F., Hanafiah, Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>.
- Muttaqien, M. D., & Aisyah. (2021). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Maze Sketch Spider Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Bangsa 2 Gerogol Jaya Depok. *Eduinovasi*, 1(1), 1–35.
- Nuralan, S., BK, M. K. U., & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 13–24.
- Nurhaliza, D., Zaini, A., & Dianto, M. (2021). Profil Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di Kelas Vii Mts.Subulussalam Sayur Maincat Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. *Mudabbir Journal Research and Education Studies*, 1(1), 71–80.
- Pattiasina, P. J., Fatmawati, E., & Wulandari, M. (2022). Penggunaan Metode Mendongeng Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 667–674. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1049>
- Purnamasari, N., & Dimiyati. (2022). Perbedaan Pengasuhan Anak di Sekolah Fullday dan Sekolah Umum Terhadap Kemandirian Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2813–2824. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2267>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *PAPEDA: Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148.
- Rahmadina, F. S., Khairunnisa, F. A., & Firmiana, M. E. (2021). Bentuk Dukungan Orang Tua Pada Anak Usia Dini (AUD) Selama Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 18–25. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.629>
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Riyad, M., & Alawiyah, Z. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Ibnu `Aqil Bogor. *Instruktur: Jurnal Pendidikan Guru Marasab Ibtidaiyah*, 1(1), 29–38.
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 6(4), 39–46.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin (ed.); 1st ed.). CV. Nata Karya.
- Sobah, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatubarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37–44.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini, Konsep dan Teori* (Suryani & R. Uce (ed.); 1 st ed.). PT Bumi Aksara.
- Utama, W., Suprpto, & Ranam, S. (2022). PKM Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Melalui Media Gambar Pada Anak Usia Dini Di Bimbingan Belajar Pelita Hati Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 67–70.
- Utami, F. B., K. D., Utama, W. W. I. (2022). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (S. T. P. Supriyadi (ed.); 1 st ed.). PT Nasya Expanding Management.
- Winarsih, & Marli'ah, S. (2022). Pengaruh Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kelompok A Di Tk Karunia Desa Woro Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang.

