

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN
MAZE PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KELOMPOK A TK KHADIJAH 87
KALIBARU KULON BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2015-2016**

Oleh: Sovya Aprilia Rohmad
Sovyaaprilia@gmail.com

ABSTRAK

Aprilia, Sovya Rahmad 2016 *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui bermain maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.

Pembimbing (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Misyana, M.Pd

Kata Kunci: Bermain *Maze*, Kemampuan Kognitif

Pemahaman tentang perkembangan kognitif anak yang efektif peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam upaya pembinaan untuk pengembangan potensi anak 4-6 tahun, upaya pengembangan dilakukan dengan rangsangan melalui bermain karna melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru pengalaman baru dan proses berfikir yang lebih jelas. Kegiatan belajar mengajar di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon belum sepenuhnya memberikan kegiatan bermain yang memadai Permainan yang ada di sekolah masih belum bervariasi dan permainannya kurang menstimulasi kemampuan kognitif anak, dikarenakan permainan kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga anak bosan.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain. cara yang dianggap tepat adalah melalui bermain maze yang bertujuan agar anak dapat memecahkan masalah sederhana, mengenal nama benda berdasarkan fungsi dan menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan melalui bermain *maze* adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *maze* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016”

Penelitian dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui Bermain *maze*. penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 02 mei 2016 sampai dengan Kamis, 05 mei 2016 dan dilanjutkan pada hari Senin, 09 mei 2016 dan hari Kamis, 12 mei 2016 pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi 2015/2016

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi Data yang dikumpulkan berupa aktivitas siswa selama kegiatan bermain maze dan hasil observasi anak TK

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016. dengan ketuntasan belajar pada siklus 2 menggunakan inovasi baru yaitu bermain secara makro.

ABSTRACT

Aprlia, Sovya Rahmad.2016. Improving the Children's Cognitive Skill Through Maze Game for 4-5 years old in A Group of Khotijah 87 Kindergartens at Kalibaru Kulon Banyuwangi in The Academic Year of 2015/2016. Thesis. Education Program., The Study Program of Early Childhood Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah University of Jember.

Advisors (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Misyana, M.Pd

Keywords : Maze game, Cognitive Skill

An understanding of cognitive development of children are effective as well as the role of parents and teacher indispensable in an attempt coaching to the development of the potential of the child of 4-5 year-old, the attempt of attempt is done by playing game as stimulus. Due to the play, children get knowlesge, new experiences, and more clear thinking process. The teaching and learning process at Khodijah 87 kindergartens in Kalibaru Kulon not fully give any activities which support children to play. There are limited short of game that can be played by children, moreover, the provided game still cannot stimulate children cognitive skill. so they are easily get bored.

The endeavor to improve the children's cognitive skill is to create an enjoyable teaching and learning process. The suitable technique that can be used is playing maze game which goals to make children solve a simple problem, recognize the name of objects based on the function and use these object as the symbol of game. The problem of this research which want to be solved through playing maze game is how to improve children's cognitive skill through maze game for 4-5 year-old children of A group at Khotijah 87 kindergartens Kalibaru Kulon Banyuwangi in the academic year of 2015/2016.

The research is done to know the children's cognitive skill through playing maze game. This research was done from Monday, 2nd may 2016 until Thursday, 12th may 2016 for 4-5 year-old children in A group of Khadijah 87 kindergartens Kalibaru Kulon Banyuwangi in the academic year of 2015/2016.

This research belongs to classroom action research. The data collection used in this research is observation and documentation. The collected data is in the form of children's activities during the maze game playing and observation result.

Based on the observation result, it can be concluded that playing maze game can improve the children's cognitive skill of 4-5 year-old in A group at Khadijah 87 kindergartens Kalibaru Kulon Banyuwangi in the academic year of 2015/2016. It was done in Cycle 2 by using new innovation, play in macro group.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Kemampuan kognitif yang ada pada diri anak adalah serangkaian proses dari alat berfikirnya, melalui berfikir anak membangun pengetahuan-pengetahuan yang didapat dari pengalaman, hal ini di dukung oleh pendapat Vigotsky (dalam Sujiono, 2012:114) yang mengatakan dari berpikir anak dapat membantu memecahkan masalah, seorang yang mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya, anak-anak akan mencoba mencari jalan keluar dari permainan yang sedang dikerjakannya (mencari jejak) dan memperluas kemampuan. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain maze adalah salah satu kegiatan yang memberikan pengalaman belajar langsung pada anak, selaras dengan pendapat Suratno, 2005:82-88, yang menurutnya dari macam-macam jenis bermain aktif dan pasif ada bermain eksplorasi yang aktifitas utamanya melakukan penjelajahan dalam gambar maupun secara langsung, manfaat yang didapat anak dari kegiatan eksplorasi adalah menambah pengetahuan, dan pengalaman untuk mengetahui hal baru. Dengan menerapkan bermain maze diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal ini selaras dengan pendapat Heriantoko, 2012:3 bahwa permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan dasar yang dipersiapkan oleh guru sesuai tahapan perkembangannya. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan didalam kelas hal ini selaras

dengan pendapat Arikunto, (2015:1-2) Penelitian tindakan kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula. Jika satu ruangan ada dua kelompok meskipun tidak ada sekat, belajar hal yang berbeda, meskipun mereka belajar modul tanpa ada guru maka kedua kelompok tersebut tidak dapat dikatakan sebagai satu kelas. Hal tersebut dikarenakan sesuatu yang mereka pelajari tidak sama.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian selama pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, anak merasa antusias, aktif, semangat dan giat untuk bermain bersama, ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, oleh karena itu peneliti mencoba untuk mengadakan inovasi model pembelajaran agar dapat merangsang anak agar lebih giat lagi belajar seraya bermain. Setelah penelitian tindakan kelas ini, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dan mencapai standar ketuntasan pada siklus II, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Setelah peneliti mengadakan tindakan pada siklus I, kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan yang baik, secara klasikal mencapai rata-rata 62.5%, akan tetapi masih belum memenuhi criteria ketuntasan yang diinginkan, hal ini disebabkan karena adanya kelemahan pada proses pembelajaran karena penyampaian cara bermain oleh peneliti kurang dipahami anak sehingga hasil kegiatan anak kurang sesuai dengan arahan peneliti, seperti pada kegiatan mencari jejak pada gambar *maze* untuk menemukan jalan keluar terlihat ada anak yang masih kesulitan tidak menemukan jalan keluar malah mencoret-coret semua gambar ada juga yang tersesat di jalan yang salah, pengenalan benda berdasarkan fungsi juga masih lemah ada

sebagian anak yang mengenal nama benda tapi belum mengenal fungsinya dan begitupun dengan penggunaan benda sebagai permainan simbolik anak terlihat masih malu-malu mempraktekkan gerakan kendaraan yang paling disukai anak. Maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar mencapai target rata-rata minimal 75%. Kegagalan pada siklus I salah satunya disebabkan karena faktor berikut:

2. Peneliti belum memberikan contoh konkrit
3. Anak baru beradaptasi dengan peneliti
4. Media kurang menarik minat anak
5. Peneliti belum menyampaikan aturan sebelum bermain
6. Pada siklus II dilakukan perbaikan yaitu salah satunya adalah memperbaiki cara penyampaian dalam memberikan contoh bermain *maze* pada anak, penyampaian peneliti tentang gambar benda (bulan dan bintang) dengan fungsinya dan mempraktekkan secara langsung menggunakan benda sebagai permainan simbolik contoh peneliti perlu menirukan gerakan pesawat terbang saat melintasi *maze*, dan selain itu peneliti perlu memperbaiki media pembelajaran yang lebih baik, jika diberikan mikro anak menggunakan LKS dan krayon sebagai alat untuk mencari jejak maka di perbaikan kali ini anak bermain secara makro jadi anak tidak lagi menggunakan krayon tapi anak sendiri yang bermain langsung untuk mencari jejak. inovasi baru yang diberikan tidak mengubah ciri dari *maze* hanya saja *maze* yang dibuat peneliti dengan inovasi baru terbuat dari bener dengan ukuran 200x150 sehingga anak dapat bermain langsung berjalan mengikuti jejak

alur *maze* (bulan) untuk menemukan jejak jalan keluar (bintang) dan anak merasa sangat antusias. Setelah melakukan perbaikan maka target yang dicapai rata-rata 81.25% artinya mencapai target rata-rata minimum yaitu 75% atau kemampuan kognitif anak dalam bermain *maze* sudah mencapai penilaian disetiap aspek sesuai yang diharapkan.

Dukungan yang lebih dari lingkungan sekitar anak juga harus memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dari lingkungan anak mendapatkan pengetahuan baru pengalaman baru dan proses berfikir yang lebih jelas. Selaras dengan Vigotsky (dalam Sujiono, 2011:1.25-1.27) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor lingkungan dimana manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya dan perkembangan manusia sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan sekitarnya, adapun faktor lain menurut Vigotsky adalah faktor kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti berarti manusia dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam pemecahan masalah.

Setiap anak akan memahami perubahan sesuai dengan tingkat perkembangannya, setiap perkembangan anak akan menunjukkan ciri-ciri karakteristik yang berbeda hal ini selaras dengan pendapat Sunaryo Kartadinata (dalam Susanto, 2014:48-49) yang mengatakan proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan memecahkan masalah. Sehubungan dengan masalah ini perkembangan struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman anak usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk

jaringan otak dengan demikian, melalui perkembangan kognitif, fungsi pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Dengan keberhasilan penelitian ini, maka para pendidik bisa menerapkan bermain maze untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik. Dikarenakan kemampuan kognitif sangatlah diperlukan oleh anak usia dini antara lain dalam memecahkan masalah sederhana untuk pembelajaran pada anak agar dapat mengetahui arah jalan dari rumah ke sekolah, melatih kemampuan pengetahuan anak tentang benda berdasarkan fungsi dan menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal sesuai dengan kriteria ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut maka kemampuan kognitif anak melalui bermain maze meningkat dan melebihi target yang diharapkan.

SARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan pembahasan dalam penelitian kemampuan kognitif anak melalui bermain maze maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk peneliti berikutnya kegagalan pada maze yang biasanya menggunakan kertas HVS dapat di atasi dengan mengganti kertas buffalo dan penggunaan pensil dapat diganti dengan krayon, kertas buffalo yang lebih tebal dan krayon yang tidak runcing dapat meminimalisir gampang robek dan menghindari kegagalan pada proses pembelajaran
2. Untuk guru cara penyampaian dalam menstimulasi anak sebelum bermain seharusnya diberikan contoh konkrit terlebih dahulu oleh guru sebelum anak mempraktekkan secara langsung

Untuk lembaga hendaknya dapat mempertimbangkan media maze sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, tentunya dikemas sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi Suhardjono S. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Constantiana, Eky lidya. 2014. *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*. Jurnal. Surabaya: PG Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Depdiknas. 2003. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Kelompok B PAUD Ababil Curahdami Bondowoso*. Tesis. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Gunarti, Lilis Suryani, A.M. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hanafi, Dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Penerbit Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember

- Mar'at, Samsunuwiyati. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung:PT Remaja Rusdakarya.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga: PT Glora Aksara Pratama.
- Soetjiningsih, Cristiana H. 2014. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sujiono, Yiliani Nurani Dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta: PT Indeks.
- Suratno.2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet.2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Tridhonanto, &Agency Branda.2013 . *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Media Komputindo.