

**IMPLEMENTASI MEDIA MAZE ANGKA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK DI TK MUTIARA KASIH
TANJUNG RAJA LAMPUNG UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Rukiyah

NPM: 1611070122

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

**IMPLEMENTASI MEDIA MAZE ANGKA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI
TK MUTIARA KASIH TANJUNG RAJA LAMPUNG UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan masih adanya perkembangan kognitif anak yang belum optimal, dikarenakan salah satu proses pembelajaran lebih di arahkan ke pola penugasan yang mana seharusnya pada usia ini anak lebih banyak kegiatan bermain. Dalam tujuan untuk mengembangkan kognitif anak usia 4-5 Tahun pada tahapan pra-oprasional, dengan indikator perkembangan kognitif anak mampu mengklasifikasikan, mampu menggunakan simbol, dan dapat memahami angka, salah satu alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah media maze angka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan media maze angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Mutiara Kasih?” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penggunaan media maze angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah anak-anak yang berjumlah 21 orang anak dan guru TK Mutiara Kasih. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, data dianalisis dengan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Berdasarkan hasil analisis data dapat penulis simpulkan bahwa guru dalam implementasi media maze angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara adalah sebagai berikut: (i) guru memilih tema yang ingin dicapai (ii) guru menyiapkan media sebelum kegiatan dimulai (iii) guru menjelaskan cara penggunaan media maze angka (iv) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk tanya jawab (v) guru mengarahkan dan membimbing anak (vi) guru mengajak anak melakukan evaluasi dan diskusi untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan. Dapat dilihat dari perkembangan anak yaitu

terdapat 3 orang anak yang Mulai Berkembang, terdapat 9 orang anak Berkembang Sesuai Harapan, serta terdapat 9 orang anak Berkembang Sangat Baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak berdasarkan dengan indicator dan langkah-langkah tersebut kemampuan kognitif sudah berkembang sangat baik.

Kata Kunci: *Kemampuan Kognitif dan Media Maze Angka*



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rukiyah
NPM : 1611070122
Jurusan/Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi Media Maze Angka Untuk Menembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu, terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 20 April 2021
Penulis,



MUTIARA KASIH
TUNJUNG RAJA
LAMPUNG UTARA
1611070122
6000
ENAM RIBURUPIAH

Rukiyah
NPM. 1611070122



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA MAZE ANGKA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK DI TK MUTIARA KASIH
TANJUNG RAJA LAMPUNG UTARA**

**Nama : Rukiyah
NPM : 1611070122
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP.196906081994032001

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M. Pd
NIP. 198206242011012004

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA MAZE ANGKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK MUTIARA KASIH TANJUNG RAJA LAMPUNG UTARA”** disusun oleh, **Rukiyah, NPM : 1611070122**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intaan Lampung pada Hari/Tanggal : **Rabu, 7 April 2021 Jam 09.30 sd 11.00 WIB** secara online di <https://meet.google.com/dzd-ssgf-ohb>

TIM PENGUJI

Ketua

: Dr. H. Subandi, MM

Sekretaris

: Kanada Komariyah, M. Pd

Penguji I

: Dr. Oki Darmawan, M. Pd

Penguji II

: Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

Pembahas Pendamping: Ida Fiteriani, M. Pd

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd

NIP.196408261988032002

MOTTO

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا
وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya: “harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (QS. Al-Kahfi: 46)



PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kepada ALLAH SWT, semoga kita mendapatkan rahmat dan hidayah-Nya, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua ku bapak Abdul Kodir dan ibu Parti yang selalu saya banggakan, hormati, dan sangat saya sayangi. Do'a tulus dan terimakasih selalu kupersembahkan atas jasa, tenaga, pikiran, dan pengorbanan dalam mendidik, membesarkanku, dan membimbingku dengan penuh kasih sayang, tanpa ada rasa lelah, memberikan doa, dukungan untuk keberhasilanku.
2. Terima kasih untuk adik-adikku Titi Kartika dan Sarinah serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa'a, semangat seta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Suami tercinta Andri Saputra, terima kasih untuk semua dukungan, pengertian dan do'a yang tiada henti diberikan kepada peneliti.
4. Dan Almamater UEN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rukiyah lahir pada tanggal 12 Juni 1998 di Desa Tanjung Riang Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Lampung Utara. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Abdul Kodir dan ibu Parti.

Penulis menjalani pendidikan tingkat dasar di SD Negeri 1 Tanjung Riang Kecamatan Tanjung Raja Lampung Utara, selesai pada tahun 2010, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Tanjung Raja Lampung Utara, selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Tanjung Raja Lampung Utara, selesai pada tahun 2016. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama kuliah penulis mengikut kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu Kuliah Ta'aruf (Kulta), menjalani proses pembelajaran dari semester 1-6, pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Tanjung Baru, Merbau Mataram Lampung Selatan, serta melaksanakan PPL di TK Kartika II-26 Bandar Lampung, selain itu penulis juga mengikuti kegiatan yang ada di lingkungan Kampus yaitu UKM Pramuka pada tahun 2016 sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayangnya, tak lupa pula shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Implementasi Media Maze Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara” dengan baik.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai persyaratan ujian munaqosyah serta bagian dari salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung. Didalam penulisan proposal ini penulis menyadari banyaknya kekurangan serta keterbatasan yang jauh dari kesempurnaan, namun berkat bantuan, bimbingan kerja sama dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala tersebut dapat teratasi dengan baik, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jauniko, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. H. Meriyati, M. Pd dan Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing I dan Pembimbing II atas keikhlasan dan kesediannya telah memberikan waktu, untuk memberikan bimbingan dan petunjuknya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan pada penulis selama di bangku kuliah.

5. Bapak dan Ibu staf, karyawan serta keamanan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Rikawati, S. Pd selaku kepala sekolah TK Mutiara Kaih Tanjung Raja Lampung Utara, guru-guru di TK Mutiara Kaih Tanjung Raja Lampung Utara serta staf yang telah memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis untuk mengumpulkan data yang penulis perlukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku Hambar Yanti, Qortina Aini, Futihatul Jannah, Miftahul Jannah, Nita Shelita, Sonia Febriyanti, Lili Awalia, Laila Umaroh, serta angkatan 2016 khususnya jurusan PIAUD yang telah memberikan semangat, dukungan, serta motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis serta dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT, Aamiin ya robbal alamiin.

Bandar Lampung, 2021

Penulis

RUKIYAH
NPM. 1611070122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Fokus dan Sub-fokus Penelitian	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
H. Metode Penelitian	15
I. Sistematika Pembahasan	23
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Kognitif.....	25
1. Pengertian Kognitif	25
2. Tahap Perkembangan Kognitif	28
3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	30
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	33
B. Maze Angka.....	34
1. Pengertian Maze Angka.....	34

2. Manfaat Maze Angka	36
3. Konsep Penggunaan Maze Angka	37

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
1. Sejarah Singkat TK Mutiara Kasih	39
2. Visi, Misi dan Tujuan TK Mutiara Kasih	40
3. Keadaan Tenaga Pendidik TK Mutiara Kasih.....	41

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Temuan Peneliti	43
1. Pelaksanaan Penerapan Media Maze Angka	43
2. Perkembangan Kognitif Anak	48
3. Kelemahan Guru Menggunakan Media Maze	52
B. Pembahasan	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Rekomendasi	58

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.....	5
Tabel 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.....	7
Tabel 3 Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih	9
Tabel 4 Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak melalui Media Maze Angka	19
Tabel 5 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.....	31
Tabel 6 Identitas Sekolah TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara Tahun Pelajaran 2019/2020.....	39
Table 7 Data Guru TK Mutiara Kasih Dan Personalia TK Mutiara Kasih	41
Tabel 8 Hasil Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak TK Mutiara Kasih Lampung Utara.....	53
Tabel 9 Presentasi Hasil Penelitian Implementasi Media Maze Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kognitif anak
- Lampiran 2 : Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif anak
- Lampiran 3 : Hasil Observasi Perkembangan Kognitif anak
- Lampiran 4 : Lembar Observasi Proses Pembelajaran
- Lampiran 5 : Pedoman Wawancara dengan Guru
- Lampiran 6 : Hasil Wawancara dengan Guru
- Lampiran 7 : Surat Penelitian Dari Kampus
- Lampiran 8 : Balasan Surat Penelitian
- Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul “Implementasi Media Maze Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara”. Agar tidak terjadi kesalah pahaman di dalam memahami maksud judul skripsi ini, maka perlu dijelaskan hal-hal yang bersangkutan.

Arti Implemetasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu pelaksanaan/ penerapan. Sedangkan pengertian umum adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang).Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹

Menurut Laily Rosidah maze merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang *ruwet* untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.²

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan kognitif menurut Jean Piaget dalam ery kheiriyah, yang dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik artikel baru huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulis atau menyalinnya serta menghitungnya, sudah mengenal

¹ Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 213

² Laily Rosidah, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze,” *PENDIDIKAN USIA DINI Edisi 2 8* (2014), (diakses pada tanggal 4 Januari 2020) .h.286

sebagian besar warna, mengenal bentuk, mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang sekolah, mengenal nama-nama hari dalam satu minggu dan pada usia akhir enam tahun anak sudah mampu membaca, menulis dan berhitung.³

Pendidikan anak usia dini adalah usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak sampai usia enam tahun dengan cara pemberian rangsangan untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sehingga mampu siap memasuki jenjang lebih lanjut.⁴

Taman Kanak-kanan Mutiara Kasih Tanjung Raja Lamapung Utara merupakan suatu lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang peneliti pilih sebagai lokasi dalam penulisan skripsi ini.

Jadi maksud dari judul yang peneliti lakukan adalah pelaksanaan penggunaan media maze angka dalam mencari jalan keluar untuk mencapai tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan seorang anak, sebagai mana di jelas dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 122 yaitu :

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ

لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : *Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila*

³ Ery Khaeriyah, Aip Saripudin, Riri Kartiyawati, *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 2, September 2018.

⁴ Undang-Undang System Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003

*mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.*⁵

Berdasarkan penjelasan ayat Al-Quran di atas sudah sangat jelas bahwa pendidikan sangat penting untuk semua kaum muslim dan muslimin, supaya umat islam dapat menyadari atas peringatan yang telah Allah tetapkan kepada kaumnya. Maka dari itu sangat penting menanamkan pendidikan kepada anak sejak usia dini supaya dapat menjadi bekal baginya.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.⁶ Pada fase ini, dapat dikatakan merupakan kondisi yang tepat untuk menumbuhkan kembangkan segala potensi anak, sebab pada fase ini anak berada pada masa peka untuk menerima berbagai rangsangan-rangsangan. Ini sesuai pendapat Wahyudin dan Agustin yang menyatakan bahwa pada usia ini merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.⁷

Pendidikan anak usia dini juga merupakan suatu upaya yang dilakukan memberi rangsangan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dasar mulai dari anak usia 0 sampai 6 tahun sebagaimana telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

⁵ Syamil Quran, *Departemen Agama RI Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. h. 206

⁶ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 16

⁷ Wahyudin, Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 6

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan jalur formasi pada jenjang pendidikan anak usia dini, seperti yang telah dijelaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 ayat (1) menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program pengembangan yang mencakup nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional dan seni.⁸

Dari penjelasan pasal-pasal diatas dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak supaya aspek perkembangan anak dapat tercapai secara maksimal. Dalam penelitian ini, fokus pada aspek perkembangan kognitif anak.

Menurut Ahmad Susanto, perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.”⁹ Dengan demikian, kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4) menyatakan bahwa:¹⁰

“Perkembangan Kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik. Belajar dan

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, h. 2-4

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 53

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 6

pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, dan lain-lain. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, serta menggunakan konsep bilangan, dan lain sebagainya.

Dengan demikian perkembangan kognitif anak merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir secara logis, dan anak juga dapat memecahkan masalah secara teliti dan berhati-hati untuk masa yang akan datang.

Berikut ini dijelaskan dalam Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Table 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian
A. Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobi) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dan lain sebagainya) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (missal: sebagai peserta didik/ anak/ teman)
<p>B. Berfikir Logis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (missal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
<p>C. Berfikir Simbolik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

Sedangkan menurut Piaget beberapa Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5
Tahun

Pencapaian perkembangan	Indikator
Perkembangan Kognitif	a. Menggunakan symbol
	b. Memahami identitas
	c. Memahami sebab akibat
	d. Mampu mengklasifikasikan
	e. Memahami angka
	f. Empati
	g. dan Teori pikiran.

Sumber : Piaget dalam buku Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth, *Human Development (Psikologi Perkembangan)*.¹¹

Dalam penelitian ini penulis menggunakan indikator perkembangan kognitif menurut Piaget, dikarenakan terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Yakni perkembangan kognitif anak dalam menggunakan simbol, mengklasifikasikan benda, dan memahami angka.

Dari indikator yang telah dijelaskan diatas samahalnya dengan teori piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-opsional. Untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak maka sangat dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat. Sebagaimana dikemukakan oleh Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif yaitu melalui media maze angka.

¹¹ Diane E. Papalia, Dkk, *ibid*, h. 323

Menurut Heriantoko *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.¹² Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *maze* dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil pra penelitian awal yang penulis lakukan di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara pada tanggal 5-11 januari 2020 bahwa masih ada beberapa anak yang memiliki kemampuan kognitif yang masih belum dan mulai berkembang dan ada pula yang sudah berkembang dengan baik. Beberapa hal yang peneliti temukan yaitu ada beberapa anak yang belum tepat dalam menyebutkan warna sehingga pada saat mengelompokan warna anak mengalami kesulitan, contohnya anak menyebutkan warna ungu menjadi warna biru dan warna orange menjadi warna merah. Anak dalam menyebutkan bentuk masih kurang tepat contohnya gambar berbentuk lonjong dikatakan bentuk bulat dan gambar bentuk segitiga masih ada beberapa anak yang belum mengetahui bentuknya. Masih ada beberapa anak yang menggunakan symbol belum tepat contohnya seperti symbol angka 17 dilketakan di gambar 13, dari masalah ini juuga dapat kita lihat bahwa anak belum tepat dalam menghubungkan angka dengan gambar dikarnakan dalam menggunakan symbol anak masih belum tepat.

Berikut ini penulis tuangkan data perkembangan kognitif anak yang diperoleh dari hasil observasi di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

¹² Maya Wajannati, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jpp paud Fkip Untirta) Vol. 3 No. 2 Nov 2016

Table 3
Capaian Mingguan Perkembangan Kognitif Anak di Taman
Kanak-kanak Mutiara Kasih

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan Kognitif Anak			Ket
		1	2	3	
1	ADR	MB	MB	BSH	MB
2	ATN	MB	BSH	BSH	BSH
3	ARL	MB	BSH	MB	MB
4	ALH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	ASR	MB	BSH	BSH	BSH
6	CHLS	MB	BSH	MB	MB
7	DND	MB	MB	BSH	MB
8	FHN	ESH	BSH	BSB	BSH
9	HNFH	BSH	MB	BSB	BSH
10	JLDN	MB	MB	BSH	MB
11	JHN	MB	BSH	BSH	BSH
12	KVN	BSH	BSH	BSB	BSB
13	M. HFD	MB	BSH	BSH	BSH
14	M. YSF	MB	MB	BSH	BSH
15	NYL	BSB	BSB	BSB	BSB
16	RST	BSH	MB	MB	BSH
17	SLSA	MB	BSH	MB	MB
18	SYRN	BSB	BSB	BSB	BSB
19	WSN	BSH	MB	MB	MB

*Sumber: Hasil dokumentasi observasi di tk mutiara kasih
 tanjung raja lampung utara¹³*

Keterangan Indikator :

¹³ Hasil Pra Observasi Mengenai Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara, Tanggal 5-11 Januari 2020

1. Anak mampu mengklasifikasikan
2. Anak mampu menggunakan symbol
3. Anak dapat memahami angka

Keerangan Penilaian :

1. Belum Berkembang (BB) atau mendapatkan bintang * (satu). Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik .Jumlah skor yang diberikan yaitu 1.
2. Mulai Berkembang (MB) atau mendapatkan bintang ** (dua). Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.Jumlah skor yang diberikan yaitu 2.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau mendapatkan bintang *** (tiga).Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.Jumlah skor yang diberikan yaitu 3.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) atau mendapatkan bintang **** (empat).Apabila anak didik tersebut secara terus-menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya. Jumlah skor yang diberikan yaitu 4.¹⁴

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa anak yang memiliki kemampuan kognitif yang mulai berkembang ada 7 anak (36,8%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (47,4%), dan anak yang berkembang sangat baik ada 3 anak (15,8%).

Selain melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu guru di TK tersebut yaitu ibu Leni Elvaria tentang penggunaan media maze sebagai berikut:

¹⁴ Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembinaan pada Anak Usia Dini, 2015), h.30

“Apakah Media Maze Angka telah digunakan di TK Mutiara Kasih ini?”

“Ya media Maze Angka telah digunakan di TK ini namun biasanya hanya waktu tertentu saja, di karenakan menyesuaikan dengan tema pembelajaran yang telah direncanakan.

setelah peneliti lakukan wawancara dengan guru TK Mutiara Kasih tentang penggunaan media yang digunakan di TK tersebut. Media maze angka telah diterapkan di TK tersebut namun biasanya hanya pada waktu tertentu saja, karena menyesuaikan dengan tema pembelajaran. Media yang sering digunakan di TK Mutiara Kasih bermacam-macam media balok, buku dan benda lainnya. Dari hasil wawancara dengan guru bahwasanya media maze lebih diterapkan pada semester genap. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana pelaksanaan media maze angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini mengacu pada pendapat Heriantoko di atas yang menyatakan 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. Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti memilih permainan maze untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara ”.

C. Fokus dan Sub-fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka fokus pada penelitian ini adalah bagaimana implementasi media maze angka di TK Mutiara Kasih dapat mengembangkan

kemampuan kognitif anak. Adapun sub-fokus peneliti ini sebagai berikut:

1. Anak mampu mengklasifikasikan,
2. Anak mampu menggunakan symbol dan
3. Anak dapat memahami Angka.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media maze angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Mutiara Kasih?
2. Bagaimana anak mampu mengklasifikasikan menggunakan media maze angka?
3. Bagaimana anak mampu menggunakan symbol dan memahami angka melalui media maze angka?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui penerapan media maze angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengalaman pribadi dalam melakukan pendidikan, dan dapat menjadi bekal berharga sebagai calon guru dan untuk memperbaiki pembelajaran pada masa yang akan datang, serta dapat membantu anak agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Menciptakan imajinasi-imajinasi pada anak yang dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Dapat melatih anak untuk berpikir lebih kritis, diharapkan anak menjadi terbiasa dan dapat menyelesaikan permasalahan secara sederhana.

Memberikan wawasan untuk guru menerapkan pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak dan untuk membantu guru menyusun strategi yang dapat mengembangkan kognitif anak. Sebagai pengalaman yang bermanfaat bagi masa sekarang dan yang akan datang.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada beberapa kajian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang berkaitan dengan media maze angka. Adapun penelitian pertama yaitu:

1. Hasil penelitian dari Alfian Dianmarta dan Sulthoni, (Jurnal 2017) dengan judul “Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media maze angka terhadap kemampuan mengenal bilangan siswa tunagrahita.¹⁵
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Maya Wajannati, (Jurnal 2016) dengan judul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka”. Diperoleh hasil penelitian bahwa Kecerdasan logika matematika berkembang secara signifikan setelah diterapkannya kegiatan penggunaan maze angka. Adapun hasil persentase kecerdasan logika matematika pada siklus I yaitu sebesar 53% dan persentase kecerdasan logika matematika anak pada akhir tindakan siklus II sebesar 82%.¹⁶
3. penelitian yang ke tiga dilakukan oleh Sholihatul Maghfiroh, Ratno Abidin, dan Wardah Suweleh, (Jurnal 2017) dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Game labirin nomor itu mempengaruhi kemampuan menghitung jumlah anak di kelompok B di TK

¹⁵ Alfian Dianmarta, Sulthoni, *Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita*, Jurnal Ortopedagogia, Vol 3 No 1 Juli 2017 h. 1

¹⁶ Maya Wajannati, *Ibid*

Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya. Permainan angka labirin bisa membantu anak memahami pengetahuan dasar perkembangan kognitif dalam hal keterampilan berhitung.¹⁷

4. Penelitian ke empat dilakukan oleh Rugaiyyah Anggraini Putri, (Jurnal 2019) Dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak)”. Adapun hasil penelitian dari penelitian ini bahwa media maze (mencari jejak) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Ummahat Darud Da’wah Wal Irsyad (DDI) Palu ditandai adanya peningkatan Pada siklus I hasil rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu kategori belum berkembang (BB) 10,42%, kategori mulai berkembang (MB) 43,75%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada siklus II hasil rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu kategori mulai berkembang (MB) 8,33%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 62,5% dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 29,17%.¹⁸
5. Dan penelitian yang ke lima dilakukan oleh Eky Lidya Constantina dan Rachma Hasibuan dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10.¹⁹

Dalam skripsi ini, terdapat persamaan dan perbedaan dengan ke lima peneti sebelumnya. persamaanya adalah sama-sama menggunakan media maze angka untuk mengembangkan

¹⁷ Sholihatul Maghfiroh, Ratno Abidin, dan Wardah Suweleh, *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemamapuan Berhitung Anak Kelompok B*, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Vol 3 No 1 Februari 2017.

¹⁸ Rugaiyyah Anggraini Putri, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak)*, Early Childhood Education Indonesian Journal Vol 3 No 2 Mei 2019.

¹⁹ Eky Lidya Constantina dan Rachma Hasibuan, *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*, Universitas Negeri Surabaya

aspek perkembangan anak. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Alfian Dianmarta dan Sulthoni fokus terhadap kemampuan mengenal bilangan siswa tunagrahita. Penelitian Maya Wajannati memfokuskan pada peningkatan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihatul Maghfiroh, Ratno Abidin, dan Wardah Suweleh memfokuskan terhadap kemampuan berhitung anak.

Sedangkan penelitian Rugaiyyah Anggraini Putri sama-sama memfokuskan terhadap perkembangan kognitif anak. dan yang terakhir penelitian oleh Eky Lidya Constantina dan Rachma Hasibuan memfokuskan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak. Sehingga penelitian ini ada sedikit perbedaan dengan penelitian sebelumnya sehingga layak untuk dikaji dan di lanjutkan.

H. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang penelitian.²⁰ Karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pelaksanaan media maze angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, maka peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.

1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 3

obyek alamiah, (sebagaimana lawannya adalah eksperimen). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai balik data yang tampak. Oleh karena itu penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi tetapi lebih menekankan makna.²¹

Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh).²² Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjawab pertanyaan apa dengan jawaban yang terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu penelitian deskriptif yakni berusaha memberikan dengan sistematis dan cerdas cermat fakta-fakta actual dan sifat populasi tertentu.²³

b. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, karena dalam penyajian data penelitian, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian tentang pengoptimalan perkembangan kognitif anak melalui media maze angka di Taman Kanak-kanan Mutiara Kasih Kecamatan Tanjung Raja Lampung Utara.

Penelitian ini menggambarkan kondisi di lapangan tentang focus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini.

²¹ Sugiyono, *ibid*, h. 15

²² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 82

²³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.8

Jelasnya penelitian ini menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian adalah peserta didik usia 4-5 tahun, dan guru di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara tahun pelajaran 2019/2020. Adapun jumlah anak yang dijadikan subyek penelitian ini berjumlah 21 anak. Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung.

Objek penelitian ini adalah masalah yang akan diteliti, yaitu: bagaimana pelaksanaan media maze angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mutiara Kasih.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan, perkembangan kognitif anak belum semua anak mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengetahui bagaimana pelaksanaan media maze angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sementara itu waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 selama dua minggu di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan

mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.²⁴ Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Kartono, *observasi* ialah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena social dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.²⁵ Dengan demian observasi ialah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.²⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi jenis *non participant observation* yang artinya peneliti tidak terlibat langsung terhadap apa yang akan di observasi, penulis hanya mengamati kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan.

Observasi dalam penelitian ini ditujukan kepada peserta didik TK Mutiara Kaish Tanjung Raja Lampung Utara. Observasi pada peserta didik ditujukan untuk mengetahui tentang perkembangan kognitif pada anak. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda ceklis pada kolom hasil pengamatan. Lembar observasi yang peneliti jadikan pedoman agar observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapat mudah untuk diolah.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 308

²⁵ Imam Gunawan, *ibid*, h. 143

²⁶ Sugiyono, *ibid*, h. 204

Table 4
Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak
melalui Media Maze Angka

	Indikator	Sub Indikator	Item
Kognitif	Mampu mengklasifikasikan	1. Dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna yang sama	1
		2. Dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama	2
	Menggunakan symbol	1. Anak dapat menggunakan symbol	1
	Memahami angka	1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan	1
		2. Dapat menghubungkan angka dengan jumlahnya	1
Jumlah			6

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu; ini suatu proses tanya jawab atau lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik.²⁷ Ada dua cara tipe

²⁷ Imam Gunawan, *ibid*, h. 160

wawancara dalam tataran yang luas; *terstruktur* dan *tidak terstruktur*.

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dalam wawancara ini peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang alternatif jawabannya telah disiapkan.

2) Wawancara tidak berstruktur

Wawancara jenis ini merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Untuk mendapatkan permasalahan yang lebih lengkap, maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili dengan berbagai tingkatan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe wawancara *terstruktur*. dimana penulis telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru tentang proses pembelajaran yang terdapat di taman kanak-kanak mutiara kasih Tanjung Raja Lampung Utara untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan penggunaan media maze angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, peneliti akan mewawancarai guru di Taman Kanak-Kanak Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara, dalam penelitian ini wawancara di tujukan kepada guru ketika proses belajar mengajar selesai dan digunakan sebagai penguat data yang telah penulis peroleh.

c. Dokumtasi

Dokumtasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang.²⁸ Metode ini digunakan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, member kode/tanda, dan mengategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan focus atau masalah yang ingin dijawab. Analisis data kualitatif adalah pengujian sistematika dari sesuatu untuk menetapkan bagian-bagiannya, hubungan antar kajian, dan hubungannya terhadap keseluruhannya.

Sedangkan menurut Bogdan Biklen menyatakan bahwa analisis data adalah proses pencarian dan pengaturan secara sistematis hasil wawancara, catatan-catatan dan bahan yang akan dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan menyajikan apa yang ditemukan.²⁹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Analisa data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan proses pengumpulan data.³⁰ Menurut Miles dan Huberman mengemukakan ada tiga tahapan yang harus

²⁸ *Ibid*, h. 176

²⁹ Imam Gunawan, *ibid*, h. 210

³⁰ Sugiyono, *ibid*, h. 336

dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*), Paparan Data (*Data Display*), Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verifying*).³¹

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak penting.³² Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Paparan Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data atau penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Miles dan Huberman mengatakan bahwa dalam menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dalam mendisplaykan data ini akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya didasarkan kepada apa yang telah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verifying*)

Penarikan kesimpulan merupakan langkah ketiga sekaligus langkah terakhir dalam penelitian kualitatif. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang

³¹ Imam Gunawan, *ibid*, h. 210

³² Sugiyono, *ibid*, h. 338

sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

6. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, agar ada pertanggung jawaban atas hasil penelitian maka perlu adanya uji keabsahan data. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.³³ Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah pengujian untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber yang digunakan yaitu data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian ini meliputi lima pembahasan yang terdiri dari lima bab, masing-masing pembahasan pada setiap bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, focus dan sub-fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian, dan yang terakhir sistematika pembahasan.

BAB II Kajian teori yang menguraikan tentang Kemampuan Kognitif, Pengertian Kognitif, Tahap Perkembangan Kognitif, Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini, Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif, Maze Angka, Perngertian

³³ *Ibid*, h. 372

Maze Angka, Manfaat Maze Angka, dan yang terakhir yaitu Konsep Penggunaan Maze Angka.

BAB III Deskripsi objek penelitian meliputi Gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat berdirinya TK Mutiara Kasih, visi misi serta tujuan TK Mutiara Kasih, dan yang terakhir keadaan tenaga pendidik TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.

BAB IV Analisis penelitian meliputi Temuan peneliti, pelaksanaan penggunaan media maze angka, perkembangan kognitif anak di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara, dan pembahasan.

BAB V Penutup yang meliputi kesimpulan dan rekomendasi.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.¹ menurut Fikriyati kognitif adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berfikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami.²

Menurut Vygotsky kognitif adalah kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika dan alat-alat ingatan.³ Sedangkan Menurut Jean Piaget kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.⁴

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kognitif merupakan suatu kemampuan manusia untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia dan juga kemampuan anak dalam beradaptaasi dengan lingkungan sekitar melalui kemampuan mengamati, memperhatikan dan juga menyimpulkan.

¹ Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 13

² e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Vol 4. No. 2 - Tahun 2016.

³ Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2007), h. 43

⁴ Diane E. Papalia, Dkk, *Human Development (Psikologi perkembangan)*, (Jakarta : Kencana, 2008), h. 46

Sedangkan ada pendapat lain yang yaitu Monk yang dikutip oleh Holis juga mengatakan bahwa “kognitif mengandung proses berpikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan”.⁵ Adapun Menurut Krause, Bochner, & Duchesne, di dalam jurnal salmiati, dkk kognitif adalah “kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi”.⁶ Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir ataupun suatu proses mengamati, menghasilkan, memahami dan juga menyimpan yang melibatkan proses mental (mendapatkan pengetahuan dengan cara mencerna informasi yang ada).

Allah berfirman dalam surat An-nahl ayat 78 yang berbunyi :



Artinya : *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*

Surat Al-Isra' ayat 36 :

⁵ Ade Holis, *Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol 09 No 01, 2016, h. 27

⁶ Salmiati dan Nurbaity dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN 2355 102X, Vol. III Nomor 1. h. 45.

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : *Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawabnya.*⁷

Dari penjelasan ayat suci al-quran di atas, perintah belajar tentu saja harus dilaksanakan melalui proses kognitif dalam hal ini, system memori yang terdiri dari memori sensasi, memori jangka pendek dan memori jangka panjang berperan aktif dan menentukan berhasil atau gagalnya seseorang dalam meraih pengetahuan dan keterampilan. Islam memandang umat manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan kosong, tak berilmu pengetahuan, namun Allah memberikan potensi yang bersifat jasmaniah dan rohaniyah untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi keberhasilan umat itu sendiri.

Menurut Witherington yang dikutip oleh Joni mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.⁸ Sedangkan menurut Webb, didalam Jurnal Ade Kholis "Cognition is the Process of Knowing" artinya kognisi adalah proses mengetahui. Dikatakan proses karena menyangkut sistem pemrosesan informasi melalui beberapa

⁷ Syamil Quran, *ibid*, h. 275

⁸ Joni, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*, Jurnal PAUD STKIP PTT Vol 2 No 1 Tahun 2016, h. 4

tahap, seperti tahap penginderaan melalui sistem syaraf sensoris yang ada dalam tubuh manusia hingga pembentukan memori jangka panjang. Proses yang dimaksud adalah “*perception, attention, memory, problem solving*”. Persepsi adalah memperoleh arti dari obyek melalui alat indra. Atensi artinya memberi perhatian pada salah satu obyek, sementara yang lain dilakukan. Memori artinya persepsi yang dapat disimpan dalam sistem memori jangka pendek dan jangka panjang. Problem solving artinya mengambil keputusan untuk memecahkan masalah melalui pemilihan opsi yang tepat secara cepat.⁹

Sementara itu Dodge, Diane dan Colker, Laura J yang dikutip oleh Sri Tatminingsih menyatakan bahwa perkembangan kognitif meliputi beberapa kemampuan, yaitu: 1) *to acquire learning dan problem solving skills*; 2) *to expand logical thinking skills*; 3) *to acquire concepts and information leading to a fuller understanding of the immediate world*; 4) *to demonstrate skills in make believe play*; 5) *to expand verbal communication skills*; 6) *to develop beginning reading skills*; and 7) *to acquire beginning reading skills*.¹⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir anak untuk memecahkan masalah melalui panca indra anak, *problem solving*, dan melalui memori anak. Kemampuan kognitif sangatlah penting dikembangkan sejak dini karena kemampuan kognitif sangat berpengaruh dimasa yang akan mendatang.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan. Masing-masing tahap berhubungan dengan

⁹ Ade Holis, *ibid*

¹⁰ Sri Tatminingsih, *Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 No 1 Tahun 2019, h. 2

usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.¹¹ Adapun tahap-tahap perkembangan kognitif menurut piaget sebagai berikut:

a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Perkembangan pada tahap ini, anak belajar tentang dunia sekitar melalui inderanya. Piaget mengatakan bahwa bayi belajar tentang keabadian objek, yaitu orang atau benda masih ada, bahkan jika bayi tidak bisa melihatnya.

b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Perkembangan pada tahap ini, anak melihat dunianya seolah-olah berputar. Piaget mengatakan kepada kita bahwa anak-anak belajar berbeda dari orang dewasa karena mereka belum memiliki pengalaman dan interaksi yang dibutuhkan untuk menafsirkan informasi terus mengumpulkan informasi meski melalui inderanya. Mereka belajar tentang dunia mereka dengan menonton, menggenggam, mengatakan, dan mendengarkan.

c. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun)

Perkembangan pada saat ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasi objek-objek kedalam bentuk-bentuk yang berbeda. Pada tahap ini anak dapat digambarkan terjadinya perubahan positif, seperti dalam cara berfikir egosentris pada tahap operasional konkret menjadi berkurang, ditandainya oleh desentrasi yang besar, artinya anak mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain.

d. Tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas)

Perkembangan pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan

¹¹ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) h. 47.

kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini orang berpikir secara logis dinamis dan konsisten.

Jean Piaget meyakini bahwa manusia dalam hidupnya melalui empat tahapan perkembangan kognitif tersebut dan masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berfikir yang khas/berbeda. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahapan perkembangan kognitif tersebut.¹²

3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Salah satu aspek yang sangat penting dalam mengembangkan kognitif adalah guru harus terlebih dahulu memahami karakteristik perkembangan anak, dan guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Menurut Rahma yang dikutip oleh Srianis dkk, pada fase perkembangan kognitif ini, banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.¹³

Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca indranya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulus yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Sedangkan Gessel dan Amatruda mengemukakan bahwa anak sejak usia 3-4 tahun sudah mulai

¹² Jhon W, Santrock, *OpCit*, h. 48

¹³ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahyu Ujianti, "*Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*" e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 (Tahun 2014), h. 3

berbicara secara jelas dan berarti. Kalimat-kalimat yang diucapkan anakpun semakin baik, sehingga karena itu Ia menamakan masa ini sebagai masa perkembangan fungsi bicara.¹⁴

Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 disebutkan beberapa indikator tingkat pencapaian kognitif untuk anak usia 4-5 tahun, yakni sebagai berikut:

Tabel 5
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian
A. Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobi). 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dan lain sebagainya). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 2.6-2.8

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. 8. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/ teman).
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengetahui gejala sebab akibat yang berkaitan dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 4. Mengetahui pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna.
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung banyak benda satu sampai sepuluh. 2. Mengetahui konsep bilangan. 3. Mengetahui lambang bilangan. 4. Mengetahui lambang huruf.

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang kompleks, misalnya sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka, telah mengetahui sebagian besar warna, mengetahui benda, menggunakan benda, mengetahui sebab akibat, dan mengetahui konsep sederhana. Untuk mempercepat perkembangan kognitif sesuai dengan usianya, maka sangat diharapkan kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai. Karena,

dengan memahami karakteristik anak, guru dapat memberikan stimulus pendidikan yang tepat sesuai perkembangan anak.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Ahmad Susanto, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf *intelengensi* sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori *tabula rasa*. Taraf *intelengensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ fisik maupun fisiks dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelengensi*. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.¹⁵

B. Maze Angka

1. Pengertian Maze Angka

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan *maze* angka ini merupakan permainan *maze* yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya. Labirin adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Maze merupakan media sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Anak-anak dalam permainan maze harus menentukan jalur bagian-bagian maze berupa kotak-kotak untuk dilewati pada tiap baris atau tiap kolom. Menurut Rosidah maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan.¹⁶

Menurut Kurniawan yang dikutip oleh Isy Yahya dalam memainkan maze seorang siswa harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir.¹⁷ *Maze* dalam bahasa Inggris memiliki makna membingungkan. *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan.¹⁸ Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis

¹⁵ <https://eprints.uny.ac.id>

¹⁶ Layli Rosidah, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8 No 2, Tahun 2014

¹⁷ Isy Yahya, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*, (Universitas Negeri Gorontalo, 2014).

¹⁸ Yulia Epda, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Div/C*, Jurnal ilmiah pendidikan khusus, Vol 1 No 1, Januari 2013, h. 4

simpulkan bahwa maze adalah sebuah permainan mencari jejak dengan jalur yang sempit, berliku ataupun jalur yang memiliki halangan dengan tujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Menurut Ihsan berpendapat bahwa *maze* atau juga dikenal dengan istilah labirin adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku.¹⁹ Permainan *maze* menurut Heriyantoko adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan social anak.²⁰ Sedangkan Di Indonesia *maze* biasa disebut labirin. *Maze* adalah sebuah media yang memiliki banyak jalur-jalur yang saling menghubungkan. Jalu pada *maze* biasanya berliku dan berbelok-belok serta kadang kala merupakan jalur yang yang buntu ataupun jalur yang mempunyai halangan. Media *maze* angka adalah permainan mencari jejak yang bermanfaat untuk melatih anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan serta sebagai alat bantu anak agar aktif dalam pembelajaran di kelas.

Menurut pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan maze adalah sebuah permainan mencari jalan jejak atau mencari jalan keluar dengan jalan berliku dan juga berbelok-belok yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, baik

¹⁹ Maya Wajannati, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka*, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jpp paud Fkip Untirta) Vol 3 No 2, November 2016 h. 108-109.

²⁰Bima Cahya Heriyantoko, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Constantina, Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 5 Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember," *Pendidikan*, 2013.

perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak yang dapat membantu anak agar aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berikut ini gambar media maze yang digunakan sebagai berikut:



Sumber: www.google.com

2. Manfaat Maze Angka

Manfaat media *maze* angka ini yaitu: a. Sebagai alternatif media pembelajaran, b. Dapat mengembangkan imajinasi anak, c. Dapat melatih konsentrasi anak, d. Dapat melatih motorik halus anak, e. Dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien, f. Menarik minat anak dalam belajar, g. Melatih fungsi panca indra anak.²¹

Permainan labirin mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak diantaranya:

- a. Learning by planning yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak.
- b. Mengembangkan otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena permainan

²¹ Alfian Dianmarta, Sulthoni, *Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita*, Jurnal Ortopedagogia, Vol 3 No 1 juli 2017, h. 3.

dengan teman sebaya sering menimbulkan keceriaan.

- c. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
- d. Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

Adapun manfaat permainan labirin atau maze pada anak menurut Kurniawan di antaranya ialah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak,
- b. Mengembangkan daya imajinasi anak,
- c. Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*,
- d. Melatih konsentrasi,
- e. melatih motorik halus.²²

Dari beberapa pendapat tentang manfaat maze angka dapat penulis simpulkan bahwa permainan media maze angka sangat penting bagi perkembangan anak karena media maze angka adalah salah satu alat fasilitas belajar anak yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, kognitif, social emosional anak dan juga dapat melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran dan dapat mengembangan daya imajinasi anak.

3. Langkah Penggunaan Maze Angka

Menurut Novita Yulistari dkk, Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif maze adalah sebagai berikut: (1) Guru memperkenalkan maze dalam proses pembelajaran, (2) Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif maze bersama anak-anak dengan cara meletakkan maze di depan

²² Dina Lisdiana, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di Tk Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember*, (Universitas Jember, 2017), h. 41-42

anak dan anak dicontohkan memindahkan manik-manik sesuai dengan bentuk, ukuran dan warna mengikuti jalur yang tersedia, (3) Anak diminta menggunakan maze sesuai yang telah diajarkan guru.²³

Langkah-langkah permainan maze angka menurut siti fatmaini dan medinda romlah dkk yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan permainan maze angka
- b. Kemudian Anak-anak diperlihatkan media maze angka
- c. Guru memperkenalkan bagaimana cara bermain maze angka dan diberikan arahan cara penggunaan media maze
- d. Anak diminta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin untuk menemukan jumlah bilangan yang sesuai
- e. Guru memantau anak dan beri rasa percaya diri agar anak mau menyelesaikan tugasnya
- f. Guru akan membimbing anak yang belum mampu menemukan pasangan lambang bilangan dan bilangannya secara mandiri.²⁴

Sedangkan dari hasil pra-observasi di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif maze angka adalah sebagai berikut

- a. Guru terlebih dahulu memperkenalkan media maze kepada peserta didik dalam proses pembelajaran
- b. Guru menjelaskan dan mempraktekan cara menggunakan media maze di depan peserta didik
- c. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk menggunakan media maze yang telah disiapkan sambil member arahan kepada anak dengan cara bercerita.

²³ Novita Yulistari, Atin Fatimah, Tri Sayekti, *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*, (Jppaud Fkip Untirta) Vol 5 No 2, November 2018

²⁴ Siti Fatmaini, *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Lampung, 2018

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini Rugaiyyah Putri, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak)*, Early Childhood Education Indonesian Journal Vol 2 No 3 Mei 2019

Alfian Dianmarta, Sulthoni, *Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita*, Jurnal Ortopedagogia, Vol 3 No 1 juli 2017.

Charunia Aningrum Dwi, *Pengaruh Permainan Maze Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk*, Jurnal Teratai Vol 7 No 2 Tahun 2018.

Constantina, Eky Lidya, Rachma Hasibuan, *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*, Universitas Negeri Surabaya.

e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Vol 4. No. 2 - Tahun 2016.

Epda Yulia, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Div/C*, Jurnal ilmiah pendidikan khusus, Vol 1 No 1, Januari 2013.

Fadlillah M., *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.

Fatmaini Siti, *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Lampung Tahun 2018.

Fauzi Nur Zayyan, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengelompokkan Benda Melalui Metode Demonstrasi di RA As-Sa'adah Kecamatan Medan Area T.A. 2017/2018*, Universitas Islam Negeri Medan Sumatera Utara, Tahun 2018.

Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Herentina Tabita, Maria Anita Yusiana, *Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun)*, Jurnal STIKES Vol 5 No 2, Desember 2012.

Holis Ade, *Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol 09 No 01, 2016, h. 27

<https://eprints.uny.ac.id>

Joni, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*, Jurnal PAUD STKIP PTT Vol 2 No 1 Tahun 2016.

Khaeriyah Ery, Aip Saripudin, Riri Kartiyawati, *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 2, September 2018.

Lisdiana Dina, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember*, Skripsi Universitas Jember, 2017.

Maghfiroh Sholihatul , Ratno Abidin, Wardah Suweleh, *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B*, Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Vol 3 No 1 Februari 2017

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta:Rineka Cipta, 2014.

Muhson Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 Tahun 2010.

Mulyani Baiq Nurul, *Peningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api*, Jurnal Pendidikan dan Dakwah Vol 1 No 1 September 2019.

Mulyasa H.E. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016

Papalia, Diane E. Dkk, *Human Development (Psikologi perkembangan)*, Jakarta : Kencana, 2008.

Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2104 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2104 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Quroisin Hani, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan Menggunakan Media Alam Sekitar di TK PGRI 79/03*

Ngaliyan, Semarang, Universitas Negeri Semarang, tahun 2015.

Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Kalam Mulia, 2015.

Rohmad Sovya Aprilia, *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 Universitas Muhammadiyah Jember.

Rosidah Layli, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 8 No 2, Tahun 2014.

Salmiati, Nurbaity dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN 2355 102X, Vol. III Nomor 1.

Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2008.

Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2007.

Santrock John W., *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2013.

Srianis Komang, dkk, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*, Jurnal PG-PAUD Vol 2 No 1 Tahun 2014.

Syamil Quran, *Departemen Agama RI Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

Tatminingsih Sri, *Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 No 1 Tahun 2019.

Undang-Undang System Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003.

Wahyudin dan Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2012.

Wajannati Maya, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jpp paud Fkip Untirta) Vol. 3 No. 2 Nov 2016.

Yahya Isy, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*, Universitas Negeri Gorontalo, 2014.