



UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN

Husnul Hafidhoh^{1*)}, Suyadi²⁾

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: ¹husnulhafidhoh@gmail.com, ²suyadi@uin-suka.ac.id

Abstract

This study aims to determine the role of labyrinth games in improving cognitive abilities of early childhood on the subject of recognizing geometric shapes, numbers 1-10 and various animals at RA Imama Mijen Semarang. To obtain data in this study using the method of classroom action research (CAR) from data through observation and interviews. This research was conducted in group B RA IMAMA Mijen Semarang with a total of 15 people.

The results showed that children's cognitive development increased after the action through the maze game. At the time of pre-action observation the percentage of cognitive development was 35.40%. then it experienced an increase in cycle I of 50.16%, and in the implementation of cycle II it experienced a very good increase of 81.34%. steps taken so that children's cognitive development increases: pre-development activities, development activities, and closing activities. Active briefing is carried out during development activities and during closing activities.

Keywords : *Cognitive Development, Early Childhood, Maze Games*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri, bilangan 1-10 dan macam-macam hewan di RA Imama Mijen Semarang. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dari data yang melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B RA IMAMA Mijen Semarang dengan jumlah 15 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan labirin. Pada saat dilakukan observasi pratindakan persentase perkembangan kognitif sebesar 35.40%. kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 50.16%, dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81.34%. langkah-langkah yang di tempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.

Kata kunci : Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Labirin



A. PENDAHULUAN

Pada usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa peka dan sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada anak-anak sangat berbeda, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diterima dari lingkungan. Masa ini juga merupakan masa kritis untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motoric, bahasa, sosial emosional, agama dan moral. (Mutiah and Srihandi 2021)

Perkembangan kognitif manusia juga sangat ditentukan oleh lingkungan dimana dia tinggal. Pentingnya lingkungan dalam perkembangan kognitif terlihat dari ayat Al-Qur'an yang menyuruh manusia untuk belajar di alam semesta. (Retnaningrum 2016) Q.S Ar-Rum; 8 "Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan dan sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar ingkar akan pertemuan dengan Tuhannya. (Q.S.Ar-Rum: 8)

Perkembangan kognitif seseorang merupakan sesuatu yang tidak dapat dilepas dari faktor sosial dan budaya setempat, dengan bermain labirin dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung. Kemampuan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah usia 4-5 tahun yang ada sekarang ini kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati benda dan gejala rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan labirin sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah dalam belajar dan pemecahan masalah. (Humaida and Suyadi 2021)

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya, di mana perkembangan menuju pada suatu proses kearah yang lebih sempurna dan tidak dapat begitu saja diulang kembali. (Ahmad Sutanto 2017)

Sebagai generasi penerus bangsa anak-anak merupakan aset yang berharga. Di pundak merekalah kelak kita menyerahkan peradaban yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan. Kesadaran akan arti penting generasi penerus yang berkualitas mengharuskan kita serius membekali anak dengan pendidikan yang baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi generasi yang lebih baik dari pendahulunya. Syukurlah pendidikan bagi anak-anak usia dini telah mengalami perkembangan yang menggembirakan baik secara konsep maupun praktiknya di kelas. Hal ini tentu cukup menggembirakan mengingat hal tersebut menjadi sarana untuk mempersiapkan generasi mendatang yang berkualitas. (Mursid 2016)



Kehadiran anak merupakan anugerah dan amanah dari Allah yang tidak boleh disia-siakan. Orang tua yang berkewajiban untuk menanamkan nilai-nilai yang baik agar anak memiliki pengetahuan yang bermanfaat, sehat, dan berkahlak mulia.

Mencetak generasi unggul dan sukses hidup di tengah persaingan global seperti sekarang ini dapat dilakukan dengan jalan menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat, dan kesanggupannya. Menyelenggarakan pendidikan yang membebaskan anak dari yang berbau tindak kekerasan tanpa melepas pemberian pendidikan yang memperlakukan anak dengan ramah. Sekaligus dengan menyelenggarakan pendidikan yang memanusiakan anak (humanisasi) demi mewujudkan pendidikan untuk memenuhi hak-hak anak. Hal tersebut akan terwujud jika pendidikan yang demikian tersebut dilakukan sejak usia dini. (Mursid 2015)

PAUD merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yang disesuaikan dengan keunikan dan masing-masing tahap tersebut. (Suyadi dan Dahlia 2017) Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuknya dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hal di atas peningkatan kecerdasan anak atau aspek perkembangan kognitif selalu mendapatkan perhatian dalam setiap jenjang pendidikan, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini karena pengembangan kognitif anak pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. (Neviyarni 2020)

Perkembangan kognitif anak-anak pra sekolah terkait dengan bagaimana kemampuan berpikir mereka berkembang. (Beaty 2014) dalam perspektif psikologi kognitif, otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan anak usia dini mampu berpikir. Selanjutnya, tanpa adanya proses berpikir pula mustahil anak usia dini dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajarnya akan kurang maksimal. Akan tetapi fungsi afektif dan psikomotor pun tetap dibutuhkan sebagai pendukung fungsi kognitif.



Dalam dunia anak usia dini, bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. (Fadlillah 2017). Menurut Maria Montessori, mengemukakan bahwa dalam proses perkembangan anak, ada periode di mana anak sangat peka terhadap metode pelajaran tertentu. Anak-anak sangat peka terhadap penggunaan panca indera untuk memahami dunianya. Pemberian materi pembelajaran akan sangat efektif jika dilakukan secara konkret, dengan berbagai alat peraga yang dapat dipegang atau diraba, dilihat, didengar, dicium, atau dirasakan secara konkret, dengan berbagai alat peraga yang dapat dipegang atau diraba, dilihat, didengar, dicium atau dirasakan. Misalnya, pemberian konsep berhitung sampai angka 5 akan lebih efektif jika anak diberi objek yang dipegangnya dari pada menghitung 5 objek yang ada pada lembar kerja.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan peneliti menjadi tolak ukur berhasilnya siklus tersebut. Penelitian tindakan kelas melalui proses yang dinamis dan saling melengkapi dengan beberapa tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). (Suyadi 2010)

Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas melakukan perencanaan penelitian sebagai berikut: (a) menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tentang materi kegiatan pembelajaran, (b) menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media bermain labirin (c) menyiapkan lembar observasi sebagai pedoman penilaian untuk melihat peningkatan perkembangan kognitif anak.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Pelaksanaan bersifat fleksibel artinya tindakan siap diubah sesuai kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan dan siklus akan dihentikan ketika indikator sudah tercapai. Guru sebagai pelaksana dan peneliti mengamati dan mengevaluasi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Peneliti mengobservasi perkembangan kognitif saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan memberi skor pada butiramatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Hal-hal yang diamati peneliti mengenai mengenal sebab akibat tentang lingkungan, mengklasifikasi berdasarkan ukuran (mengetahui besar kecil), konsep ukuran berat ringan dengan menggunakan



timbangan, membilang hasil pancangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selama observasi peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung, untuk mengetahui aktivitas anak selama pembelajaran.

Refleksi untuk mengkaji semua tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data yang telah terkumpul, dievaluasi bersama guru kelas untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya. Kegiatan refleksi dilakukan setiap akhir kegiatan pembelajaran menggunakan media bermain labirin. Subjek penelitian tindakan kelas ini anak kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang. Dipilih anak kelompok B2 karena hasil observasi dan wawancara perkembangan kognitif anak kelompok B2 belum maksimal.

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi data yang representatif dan signifikan terhadap proses dan aktivitas pembelajaran serta situasi yang mempengaruhinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. (Taufiqur Rahman 2018)

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan peneliti dan guru kelas pada pada subjek penelitian saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan meliputi tentang proses pembelajaran kognitif menggunakan media bermain labirin yang berpedoman pada lembar observasi mengenai mengenal sebab akibat tentang lingkungan, membedakan konsep berat ringan, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran konsep bilangan dan lambang bilangan.

Wawancara dengan guru kelas dilaksanakan setelah melakukan pengamatan pertama untuk mendapatkan keterangan dan informasi melalui percakapan mengenai kendala selama proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto rekaman proses pembelajaran melalui media bermain labirin.

C. HASIL DAN ANALISIS

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal (RA) Imama. Kelurahan Kedungpane, Kecamatan Mijen Kabupaten Semarang. RA IMAMA adalah lembaga yang bernaung di bawah Departemen Agama dan berdiri pada tahun 1993. Bangunan merupakan milik sendiri dan mengalami perubahan dari tahun ke tahun.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometrid an kemauan anak dalam melakukan sesuatu. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui model pembelajaran Permainan labirin. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan kognitif anak di



Kelompok B2 Raudhatul Athafal IMAMA Mijen Semarang. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut: 1) Kegiatan Awal 2) Kegiatan Inti 3) Kegiatan Akhir.

Hasil observasi kemampuan kognitif materi mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebutkan bilangan 1-10 dan mengenal nama-nama hewan di sekitar yang dilakukan pada tanggal 10 maret 2022 dengan menggunakan instrument lembar observasi checklist.

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrument checklist pada tanggal 10 maret 2022 pada kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebut bilangan 1-10, dan mengenal macam-macam hewan mendapatkan perolehan data pada anak. anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat 33.33%, anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin, dan anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sebanyak 45.00%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak dapat melewati lintasan dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan 28.33%, dan anak dapat melakukan kegiatan dari awal hingga selesai. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah kurang dengan nilai rata-rata 35.40% dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti bersama guru kelas menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadiakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran pada siklus I. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Indikator anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat, anak masih belum optimal terlihat pada anak yang sebagian besar anak belum tahu nama bentuk-bentuk di sekitarnya. Hanya beberapa anak yang data menyebutkan dengan baik. Terlihat mereka masih bingung dengan nama bentuk yang ditunjukkan peneliti dan ketika disuruh menyebutkan nama benda hanya diam.
- 2) Indikator anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin, anak masih banyak yang belum bisa membedakan antara hewan zebra dan kuda dan banyak juga yang masih asing dengan gambar hewan beruang, serta masih banyak yang belum mengetahui macam-macam hewan yang lainnya.
- 3) Indikator anak mampu menyebutkan bilangan 1-10. Ada beberapa anak yang sudah lumayan lancar untuk menyebutkan bilangan tersebut meskipun ditunjuk secara acak. Dan juga ada beberapa anak yang masih perlu mengingat-ingat lagi agak lama.



- 4) Indikator anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan hewan. Anak masih banyak yang bingung ketika melewati lintasan labirin ada yang berhenti ditengah dan salah jalan.
- 5) Indikator anak dapat menyelesaikan tindakan permainan labirin dari awal sampai akhir. Hanya beberapa anak yang mampu menyelesaikan atau melewati lintasan labirin hingga semua bilangan sesuai dengan gambar jumlah hewan. Terlihat masih banyak anak yang memasang angka dengan gambar hewan dengan jumlah yang tidak sesuai.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak-anak di kelompok B2 masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkajn kemampuan kognitif anak-anak di kelompok B2. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B2 yaitu 75%.

1. Data Hasil Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Pada saat pertemuan anak akan dikenalkan dengan permainan labirin yang dimulai dengan mengenalkan bentuk geometri, selanjutnya anak-anak diminta menyebutkan bilangan 1-10, dan mengenalkan hewan-hewan yang ada dalam permainan labirin. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan. Dengan permainan labirin yaitu menetapkan bahan dan alat yang dilakukan sebelum kegiatan, menetapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan permainan labirin.

a) Perencanaan

Selanjutnya setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan untuk pemecahan masalah bagi siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyiapkan media permainan yaitu labirin yang terbuat dari papan triplek dan karton dan yang ada lintasan diatasnya, peneliti akan mengenalkan berbagai macam binatang di lingkungan anak. Selain mengenalkan binatang, peneliti juga mengenalkan bilangan 1-10, dan bentuk-bentuk geometri.
- 2) Membuat lembar observasi untuk kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.
- 3) Mengevaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam akhir pelajaran.

b) Pelaksanaan



Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan menerapkan model pembelajaran melalui permainan labirin di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan anak-anak untuk berkumpul dan menjelaskan apa saja yang ada di labirin dan mengenalkan aturan bermain dengan cara bergantian.
- 2) Untuk menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah* anak kemudian mengambil kertas yang berisi symbol gambar petunjuk, setelah mendapat petunjuk anak menyebutkan gambar benda apa yang didapat, kemudian anak mencocokkan gambar benda sesuai dengan gambar yang dituju, jika anak tersesat atau salah jalan lintasan maka harus berhenti dan anti giliran teman yang lain yang memainkan. Jika anak berhasil mencapai benda yang dituju, kemudian anak menyebutkan waktu benda, setelah itu dilanjutkan mencari jalan keluar atau *finish*.
- 3) Permainan berakhir jika semua telah bermain, dan yang telah mampu menyelesaikan permainan dan berhasil melewati lintasan dengan benar mendapat reward bintang.
- 4) Membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- 5) Di akhir pertemuan Siklus 1 peneliti mengevaluasi hasil belajar siswa sebagai evaluasi terhadap siswa.

c) Observasi

Proses pembelajaran Siklus I mengalami beberapa kendala. Awalnya anak tampak antusias saat mengetahui mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan permainan labirin atau mencari jejak. Pada saat pembagian tugas beberapa anak tidak bersedia mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, banyak anak bermain dengan kawan sebangkunya sehingga pada siklus I pemberian tugas ditentukan oleh anak. guru kembali mengkondisikan anak untuk kembali melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan labirin.

Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan labirin. Hal tersebut terlihat setiap akhir kegiatan anak selalu meminta untuk mengulangi kegiatan permainan labirin tersebut.

Siklus I, awalnya anak belum dengan kegiatan yang berjalan sehingga saat kegiatan dengan permainan labirin tidak berjalan lancar, beberapa anak sulit untuk mengerti apa bentuk gambar



tersebut sehingga harus dilakukan pengulangan agar anak lebih memahaminya. Akibat dari ketidakpahaman anak.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dikelompok B2 RA IMAMA sudah terlihat saat kegiatan dengan menggunakan model permainan labirin, sehingga pada siklus I ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan daripada awal pelaksanaan kegiatan dengan permainan labirin anak yang tadinya hanya diam saja pada saat kegiatan melihat guru menerangkan gambar bentuk geometri, bilangan 1-10, dan macam-macam hewan kini setelah dilaksanakan kegiatan dengan permainan labirin beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, terlihat beberapa orang anak yang awalnya jarang mendengarkan guru, menjadi fokus. Sedangkan beberapa anak yang lain masih terlihat belum mencapai indikator penilaian.

Kemampuan kognitif anak di kelompok B2 RA IMAMA masih ada yang terlihat bingung, tidak dapat melakukan kegiatan dengan permainan labirin secara benar. Kemudian anak yang antusias dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin masih sedikit. Selanjutnya, anak yang mengerjakan tugas melalui permainan labirin dengan benar tanpa bantuan guru juga belum bisa menyebutkan nama dan bentuk geometri, dan bilangan 1-10, serta nama-nama hewan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai perencanaan. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk macam-macam hewan setelah melaksanakan kegiatan memecahkan masalah melalui permainan labirin.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir siklus I, secara umum kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus I belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Anak masih bingung dengan materi permainan labirin yang tidak pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- 2) Anak masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan.
- 3) Kurangnya pemberian motivasi dan penguatan kepada anak saat tindakan atau pembelajaran di sekolah.



Proses pembelajaran siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
- 2) Guru membuat pegangan untuk angka pada labirin lebih kuat lagi agar anak mudah untuk menggeser-gesernya saat melewati lintasan.
- 3) Guru mengganti gambar yang lebih jelas lagi untuk hewan-hewan dan memilih konsep kartun agar lebih menarik bagi anak-anak, namun dengan tetap menggunakan jenis hewan yang sama.
- 4) Guru memberi reward bintang kepada berhasil melewati lintasan supaya mereka lebih semangat lagi saat melakukan kegiatan permainan labirin.

2. Data Hasil Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan rancangan model dengan permainan labirin untuk siklus II.
- 2) Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan permainan labirin, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi yang akan di gunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera/handphone.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan anak ketika sedang melakukan kegiatan Permainan Labirin. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan perencanaan yang telah disusun bersama guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan dengan permainan labirin pada siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pra pengembangan seperti penyiapan alat dan bahan sebelum kegiatan dengan permainan labirin dilaksanakan, membuat aturan permainan labirin dan menyusun deskripsi tugas anak.

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020. Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan Permainan labirin. Guru memberi



penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin.

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 juni 2020. Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin. Kemudian setelah itu anak diminta untuk menyebutkan bilangan dan apa bentuk dari gambar tersebut. Selain itu, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada anak-anak tentang macam-macam hewan yang ada pada permainan labirin.

a. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan permainan labirin. Seluruh anak t sudah mengikuti kegiatan permainan labirin sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat sudah baik, menyebut bilangan 1-10, dan mengetahui dan menyebut macam-macam hewan. Antusias anak terlihat pada siklus II karena anak sudah mulai memahami peraturan dalma permainan labirin, anak sangat senang karena bisa berlomba-lomba memasang kartu bersama teman-teman dan guru memberikan motivasi dan penguatan pada akhir kegiatan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak pada kegiatan pembelajaran melalui permainan labirin.

b. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak telah mencapai keberhasilan yaitu 81.34% dari indikator keberhasilan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan permainan labirin dapat meningkatkan kemamuan kognitif anak usia dini khususnya pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebut bilangan 1-10, dan mengenal angka macam-macam hewan di RA IMAMA Mijen Semarang.



3. Analisis Data Akhir

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang pada pembelajaran dengan menerapkan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dengan permainan labirin pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 50.16%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81.34%. hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dengan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil refleksi siklus I dan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan kemampuan kognitif yang terlihat selama penelitian.

Adapun peningkatannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 35.40%, setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran dengan permainan labirin nilai rata-rata meningkat 14.76% dari awal menjadi 50.16% pada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat 31.18% dari siklus I menjadi 81.34% pada siklus II.

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa menerapkan model pembelajaran permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan penerapan model pembelajaran dengan permainan labirin di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak usia dini dikelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang dapat ditingkatkan melalui permainan labirin. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kognitif anak sebelum tindakan 35.40%.
2. Mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56.33%, dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik menjadi 81.34%.
3. Penerapan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang dengan persentase awal sebelum menggunakan permainan labirin. 35.40% setelah menggunakan di siklus I menjadi 50.40% setelah menggunakan di siklus I menjadi 50.16% dan ketuntasan meningkat di siklus II menjadi 81.34% dari indikator keberhasilan 75%.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sutanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT bumi Aksara.
- Beaty, Janice B. 2014. *Obsevasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadlillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. 2021. "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4 (2): 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- . 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Elsa, and Sardiah Srikandi. 2021. "Konsep Pengembangan Kreativitas AUD." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1 (1): 1–15.
- Neviyarni, Aniswita. 2020. "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Inovasi Pendidikan* 7 (2): 1–13. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>.
- Retnaningrum, Wulandari. 2016. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3 (2): 207. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suyadi dan Dahlia. 2017. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufiqur Rahman. 2018. *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV Pilar Nusantara, 2018.