

## **IMPLEMENTASI PERMAINAN *MINI MAZE* MENGENAL UNTUK PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Kholifah Hayyu Risani\***

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
2103106051@student.walisongo.ac.id

**Sofa Muthohar**

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
sofamuthohar@walisongo.ac.id

\* Penulis Koresponden

---

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk implementasi permainan *mini maze* mengemudi untuk peningkatan kognitif anak usia 4-5 tahun. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus terpenuhi adalah aspek kognitif. Selain itu, guru juga harus kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik agar semua aspek perkembangan anak dapat terpenuhi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di KB-RA Masjid Al-Azhar di Kelompok A usia 4-5 tahun. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis interaktif. Hasil penelitian, membuktikan bahwa implementasi permainan *mini maze* mengemudi ini dapat meningkatkan kognitif anak yang meliputi pertama, kemampuan memecahkan masalah berupa kemampuan mencari solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat. Kedua, mengembangkan kemampuan berpikir logis yang dimana anak dilatih berpikir untuk mencari jalur yang tepat. Ketiga, kemampuan berpikir simbolik seperti mengetahui bentuk-bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi, dan persegi panjang.  
**Kata kunci:** mini maze mengemudi, bermain, peningkatan, kognitif.

## **IMPLEMENTATION OF *MINI MAZE* DRIVING GAME TO IMPROVE COGNITIVE SKILLS OF 4-5 YEAR OLD CHILDREN**

**Abstract:** The purpose of this study was to implement a *mini maze* driving game to improve the cognitive abilities of children aged 4-5 years. One aspect of child development that must be met is the cognitive aspect. In addition, teachers must also be creative in creating an interesting learning atmosphere so that all aspects of child development can be met. This study used a descriptive qualitative method. The location of the study was at KB-RA Al-Azhar Mosque in Group A aged 4-5 years. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Data analysis used interactive analysis. The results of the study proved that the implementation of this *mini maze* driving game can improve children's cognitive abilities which include first, problem-solving skills in the form of the ability to find solutions when choosing the wrong path. Second, developing logical thinking skills where children are trained to think to find the right path. Third, symbolic thinking skills such as knowing geometric shapes, namely circles, squares, and rectangles.  
**Keywords:** mini maze driving, play, improvement, cognitive.

---

## Pendahuluan

Permainan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain, baik berupa barang maupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain (Imroatun, 2021; Yuniasih dkk., 2023). Permainan dibahas oleh beberapa ahli salah satunya Gross (Imroatun, 2016), permainan harus dipandang sebagai latihan untuk aktivitas yang sangat penting bagi kehidupan dewasa di masa depan. Sementara itu, Schaller mengatakan bahwa permainan memberikan istirahat atau penyegaran setelah menyelesaikan suatu tugas, Schaller mengatakan bahwa permainan adalah kebalikan dari bekerja. Selain itu, Tedjasaputra juga berpendapat bahwa permainan merupakan salah satu bentuk permainan yang aturan dan ketentuannya harus disepakati oleh semua orang. Menurut Ralbi (Mulyani, 2019), permainan merupakan kegiatan yang berpedoman pada aturan-aturan bahkan terkadang bisa menjadi sebuah kompetisi. Selain itu, menurut Ruswand, permainan merupakan kegiatan yang memberikan pembelajaran bagi pemainnya (Hayati & Putro, 2021). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan bermain yang dapat diarahkan dan bercirikan aturan-aturan yang disepakati bersama serta memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya, khususnya anak-anak (Wijayanti, t.t.).

Permainan *maze* merupakan suatu permainan yang dibuat oleh guru. *Maze* adalah permainan sederhana yang tujuannya untuk menentukan jalur yang benar dan mencapai tujuan tertentu (Reka Zahara dkk., 2019). *Maze* yaitu kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti membingungkan. *Maze* dapat diartikan juga sebuah permainan jalan sempit yang berliku-liku serta berbelok-belok yang dimana terdapat juga jalan yang buntu. Permainan *maze* ini, juga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif (Mulianah, 2017). Selain meningkatkan kognitif anak, diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional, bahasa, moral, fisik motorik anak melalui permainan *maze* tersebut. Tujuan utama permainan *mini maze* mengemudi ini yaitu untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Permainan *mini maze* mengemudi dapat melatih daya konsentrasi yang dimana anak nantinya dapat berfikir untuk menemukan jalan yang benar dan tepat. Permainan *maze* ini juga permainan yang dapat merangsang imajinasi anak (Hadiyanti & Rahman, 2021).

Kemampuan kognitif anak sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa oleh panca inderanya. Kognitif merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam perkembangan anak (Amalia & Khoiriyati, 2018). Perkembangan kognitif pada anak usia dini berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir, sehingga anak dapat memperluas pengetahuannya (Meuthia, 2021). Di Taman Kanak-Kanak atau di lembaga pendidikan yang sejenis lainnya, kemampuan kognitif dikenal juga sebagai pengembangan daya pikir (Nurasiah, t.t.). Kognitif juga dapat diartikan sebagai proses berpikir yang mencakup kemampuan individu dalam mengasosiasikan, mengevaluasi dan memahami suatu peristiwa (Istiqomah dkk.,

2021). Tujuan dari kemampuan kognitif yaitu untuk mempelajari dan mengolah informasi sehingga anak dapat menemukan alternatif dalam menyelesaikan masalah (Hamid, 2024). Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif adalah permainan simbolik. Proses kognitif ini merupakan proses berpikir anak yang memberikan kemampuan anak untuk menghubungkan, mengevaluasi dan merefleksikan peristiwa yang terjadi (Rahman, 2009).

Pada kelompok umur 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah, yang merupakan persiapan untuk pendidikan sekolah dasar. Menurut Montessori, masa ini ditandai dengan kepekaan terhadap berbagai rangsangan yang diterima anak melalui panca inderanya. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu salah satunya kemampuan kognitif (Nur dkk., 2019). Kemampuan kognitif ini berfungsi untuk melatih daya pikir anak agar terstimulasi dengan baik dan mencapai perkembangan yang diharapkan (Potensia, 2023). Kognitif juga mencakup pengenalan atau pemikiran tentang situasi dimana perilaku terjadi. Selain itu, kognitif meliputi kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan beradaptasi dan belajar dari pengalaman sehari-hari. Menurut Sujiono, kognitif adalah proses berpikir yang mencakup kemampuan individu untuk menghubungkan dan mengevaluasi suatu peristiwa (Paud dkk., t.t.).

Terdapat banyak penelitian yang membahas mengenai meningkatkan kognitif anak melalui permainan *maze*. Diantaranya; Susanti dan Widodo (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media *Maze* Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *maze* raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dikembangkan dan divalidasi ahli media, ahli perkembangan anak dan ahli praktisi dinyatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Sianipar dkk. (2022) dalam artikelnya yang berjudul “Efektivitas Ape *Maze* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif *maze* ini dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan baik, seperti membantu anak untuk melatih kemampuan memecahkan masalah, mengenal dan mengetahui angka, mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta anak dapat mengetahui berbagai abjad. Safira dan Fidesrinur (2021) dalam artikelnya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui *Maze* Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *maze* geometri.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi ciri khas dari penelitian ini yaitu permainan *mini maze* mengemudi untuk peningkatan kognitif anak usia 4-5 tahun. Fakta dilapangan anak-anak lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya permainan *mini maze* mengemudi ini dapat meningkatkan kognitif anak di KB-RA Masjid Al-Azhar seperti pertama, kemampuan memecahkan masalah berupa kemampuan mencari solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat. Kedua, mengembangkan

kemampuan berpikir logis yang dimana anak dilatih berpikir untuk mencari jalur yang tepat. Ketiga, kemampuan berfikir simbolik seperti mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Selain itu, permainan *mini maze* mengemudi memungkinkan anak untuk berimajinasi seolah-olah sedang mengendarai kendaraan, karena desain permainan ini berbentuk lingkaran yang menyerupai seperti seorang pengemudi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan *mini maze* mengemudi untuk peningkatan kognitif anak usia 4-5 tahun di KB-RA Masjid Al-Azhar. Dengan memfokuskan pada kelompok A Nuh, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta gambaran yang lebih jelas mengenai permainan *mini maze* mengemudi, yang dimana dapat menjadi salah satu upaya dalam peningkatan kognitif anak.

## Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif yang menggambarkan secara sistematis mengenai hal-hal yang ditemukan dilokasi penelitian yang bersifat verbal (Utami & Pusari, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di KB-RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang pada bulan Januari-Oktober. Subjek penelitian yang dipilih peneliti yaitu kepala sekolah KB-RA Masjid Al-Azhar, guru kelas serta peserta didik TK A.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yaitu peneliti mengamati aktivitas kegiatan sekolah dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Dokumentasi yaitu berupa foto kegiatan dan data-data pendukung lainnya. Wawancara yaitu proses tanya jawab dengan pendidik di KB-RA Masjid Al-Azhar.

Di dalam penelitian bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang bagaimana implementasi permainan *mini maze* mengemudi untuk meningkatkan kognitif anak. Setelah data terkumpul, selanjutnya akan dilakukan pemilihan secara selektif yang disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Di dalam bagian ini, analisis data terdiri dari sejumlah komponen. Tahap pertama yaitu reduksi data (*data reduction*) dilakukan setelah memperoleh data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan yang terlibat dalam penelitian. Tahap kedua dalam analisis data model interaktif adalah penyajian data (*data display*). Data yang semakin bertumpuk-tumpuk kurang memberikan gambaran secara menyeluruh. Oleh sebab itu, diperlukan penyajian data. Dengan melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami (Sari dkk., 2022). Penelitian ini menggunakan analisis interaktif naratif yang menggambarkan objek yang diteliti yaitu implementasi permainan *mini maze* mengemudi untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun.

## Hasil

Permainan *mini maze* mengemudi merupakan jenis permainan yang melibatkan anak untuk melewati sebuah jalan yang berliku-liku. Dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi melatih anak untuk berimajinasi seolah-olah sedang mengendarai mobil. Tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak termasuk kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik.

Gambar 1.  
Permainan *Mini Maze* Mengemudi



Gambar 2.  
Anak Memainkan Permainan *Mini Maze* Mengemudi



Permainan ini dinamakan *mini maze* mengemudi karena dari kata “*mini*” yang artinya kecil yang dimana permainan ini dibuat dengan ukuran yang kecil agar mudah dibawa. Selain itu kata “*maze*” yaitu arti bahasa Indonesia mencari jejak kemudian kata “mengemudi” diambil karena bentuk permainan ini dibuat berbentuk lingkaran yang dimana nantinya anak dapat berimajinasi bahwa ketika bermain sedang mengendarai. Maka dari itu, permainan ini lebih cocok digunakan ketika tema harian atau mingguan bertema kendaraan.

Permainan *mini maze* mengemudi ini dibuat sendiri oleh guru kelas yang dibuat dengan beberapa bahan diantaranya; kardus, sedotan, kancing, kertas warna, lem kertas, serta lem tembak. Permainan tersebut didesain sendiri oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran. Guru membuat hanya satu permainan *mini maze* mengemudi yang nantinya anak-anak dapat bergantian ketika bermain yang dimana dapat melatih kesabaran anak dalam bermain.

Adapun langkah – langkah memainkan permainan *mini maze* mengemudi, yaitu; 1) Guru menyiapkan alat dan bahan ajar (media permainan *mini maze* mengemudi); 2) Guru menjelaskan serta memperkenalkan media *mini maze* mengemudi tersebut; 4) Guru menjelaskan aturan dan cara memainkan media permainan *mini maze* mengemudi; 5) Guru memerintah anak untuk berbaris agar dapat memainkan permainan dengan bergantian; 6) Guru memberikan reward kepada peserta didik setelah anak berhasil memainkannya (Veronica, 2018).

Implementasi permainan *mini maze* mengemudi untuk anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran. Tahapan pertama, anak berdoa terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran. Selain itu, anak juga diajarkan berhitung serta hafalan doa-doa harian salah satunya doa naik kendaraan yang dimana sesuai tema pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan terlebih

dahulu mengenai tema dan sub tema pembelajaran yang dimana tema pembelajarannya yaitu transportasi atau bisa disebut juga kendaraan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan serta memperkenalkan permainan *mini maze* mengemudi. Pada tahap ini, guru menjelaskan cara bermainnya. Tahap berikutnya anak diperintahkan berbaris dengan rapi agar dapat mencoba permainan *mini maze* mengemudi tersebut. Dengan anak diperintah berbaris, juga dapat melatih kesabaran anak.

Selain itu, untuk peningkatan kognitif anak melalui permainan *mini maze* mengemudi guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran yang dimana permainan *mini maze* berbentuk lingkaran. Kemudian juga terdapat gambar ban mobil dan kancing yang berbentuk lingkaran. Selain bentuk lingkaran, guru juga mengenalkan anak bentuk persegi serta persegi panjang. Guru juga melatih anak berhitung dengan menggunakan gambar mobil yang dimana anak dapat menyebutkan jumlah ban mobil.

Tabel 1  
Kemampuan Kognitif Anak

No	Lingkup Perkembangan Kognitif	Deskripsi Peningkatan
1	Kemampuan memecahkan masalah	▪ Anak dapat menemukan solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat.
2	Berpikir logis	▪ Anak dapat berpikir untuk memilih jalur dengan tepat.
3	Berpikir simbolik	▪ Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan persegi panjang.

Tabel 2  
Hasil Penelitian

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Naka				✓
2	Aiza		✓		
3	Rayyan				✓
4	Emir			✓	
5	Bayu		✓		
6	Kirana			✓	
7	Raisa			✓	
8	Rara			✓	
9	Maliyah			✓	
10	Shaka				✓
11	Raskha		✓		
12	Zala			✓	
13	Aira		✓		
<b>Jumlah</b>		0	4	6	3

Keterangan :

- **BB** (Belum Berkembang), anak masih perlu dibimbing atau dicontohkan oleh guru Ketika memainkan *mini maze* mengemudi.
- **MB** (Mulai Berkembang), anak masih perlu diingatkan atau dibantu oleh gurunya ketika memainkan *mini maze* mengemudi tersebut.
- **BSH** (Berkembang Sesuai Harapan), anak ketika bermain menggunakan permainan *mini maze* mengemudi sudah dapat melakukannya dengan mandiri.

- **BSB** (Berkembang Sangat Baik), anak dapat memainkan *mini maze* mengemudi dengan benar dan tepat bahkan dapat membantu temannya.

Dari hasil table 2 menunjukkan bahwa terdapat 4 anak yang MB (mulai berkembang) yang dimana anak masih perlu diingatkan atau dibantu oleh gurunya ketika memainkan *mini maze* mengemudi tersebut. Terdapat 6 anak yang BSH (berkembang sesuai harapan) yang dimana anak ketika bermain menggunakan permainan *mini maze* mengemudi sudah dapat melalukannya dengan mandiri. Kemudian terdapat 3 anak yang BSB (berkembang sangat baik) yang artinya anak dapat memainkan *mini maze* mengemudi dengan benar dan tepat bahkan dapat membantu temannya.

Permainan *mini maze* mengemudi ini membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan media atau permainan edukatif pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Ketika menerapkan permainan *maze*, anak-anak yang tidak fokus ketika pembelajaran langsung terlihat antusias untuk terburu-buru ingin memainkan permainan tersebut. Bahkan di kelompok A Nuh ini terdapat beberapa anak yang dimana anak tersebut ketika pembelajaran sulit untuk memahami pembelajaran. Anak tersebut mudah bosan didalam kelas, bahkan ketika bosan didalam kelas anak ini terkadang langsung keluar kelas tanpa sepengetahuan guru. Terdapat beberapa anak ketika dikelas hanya fokus bermain saja, bolak balik, jalan-jalan ataupun lari-larian didalam kelas. Sejalan dengan Piaget dalam Mayesky (1990) menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan. Jadi, melalui bermain pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Maka dari itu guru menggunakan permainan *mini maze* mengemudi agar pembelajaran menyenangkan.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bu Aas, “Di TK A terdapat anak yang sulit faham apa yang diterangkan oleh saya. Dia fokusnya juga hanya sebentar lalu nanti lari-larian seperti itu”. Selain itu Bu Aas juga menyampaikan, “ Si A memang seperti itu mbak, sering tidak fokus ketika pembelajaran. Dia keluar masuk kelas seperti itu, tidak betah di dalam kelas. Tapi dia itu pintar mbak kadang kalau waktu dia fokus mau mengikuti pembelajaran, kalau saya kasih pertanyaan bisa menjawab”. Bu Aas melanjutkan, “Dengan menggunakan permainan *maze* ini anak biar terlihat semangat ketika pembelajaran. Biasanya kalau saya pakai media pembelajaran gitu mereka suka mbak. Bahkan yang seperti si A itu dia langsung menghampiri saya kalau pakai media pembelajaran yang unik begitu. Jadi dia fokus mengikuti pembelajaran”. Tidak hanya itu dari Bu Aas, “Permainan *maze* ini tidak hanya untuk menarik perhatian anak, tapi juga dapat membantu kognitif anak yang dimana anak itu nanti berpikir untuk mencari jalur yang tepat agar dapat mencapai tujuan di permainan *maze* tersebut”.

Hasil wawancara, menunjukkan bahwa permainan *mini maze* mengemudi dapat memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran. Anak yang biasanya sulit faham ketika diterangkan oleh guru serta lari-larian, dengan adanya permainan *maze* tersebut anak menjadi fokus dan tertarik untuk mengikuti

pembelajaran. Selain itu juga permainan *mini maze* mengemudi juga dapat meningkatkan kognitif anak meliputi kemampuan memecahkan masalah berupa kemampuan mencari solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat, berpikir logis dimana anak dapat berpikir memilih jalur yang tepat, dan berpikir simbolik seperti anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan persegi panjang.

### **Pembahasan**

Permainan edukatif dalam proses pembelajaran khususnya di tingkat TK/RA sangatlah perlu. Dengan menggunakan permainan edukatif memudahkan anak untuk memahami materi yang disampaikan. Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Maka dari itu, guru menggunakan permainan edukatif *mini maze* mengemudi dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan permainan tersebut sesuai dengan tahapan usia serta tingkatan kemampuan anak. Adanya alat permainan edukatif anak-anak lebih antusias ketika pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan alat permainan edukatif rasa ingin tahu anak meningkat karena anak ingin mengetahui cara bermainnya, serta anak dapat memecahkan masalah pada permainan tersebut. Adanya permainan edukatif ketika proses pembelajaran berdampak baik untuk anak. Maka, sebagai guru khususnya di TK harus kreatif agar peserta didik selalu antusias ketika pembelajaran. Jika menggunakan alat permainan juga tidak sembarangan, permainan tersebut harus memberikan manfaat untuk anak pastinya dalam proses tumbuh kembangnya.

Melalui permainan *maze*, kognitif anak dapat terstimulus dengan baik. Seperti pendapat Heriantoko dalam Constantina & Rachma (2015) Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan stimulasi yang penting bagi perkembangan anak. Tujuan utama dari permainan *maze* yaitu untuk menyelesaikan *maze* dengan tepat. Anak harus mencari jalur yang tepat agar tidak melalui jalur yang salah. Permainan *maze* ini dapat dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan. *Maze* ini biasanya dibuat dengan berbagai belokan, rintangan, serta jalan buntu untuk menambah sebuah tantangan untuk anak ketika bermain.

Di KB-RA Masjid Al-Azhar dengan guru menggunakan permainan *mini maze* mengemudi anak lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, juga pembelajaran akan lebih menyenangkan ketika menggunakan media pembelajaran. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif anak sehingga anak akan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif seperti permainan *mini maze* mengemudi akan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Anak-

anak cenderung lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Namun, pada saat memainkan permainan mini maze tersebut terdapat kendala yang dimana beberapa anak masih kesulitan dalam mencari jalur yang tepat agar mencapai tujuan. Di KB-RA Masjid Al-Azhar dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, seperti dalam permainan *mini maze* mengemudi tersebut anak dapat mencari solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat. 2) berpikir logis, yang dimana dalam permainan *mini maze* mengemudi anak dapat berpikir untuk mencari jalur yang tepat. 3) berpikir simbolik, meliputi kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, seperti anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri serta dapat menghitung banyaknya ban dalam gambar mobil (Permendikbud No. 137, 2014).

Di KB-RA Masjid Al-Azhar, permainan *mini maze* mengemudi dapat meningkatkan kognitif anak meliputi kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pertama, kemampuan memecahkan masalah yaitu proses yang terjadi ketika anak menemukan suatu masalah lalu anak mencari solusinya. Dalam permainan mini maze mengemudi membantu anak dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah seperti anak dapat mencari jalur yang tepat agar mencapai tujuan. Lalu, jika jalur itu masih salah anak mencari solusi untuk mencari jalur yang lain agar dapat mencapai tujuan. Di kelas A Nuh terdapat beberapa anak yang memainkan permainan mini maze mengemudi sempat tersesat atau jalur yang dipilih tidak tepat. Lalu, anak tersebut berpikir kembali mencari solusi mencari jalur lain dengan menggoyangkan permainan *mini maze* mengemudi agar mendapatkan jalur yang tepat. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Raskha, “ini bagaimana bu, saya tidak bisa”. Tetapi dengan begitu Raskha akan mencoba beberapa kali bermain lama kelamaan bisa dan cepat mencapai tujuan. Tidak hanya Raskha, tetapi juga ada Aira, Aiza yang awalnya kesulitan untuk memainkan, lama kelamaan juga bisa. Maka dari itu, dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi di kelas A yang berusia 4-5 tahun dapat melatih anak dalam kemampuan memecahkan masalah.

Kedua, berpikir logis yang dimana dalam permainan *mini maze* mengemudi anak dapat menemukan jalur yang tepat agar dapat mencapai tujuan yang benar. Permainan *mini maze* mengemudi dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis karena *maze* merupakan salah satu permainan yang melibatkan jalan yang bercabang dan berliku-liku. Di kelas A Nuh terdapat beberapa anak yang dengan cepat langsung memilih jalur yang benar dengan sekali bermain tanpa mencapai jalur yang salah terlebih dahulu. Ketika anak dapat bermain dengan cepat dan tepat anak akan merasa senang. Seperti yang dikatakan oleh Naka, “hore, saya bisa bu”. Tidak hanya Naka tetapi seperti Rayyan, dan Shaka juga sangat senang ketika bermain *mini maze* mengemudi dengan cepat dan tepat langsung sampai finish.

Ketiga, kemampuan berpikir simbolik seperti anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri. Di kelas A Nuh dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi anak dapat mengetahui beberapa bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Sebelumnya, guru menjelaskan terlebih dahulu bentuk permainan *mini maze* mengemudi tersebut yang dimana bentuknya yaitu seperti lingkaran. Di dalam permainan *mini maze* mengemudi terdapat juga simbol gambar-gambar seperti mobil dan pom bensin yang dimana nantinya anak mencari jalur yang tepat agar mobil itu dapat mencapai pom bensin. Guru juga menjelaskan bahwa mobil itu terdapat 4 ban yang dimana anak dapat belajar berhitung. Selain itu, guru juga menjelaskan ban mobil itu berbentuk lingkaran. Di dalam permainan *mini maze* mengemudi juga terdapat sedotan yang berbentuk memanjang, guru juga dapat memperkenalkan anak bentuk persegi panjang. Maka dari itu, di kelas A Nuh dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi dapat melatih anak dalam kemampuan berpikir simbolik.

Menurut Piaget dalam Salkind (2009), perkembangan kognitif anak usia 2 sampai 7 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana anak pada tahap ini masih berpikir secara simbolik. Anak mempunyai kendala dalam berpikir simbolik. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurangnya stimulus pada anak dalam menggunakan alat permainan edukatif yang menarik ketika pembelajaran. Charlesworth & Lind (1990) menjelaskan bahwa anak mulai mengenal atau mengetahui ada bentuk-bentuk dasar (bentuk geometri) yang mempunyai nama-nama sendiri. Pada saat pembelajaran biasanya anak belajar nama setiap bentuk tersebut, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal bentuk geometri. Di dalam permainan *mini maze* mengemudi dapat mengenalkan anak bentuk-bentuk geometri seperti; lingkaran, persegi, dan persegi panjang.

Agar kognitif anak berkembang secara optimal maka pembelajaran sebaiknya dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Peran pendidik juga sangat penting untuk membangkitkan motivasi anak dalam menentukan strategi ketika belajar dan mengajar di kelas. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu media pembelajaran. Media belajar ini juga dapat membantu pembelajaran agar tidak monoton serta agar suasana belajar lebih menarik. Agar terdapat pemahaman dan peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pemecahan masalah, berpikir simbolik, serta berpikir logis dapat diterapkan melalui media pembelajaran. Di KB-RA Masjid Al-Azhar guru menggunakan permainan *mini maze* mengemudi yang dapat membantu anak dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik yang dimana permainan ini terdapat jalan yang berliku-liku ataupun yang mempunyai suatu rintangan. Sehingga dengan permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman anak.

Dengan demikian, hasil penelitian di KB-RA Masjid Al-Azhar menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi ini

dapat meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan alat permainan edukatif tersebut anak lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Permainan *mini maze* ini diharapkan juga dapat meningkatkan aspek yang lainnya seperti agama dan moral, motorik, sosial emosional, bahasa. Permainan ini dapat berbentuk bermacam-macam ataupun dapat dibuat dengan semenarik mungkin oleh pendidik agar nantinya anak dapat tertarik dengan permainan tersebut yang tentunya dibuat sesuai tema yang digunakan ketika proses pembelajaran. Permainan *mini maze* ini juga tentunya dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yang dimana tadinya anak belum bisa atau sulit mencari jejak untuk sampai ketujuan lama kelamaan anak tersebut faham dan bisa mencapai tujuan.

### Simpulan

Implementasi permainan *mini maze* mengemudi di KB-RA Masjid Al-Azhar dapat meningkatkan kognitif anak meliputi kemampuan pemecahan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis. Pertama, kemampuan pemecahan masalah yang berupa kemampuan mencari solusi ketika memilih jalur yang kurang tepat pada permainan *mini maze* mengemudi. Kedua, berpikir logis merupakan kemampuan berpikir anak yang menggunakan logika, rasional, dan masuk akal. Di KB-RA Masjid Al-Azhar dalam kemampuan berpikir logis dengan menggunakan permainan *mini maze* mengemudi yaitu ketika anak berpikir untuk menemukan jalur yang tepat. Permainan *mini maze* ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis karena *mini maze* merupakan salah satu permainan yang melibatkan jalan yang bercabang dan berliku-liku. Ketiga, berpikir simbolik yang dimana anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Permainan ini dapat berbentuk bermacam-macam ataupun dapat dibuat dengan semenarik mungkin oleh pendidik agar nantinya anak dapat tertarik dengan permainan tersebut yang tentunya dibuat sesuai tema yang digunakan ketika proses pembelajaran.

Diharapkan guru dapat melanjutkan menggunakan media pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran seperti permainan *mini maze* mengemudi anak akan lebih antusias ketika pembelajaran. Permainan *mini maze* mengemudi juga dapat didesain lebih menarik dengan bervariasi bentuk dan warnanya. Permainan *mini maze* mengemudi juga diharapkan dapat meningkatkan aspek yang lainnya, seperti motorik, agama dan moral, sosial emosional, dan bahasa.

### Daftar Pustaka

- Amalia, E. R., & Khoiriyati, S. (2018). Effective learning activities to improve early childhood cognitive development. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 103–111.

- Charlesworth, R., & Lind, K. (1990). *Math and science for young children*. Singular.
- Constantina, E. L., & Rachma, H. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Teratai*, 4(2), 1–5.
- Hadiyanti, S. M., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. 10(2), 337–347.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. 4.
- Imroatun. (2021). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN SMH Banten.
- Imroatun, I. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40–48.
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197–208.
- Mayesky, M. (1990). Creative activities for young children. (No Title).
- Meuthia, N. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. 10(2), 354–363.
- Mulianah. (2017). *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI ( Pendidikan Karakter ..... ) Khaironi Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi ( Pendidikan Karakter ..... ) Khaironi*. 01(2), 82–89.
- Mulyani, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13–24.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2019). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. 42–50.
- Nurasiah, D. (t.t.). *EDUKATIF ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 7(November 2020), 105–112.
- Paud, P. G., Ageng, U., Banten, T., & Utsmanil, T. K. (t.t.). *PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK Kecerdasan visual spasial adalah dengan mengerjakan kegiatan sesuai Imajinasi merupakan bagian integral perkembangan setiap anak dan layak dipupuk dengan mengajar-*.
- Potensia, J. I. (2023). *Accepted: January 19*. 8(1), 131–138.
- Rahman, U. (2009). *Karakteristik perkembangan anak usia dini*. 12(1), 46–57.
- Reka Zahara, Lubis, R., & Khadijah. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping pada Anak usia 5-6 Tahun di RA Al Kamal. *Jurnal Roudhah*, 7(01), 26–29.

- Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui maze geometri pada anak usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 1–9.
- Salkind, N. J. (2009). Teori-teori perkembangan manusia. *Bandung: Nusa Media*.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press.
- Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., Nursihab, M., Jannah, M., & Widjayatri, R. D. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223.
- Susanti, R. A., & Widodo, B. (2023). Pengembangan media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138.
- Utami, F. N., & Pusari, R. W. (2018). Analisis kemampuan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3(2), 70–79.
- Veronica, N. (2018). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 4, 49–55.
- Wijayanti, A. (t.t.). *Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgri I Jogorogo Ngawi Arwendis Wijayanti*.
- Yuniasih, Y., Loita, A., & Aprily, N. M. (2023). Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1205>

