

SISTEMATIKA LIERATUR REVIEW: PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Anggil Viyantini Kuswanto¹⁾ Suyadi²⁾

- 1) PIAUD, FTK, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 55251.
- 2) Dosen PIAUD, FTK, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 55251

Email anggilviyantini30@gmail.com

Diterima: 11 September 2020

Direvisi: 11 Oktober 2020

Disetujui: 28 Oktober 2020

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang permainan maze dalam mengembangkan perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak (AUD). Hal ini dilatar belakangi bahwa masih banyak peneliti menggunakan permainan maze sebagai alat edukatif saat menerapkan pembelajaran yang memiliki potensi mengembangkan perkembangan masa taman kanak-kanak secara menyeluruh tentang memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah literatur review, literature yang digunakan pada tahun 10 tahun kebelakang. Berdasarkan hasil review penelitian ini bahwa dengan permainan maze dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak merupakan usaha untuk menciptakan proses pembelajaran melalui bermain. Permainan maze menjadi alternative pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan pengetahuan anak, memahami anak dapat memecahkan masalah sederhana mengenal benda menggunakan symbol symbol saat pelaksanaan permainan.

Kata Kunci : *Permainan Maze, Perkembangan Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan tahap perkembangan anak usia 0-6 tahun. Perkembangan pada masa ini, informasi yang diserap anak oleh indranya ibarat sebuah spons yang cepat menyerap air, disebut masa golden age. Sehingga arahan pendidikan hendaknya menjadikan anak yang aktif dan kreatif. Peserta didik akan belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan sekitar. Anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi objek dan mengemukakan yang ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini berhubungan dengan perkembangan kognitif.

mengenai perkembangan kognitif merupakan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan proses tanggapan, akal pikiran (Fikriyati, 2013), dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah (Susanto, 2011). Jadi perkembangan kognitif meruakan proses pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak yang dapat berfikir lebih kompleks yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Agar perkembangan kognitif berkembang secara optimal maka Pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) sebaiknya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. sehingga perlunya peran pendidik dalam membantu anak dalam memilih strategi belajar. Strategi belajar yang diajarkan pendidik dengan bantuan media pembelajaran dapat mengurangi pembelajaran yang monoton. Dengan penggunaan media yang baik maka anak tidak merasa bosan dan suasana belajar lebih menarik ap bila dapat membangkitkan rasa senang dan gembira pada peserta didik

(Arsyad, 2012). permainan diharapkan dapat merangsang imajinasi anak (Widyastuti, 2017) dengan begitu pendidik menciptakan kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak (Khadijah, 2016). Media dapat mendorong anak belajar cepat dan alat bantu pendengaran, penglihatan, dan pergerakan bagi peserta didik dalam memperoleh menemukan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak dan pengalaman signifikan. bermain dalam hal ini penulis tertarik untuk mereview beberapa literature terkait permainan maze. Sebagai rujukan alam mengembangkan perkembangan kognitif anak agar pendidik dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar.

Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze (UDANI et al., 2014). Permainan maze dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif (Heriantoko, 2013). Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai denga tujuan yang di capai (Rosida, 2014). Memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah lieratur review. literatur review merupakan langkah penyelusuran dan pene;itian kepustakaan dengam membaca jurnal jurnal, buku uku dan terbitan yang berkaitan dengan penelitian, untuk menghasilkan tulisan yang berkenaan dengan topik yang dibahas (Marzali, 2016). Topik penelitian yaitu mengkaji permainan maze dalam perkembangan anak usia taman kanak-kanak. Tinjauan metode penelitian dalam melakukan pencarian literatur baik nasional ataupun internasional menggunakan sumber

daya seperti google scholar. Kriteria jurnal yang di review dengan kriteria jurnal penelitian inklusi. Dapat dilihat pada table 1, sebagai berikut:

Tabel 1.
Kriteria inklusi

Kriteria	Inklusi
Jangka waktu	Penerbitan jurnal 10 tahun terakhir (2011-2020)
bahasa subjek	Bahasa Indonesia dan inggris Anak usia taman kanak-kanak dan pendidik usia (5-6 tahun)
jenis	Original artikel penelitian (bukan review penelitian)
tema	Perkembangan kognitif meliputi : <ol style="list-style-type: none">1. Belajar dan memecahkan masalah2. Berfikir simbolik3. Berfikir logis

Kemudian dilakukan skrining dengan melihat abstrak dan membaca atrikel full tekx. Jurnal yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi dilakukan eksklusi. Kemudian literatur tersebut dianalisis secara kritis baik dari segi teori maupun metode dan beberapa temuan terdahulu. Berdasarkan data temuan penelitian artikel yang memiliki kemiripan tema dan isi tujuan penelitian penulis menemukan kriteria yang sesuai dengan topik pembahasan sebanyak 15 kartikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil review penelitian ini menurut para peneliti relevansi penelitian 10 tahun dari 2011-2020 tentang permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak diantaranya yaitu menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan, (Vediasmari et al., 2015), (Putri et al., 2019), (Putri, 2019), (Indah

Pratiwi1, Syafdaningsih, 2018), (Fitriana, 2018); berfikir simbolik (Liany, 2019), (Maghfiroh et al., 2017), (Wajannati, 2016), (Aprilianti & Fitri, 2019), (Lisdiana, 2017), (Fatmaini, 2018); (Udani et al., 2014), (Lestari, 2016), (Mardhotillah, 2018). Berfikir logis (Sina & Iftayani, 2017).

Permainan maze lebih dikenal dengan istilah labirin merupakan permainan yang bercabang dan berliku-liku untuk menemukan jalan keluar. menurut Nurul Ihsan permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan (Prasanti, 2017). Berdasarkan hasil penelitian ,bahwa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze ini dapat mengekspresikan diri dalam beraktifitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi anak dalam membedakan angka-angka yang ada didalam kolom maze (Vediasmari et al., 2015).

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Jadi dengan permainan maze dalam memainkan maze seorang anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir (Rosidah, 2014).

Permainan mencari jejak atau maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar. Permainan pada labirin dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia.(Masitah & Wahyuni, 2017). Dengan demikian, simpulan dari beberapa pendapat diatas mengenai permainan maze merupakan suatu kegiatan bermain berbentuk labirin atau alur-alur yang berliku dalam mencari jalan keluar yang tepat

untuk memecahkan masalah seperti mengikuti jalur sesuai dengan intruksi yang diinginkan dalam kolom permainan dan berjalan pada tujuan akhir, tujuan dalam permainan ini agar anak mampu mencari jalan keluar yang tepat adalah memecahkan masalah sederhana yang diberikan pada papan permainan maze ini dengan berbagai bentuk karakter yang menarik perhatian anak dalam waktu tertentu.

Kegiatan bermain dengan permainan maze ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, adapun perkembangan lainnya yang dapat dikembangkan, seperti mengembangkan perkembangan motoric, sosial emosional dan kreatifitas anak, Aktifitas dalam kegiatan mencari jejak dalam labirin pun dapat dilakukan dengan menarik garis dalam menemukan jalan keluar. Kemudian Permainan maze dapat mengembangkan unsur pendidikan bagi perkembangan otak anak, seperti bermain, berkreasi, mengenal bentuk geometri dan warna, serta melatih motoric halus anak.(UDANI et al., 2014). hal ini dilihat dari aktifitas anak ketika anak menarik garis untuk menemukan jalan keluar juga.

Adapun Manfaat dari permainan maze diantaranya sebagai berikut 1) melatih kesabaran, 2) melatih kemampuan mengelompokkan, 3) mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna. 4) Melatih motoric halus, 5) melatih berfikkir logis, 6) melatih tangan anak menjadi lentur (Yulistari et al., 2018). selain itu permainan ini juga dapat menarik perhatian anak menjadi lebih mudah memahami dan menarik, membantu anak belajar untuk memecahkan masalah yang sederhana seperti halnya dalam mengembangkan kognitif berfikir logis anak dapat medalami pemaham agak perbedaan prilaku yang baik dan tidak baik (Sina & Iftayani, 2017). Kegiatan bermain maze bisa dilakukan diatas kertas yang berbentuk gambar berbentuk jalan yang berluka-liku.

Permainan maze atau labirin, jenis puzzle yang terdiri dari bagian percabangan kompleks melalui dimana pemecah harus menemukan rute. Jenis labirin bervariasi tergantung pada artis atau penerbit, mulai dari permainan menggambar dan kertas Pecahkan, untuk labirin fisik yang terbuat dari benda-benda seperti kayu atau vertical lindung nilai. Dengan begitu Permainan ini bisa dimodifikasi dengan berbagai bentuk seperti lintasan mobil yang berluka-liku untuk menentukan garis finisnya. Kemudian permainan maze yang di modifikasi dan dikembangkan dengan papan magnetik, anak mampu merangkai alat permainan papan magnetik maze, menyebutkan macam-macam tempat rekreasi di kebun binatang, dapat menghitung jumlah hewan, dapat menunjukkan tempat tinggal hewan (Indah Pratiwi1, Syafdaningsih, 2018). Selain itu kegiatannya juga dapat dikembangkan, berisikan gambar, angka, huruf dan warna. dengan begitu tanpa tidak sadar anak anak dapat mengenal lebih gambar, angka, huruf dan warna. sehingga anak dalam kegiatan ini tidak hanya bermain tetapi terjadi proses belajar sehingga permainan ini bermakna membantu anak untuk menambah pengetahuannya dan Permainan ini lebih menyenangkan dan anak tidak merasa jenuh.

Implikasinya dari penelitian permainan maze menjadi arternatif yang menarik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kreatif anak dalam menyerap pengetahuan, sehingga perlunya pendidik menyediakan sarana prasarana yang dimana dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran serta memperhatikan instrumen penilaian bagi anak maupun guru sendiri agar penerapan menjadi lebih efektif. Langkah dalam menggunakan permaian maze ini pertama guru menjelaskan alat permainan maze, dan kedua anak diajakmencari jejak untuk menemukan bentuk warna sesuai dengan jalannya. langkah penggunaan permainan maze sebagai berikut (1) guru mengajak untuk memperhatikan permainan maze (2)

kemudian menjelaskan prosedur cara bermain permainan maze, (3) anak diminta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan maze misalnya dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk atau pun angka yang sudah di pasang, (4) anak diminta untuk menyebutkan gambar sesuai yang di lalunya (5) guru akan membimbing anak apabila mereka ada kendala dalam menjalankan permainan maze ini (Fatmaini, 2018).

Beberapa langkah diatas adalah usaha yang dapat membantu guru dalam memudahkan anak membangun konsep tentang proses belajarnya. Menurut dadan Suryana hal terpenting dalam memudahkan anak membangun konsep tentang apa yang ingin dicapai langkah utama yaitu menetapkan tema terlebih dahulu sebelum melakukan proses belajar. Menyiapkan bahan dan alat yang bersifat unik dan mempunyai memahami materi yang disampaikan, memperhatikan karakteristik dan tugas perkembangan peserta didik, kemudian bahan yang digunakan tidak mengandung bahan yang beracun dan tingkat kesulitannya pun disesuaikan dengan kemampuan anak usia (Marselina Selli, 2018). Keberhasilan dalam penelitian permainan maze atau labirin ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sangat efektif untuk menstimulus perkembangan anak . perlunya kreatifitas seorang pendidik dalam memodifikasi permainan dengan menambahkan angka gambar yang cerah yang dapat menarik perhatian anak dalam embelajaran sehingga tidak mudah bosan saat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil review penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan

daya tarik anak Hal ini diperkuat bahwa media digunakan sebagai sarana menyalurkan informasi seperti pengetahuan, keterampilan, ide, atau pengalaman dan keahlian yang menarik perhatian anak dapat menambah memotivasi peserta didik, menstimulus mikiran perasaan, perhatian dan keinginann anak sehingga mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018). Dan sebaiknya saat memilih kegiatan belajar mengajar disangkut pautkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu, agar dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan peserta didik usia taman kanak-kanak perlunya keterlibatan guru dalam memfasilitasi dalam proses belajar mengajar peserta didik yaitu permainan maze.

Kegiatan bermain ini, pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam

maze dapat membantu perkembangan anak usia dini. kegiatan bermain menggunakan permainan maze ini dapat menarik perhatian anak, mengekspresikan diri dalam beraktifitas mengenal dan memahami kegiatan bermainnya sehingga kegiatan bermainnya lebih aktif. permainan mencari jejak dapat meningkatkan perkembangan kognitif, tidak hanya itu permainan maze dapat mengembangkan baik perkembangan motorik, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. permainan ini memiliki dampak positif yang berarti bagi anak usia dini, yaitu seperti melatih koordinasi mata dan tangan; kesabaran; mengembangkan pengetahuan anak; melatih memusatkan perhatiannya; dan melatih motorik. Kemudian permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R. M., & Fitri, R. (2019). Pengaruh permainan “Ikut Jejak” Terhadap kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Wanita Punggul Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 8(3), 1–6.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pres.
- Fatmaini, S. (2018). *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Lampung.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Laras Media Prima.
- Fitriana, S. (2018). *PERANAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK*. 2(1), 242–250.
- Heriantoko, B. C. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1).
- Indah Pratiwi1, Syafdaningsih, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom*, 7(1), 91–96.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. [https://doi.org/10.1016/S0262-8856\(98\)00132-2](https://doi.org/10.1016/S0262-8856(98)00132-2)
- Lestari, A. T. (2016). *Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan geometri anak kelompok b di tk dharma wanita persatuan babat toman*. Universitas Sriwijaya.
- Liany, N. D. (2019). *Efektifitas ape maze untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok b di tk al-fitroh kota semarang*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Lisdiana, D. (2017). *Peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017*. Universitas Jember.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 29–39.
- Mardhotillah, I. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA MAZE MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Marselina Selli. (2018). *PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAKKANAK DI KOTA SUKABUMI*. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Etnosia*, 1(2).
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze pada Anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. *Вестник Росздравнадзора*, 6, 5–9.

- Prasanti, M. I. (2017). Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya EKSPRESIF ANAK TUNARUNGU. *Pendidikan Khusus*, 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/20123>
- Putri, R. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak). *Early Childhood Education Indonesian Jurnal*, 2(3), 165. <https://doi.org/10.1119/1.2218359>
- Putri, R. A., Hente, M. A., & Munir, A. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media maze (mencari jejak) di kelompok b tk ummahat darud da'wah wal irsyad (ddi) palu. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1), 2292–2298.
- Rosida, L. (2014). PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZE. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Rosidah, L. (2014). PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK adalah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Sina, M. I., & Iftayani, itsna. (2017). MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA “S.M.S “(SAYA MEMANG SHOLIH)SEBAGAI PENGEMBANGAN INTERVENSI KOGNITIF-PERILAKU PADA ANAK DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU MENENTANG. *SEMINAR NASIONAL BAHTERA, SASTRA DAN BUDAYA*, 1(1), 440–455.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Udani, I. G. A. K. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Jampel, N. (2014). IMPLEMENTASI TEKNIK MAZEUNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2 TK SHANTI KUMARA III SEMPIDI MENGWI BADUNG. *Jurnal Pendas Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- UDANI, I., Marhaeni, M., & Jampel, M. (2014). Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1), 123974.
- Vediasmari, P. A., Suarni, P. D. N. K., & Magta, M. (2015). *PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUA MEDIA Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jpppaud Fkip Untirta)*, 3(2), 105–114. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>