

**PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF DI TK NURUL TALAKALABBUA
KABUPATEN TAKALAR**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Melakukan Penelitian pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan*

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

ASTUTI ABDURAHMAN

10545 11069 16

11/09/2021

1 ERP
sub. Alumni

R/0095/PAUD/21 CD
ABD
P'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2021**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Astuti Abdurahman**, NIM: **10545 11069 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 376 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 21 Muharram 1443 H / 30 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 31 Agustus 2021 M.

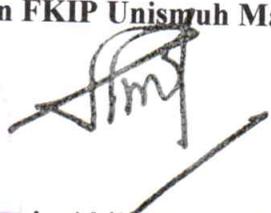
Makassar, 22 Muharram 1443 H
31 Agustus 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji
 1. Dr. Hj. Sukmawati M.Pd. (.....)
 2. Dr. Rusmayadi, M.Pd. (.....)
 3. Arie Martuty, S.Si., M.Pd. (.....)
 4. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar





Erwin Akib, M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : ASTUTI ABDURAHMAN
NIM : 10545 11069 16
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 31 Agustus 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Rusmayadi, M.Pd

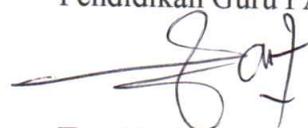

M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru PAUD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
 NBM : 860 934


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 NBM : 951 830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Astuti Abdurahman
NIM : 105451106916
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 23 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan

Astuti Abdurahman



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Astuti Abdurahman
NIM : 105451106916
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 23 Agustus 2021

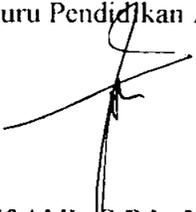
Yang Membuat Perjanjian


Astuti Abdurahman

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

Astuti Abdurahman



PERSEMBAHAN:

Kupersembahkan karya ini kepada:

“Kedua orang tuaku, Bapak Abdurahman Kupa dan Ibu Fadilla, keluargaku serta sahabatku yang senantiasa memberiku semangat, dukungan dan doa untukku.”

ABSTRAK

Astuti Abdurahman. 2021. *Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rusmayadi dan Pembimbing II M. Yusran Rahmat.

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok A di TK Nurul Talakalabbua sebelum dan sesudah penerapan permainan *maze* dan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini pada kelompok A di TK Nurul Talakalabbua.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen metode *pre-eksperimental design* yang menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *Pretest* diperoleh skor 5,37 dan pada saat *Posttest* nilai rata-rata diperoleh 10,18. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* pada program *SPSS* diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,001 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau $p < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak atau tidak terdapat pengaruh. Sesuai dengan jika probabilitas (*Asymp.sig*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh permainan *maze*.

Kata Kunci : *permainan maze dan kemampuan kognitif*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah membawahkan rahmat bagi sekalian.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai Gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan.

Penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini. Khususnya kepada kedua orang tua saya Ayahanda Abdurahman Kupa dan Ibunda Fadilla yang telah membesarkan, mendidik, meridhoi dan senantiasa mendoakan penulis dalam segala hal. Kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan untuk penulis. Kepada Dr. Rusmayadi, M.Pd sebagai pembimbing

satu dan M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd pembimbing dua, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Makassar, Agustus 2021

Astuti Abdurahman

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Surat Pernyataan	iv
Surat Perjanjian	v
Moto dan Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	6
2. Media Pembelajaran.....	7
3. Permainan <i>Maze</i>	10

4. Kemampuan Kognitif.....	13
B. Kerangka Pikir.....	18
C. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Rancangan Penelitian.....	20
B. Populasi dan Sampel.....	21
C. Devinisi Operasional Variabel.....	22
D. Instrument Penelitian.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Hasil Penelitian.....	26
B. Pembahasan.....	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	37
A. Simpulan.....	37
B. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Mencari Jalan Untuk Sampai Pada Tempat Yang Diinginkan.....	27
4.2 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Berfikir Cara Mengkoordinasi Mata Dengan Tangan.....	28
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Melakukan Permainan Dengan Mandiri.....	28
4.4 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Mencari Jalan Untuk Sampai Pada Tempat Yang Diinginkan.....	29
4.5 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Berfikir Cara Mengkoordinasi Mata Dengan Tangan.....	30
4.6 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Melakukan Permainan Dengan Mandiri.....	30
4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif.....	32
4.8 Hasil Analisis SPSS (<i>Ranks</i>).....	33
4.9 Hasil Analisis SPSS (<i>Test Statistics</i>).....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.....	40
1. Kisi-kisi Instrumen Sebelum Uji Coba.....	41
2. Kisi-kisi Instrumen Setelah Uji Coba.....	42
3. Instrumen Lembar Observasi Anak Sebelum Uji Coba	43
4. Instrumen Lembar Observasi Anak Setelah Uji Coba.....	44
5. Instrumen Lembar Observasi Guru.....	45
6. Rubrik Penilaian.....	46
7. Hasil Observasi Anak Sebelum dan Setelah Uji Coba.....	47
8. Hasil Observasi Guru.....	79
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	80
10. Daftar Anak Didik.....	90
11. Dokumentasi.....	91
Lampiran II.....	95
1. Keterangan Validasi.....	96
2. Surat Pengantar Dari TU.....	97
3. Surat Izin Penelitian dari LP3M.....	98
4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Takalar.....	99
5. Kartu Kontrol Penelitian.....	100
6. Surat Selesai Penelitian TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.....	101
7. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	102
8. Hasil Turnitin.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak TK pada hakikat-nya adalah pendidikan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama, moral juga seni secara terprogram, untuk itu dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi adalah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2015:47).

Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, Permendiknas nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan dapat dicapai anak kelompok A (usia 4-5 tahun) ialah melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan

mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis, berat-ringan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan metode ceramah, serta kurangnya media yang digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga membuat anak tidak terlalu aktif dalam belajar. Kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-Kanak, umumnya dalam perkembangan kognitif, anak masih mengalami kesulitan di karenakan pembelajaran yang terlalu pasif, yaitu guru hanya memberikan metode pemberian tugas. Pembelajaran yang demikian kaku membuat anak tidak bisa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuannya sendiri.

Pada proses pembelajaran TK Nurul Talakalabbua sudah melakukan kegiatan yang dimaksud dengan mengimplementasikan salah satu aktifitas pembelajaran yang menuntut anak untuk melakukan salah satu kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Aktifitas bermain diselenggarakan dengan cara meronce, guru menyiapkan media seperti manik-manik kemudian anak dituntut untuk memasukkan dan mengelompokkan manik-manik tersebut ke dalam benang dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna. Namun pada kenyataannya, anak masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk, ukuran dan warna dengan baik serta masih harus diberikan arahan dari guru.

Selain kegiatan pembelajaran, alat permainan edukatif di TK Nurul Talakalabbua juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan kemampuan kognitif guru kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat diperoleh dari berbagai cara atau games dalam bermain. Namun pada kenyataannya, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dari tanggal 15 September 2020 sampai 20 September 2020. Ditemukan beberapa kesenjangan dalam proses belajar mengajar ketika guru bertanya tentang nama bentuk geometri, anak masih belum bisa mendeskripsikan bentuk geometri secara sederhana, masih banyak anak yang belum mengetahui bentuk geometri, masih bingung dalam menjawab pertanyaan guru dan anak masih belum bisa menyebutkan nama bentuk geometri yang ditanyakan oleh guru. Hal ini disebabkan karena pada saat pemberian pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga anak bosan pada saat melakukan proses belajar di kelas. Hal inilah yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah ada Pengaruh permainan Maze terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan Maze terhadap kemampuan kognitif anak di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan Secara praktis dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Anak

Sebagai pengalaman baru bagi anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar-mengajar.

3. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Penelitian Relevan

- a. Penelitian Yulistari, dkk (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.” Disimpulkan bahwa hasil analisis data pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t maka diperoleh nilai signifikan untuk kelas eksperimen = 0,00 dan nilai signifikan untuk kelas kontrol = 0,00. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai signifikan $>0,05$. Sehingga H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di terima.”
- b. Penelitian Rohmad (2016) yang berjudul “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.” Disimpulkan bahwa melalui bermain maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal sesuai dengan kriteria ketuntasan yang diharapkan dan melebihi target yang diharapkan.

Adapun persamaan penelitian dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti permainan maze terhadap kemampuan kognitif pada anak. Sedangkan perbedaan penelitian

kedua tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: (a) Metode penelitian yang digunakan, (b) Waktu, tempat, populasi dan sampel berbeda, (c) Indikator penelitian yang berbeda.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima, disamping itu juga media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan media pembelajaran ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sebagai sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan demikian pula tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung (Romlah, 2015).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2016). Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2015).

Azhar Arsyad (2016) juga mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Daryanto (2015) juga berpendapat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari si pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Selaras dengan pendapat Miarso (2019) yakni media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara untuk menyalurkan pesan sehingga dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (2015) ada tiga jenis media pembelajaran yang sering digunakan, yaitu:

1) Media visual

Adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang dapat diproyeksikan merupakan media yang menggunakan alat proyeksi dimana gambar atau tulisan akan tampak pada layar. Media proyeksi bisa berupa media proyeksi diam (*still pictures*) misalnya gambar diam dan proyeksi gerak (*motion pictures*) misalnya gambar bergerak. Sedangkan media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar mati, media grafis, media model, dan media realita. Media gambar mati adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang hewan, atau objek yang berkaitan dengan tema yang diajarkan. Gambar grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran, media ini merupakan tiruan dari objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas. Sedangkan media realita merupakan alat bantu visual yang berfungsi memberikan pengalaman langsung pada anak. Realita merupakan model dan obyek dari suatu benda misalnya mata uang.

2) Media audio

Adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audiktif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lain.

- 3) Media audio-visual atau yang disebut juga media pandang dengar merupakan kombinasi dari media audio dan media visual, misalnya video pendidikan. Penggunaan media audio-visual membuat penyajian pembelajaran atau tema pada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media audio-visual ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru dalam menyampaikan materi pada anak. Peran guru dapat beralih menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.

3. Permainan Maze

a. Pengertian Maze

Maze merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan maze anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. (Kurniawan, 2016: 3).

Irawan (2016:2) mengatakan bahwa terdapat beberapa bentuk maze seperti maze untuk anak-anak seperti berbentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk ke sekolah dan lain-lain.

Istiaty (2016:12) mengemukakan bahwa permainan mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan artinya permainan dapat menghasilkan ciptaan baru anak dalam usia berapapun, di mana saat ikut dalam suatu permainan sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Permainan maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berkeluk dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya.

Depdiknas (2016:2) menjelaskan pengertian maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.

b. Manfaat Kegiatan Maze pada Anak TK

Ada beberapa manfaat maze pada anak TK. Menurut Vigotsky (2015:24) bahwa manfaat maze diantaranya adalah:

- 1) Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak.

- 2) Mengembangkan daya imajinasi anak.
- 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*.
- 4) Melatih konsentrasi serta motorik halus.
- 5) Mengembangkan kemampuan berfikir logis, dan
- 6) Melatih fungsi panca indra.

c. Cara Membuat Maze

Beberapa tahap pembuatan maze untuk anak TK yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain atau sketsa dan melaksanakan pembuatannya (Badru, 2017:61). Selain itu para guru TK yang ingin membuat maze yang kreatif dan inovatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan maze. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan maze menurut Badru (2017: 22) yakni syarat edukatif, syarat teknis, syarat estetika.

- 1) Syarat edukatif yakni pembuatan maze disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlakudan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
- 2) Syarat teknis yakni maze dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, serta sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat. Sebaiknya maze dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun. Maze yang baik hendaknya awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah

kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

- 3) Syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

d. Langkah-langkah penggunaan permainan maze

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 didepan anak.
- 3) Anak diminta menggunakan maze sesuai yang telah diajarkan guru.

4. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman (John Hattie, 2015).

Konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita (2015), “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap mode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, kreativitas, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”. Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat

dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut Asrori (2017) kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto (2015), kognitif merupakan “Suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Alfiyar (2015) juga mengemukakan, kemampuan kognitif berhubungan dengan aktivitas intelektual seperti berpikir, menjelaskan, membayangkan, mempelajari kata, dan menggunakan bahasa. Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada masa balita. Bertujuan agar anak dapat tumbuh dengan optimal.

Sementara itu Dawn Baker (2016) menyatakan kemampuan kognitif itu sangat menonjolkan bahwa pemikiran anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman. Pandangan yang spesifik tentang kemampuan kognitif telah berfokus pada aspek-aspek tertentu diantaranya aspek bahasa.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Allen dan Marrotz (2016), “Kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan”. Perseptual adalah cara berpikir yang semakin kompleks yang dilakukan seorang anak untuk menggunakan informasi yang dia terima melalui lebih dari satu alat indera pada saat bersamaan. Ketika mendengarkan

seorang pembicara, kita menggunakan penglihatan (ekspresi wajah dan gerak tubuh) dan pendengaran (mendengarkan kata-kata).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir yang meliputi banyak kemampuan, pemecahan masalah, imajinasi, penalaran, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu kejadian dengan pandangan perseptualnya. Perseptual yaitu cara berfikir untuk menggunakan informasi yang diterima melalui lebih dari satu alat indera pada saat bersamaan.

Ahmad Susanto (2016) menyatakan pentingnya pendidik mengembangkan kognitif pada anak antara lain:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasar apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam kemampuan menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitar.
- 5) Anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun proses alamiah (percobaan).
- 6) Anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga anak mampu menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya perkembangan kognitif untuk anak usia dini antara lain mengembangkan daya persepsi, melatih ingatan, memahami simbol-simbol, melakukan penalaran, dan kemampuan *problem solving*. Dengan demikian dari pengalaman, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar dan apa yang dilihat anak, akan ikut membentuk jaringan otak anak sehingga melalui perkembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam memecahkan suatu masalah.

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut John W. Santrock (2015) perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan. Masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda sebagai berikut:

1) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

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

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

Perkembangan pada tahap ini, anak melihat dunianya seolah-olah berputar. John W. Santrock 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.

3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun)

Perkembangan pada saat ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasi objek-objek ke dalam 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.

4) Tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas)

Perkembangan pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini orang berpikir secara logis dinamis dan konsisten.

c. Indikator kemampuan Kognitif

Indikator kemampuan kognitif anak kelompok A mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 dan 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

- a. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah

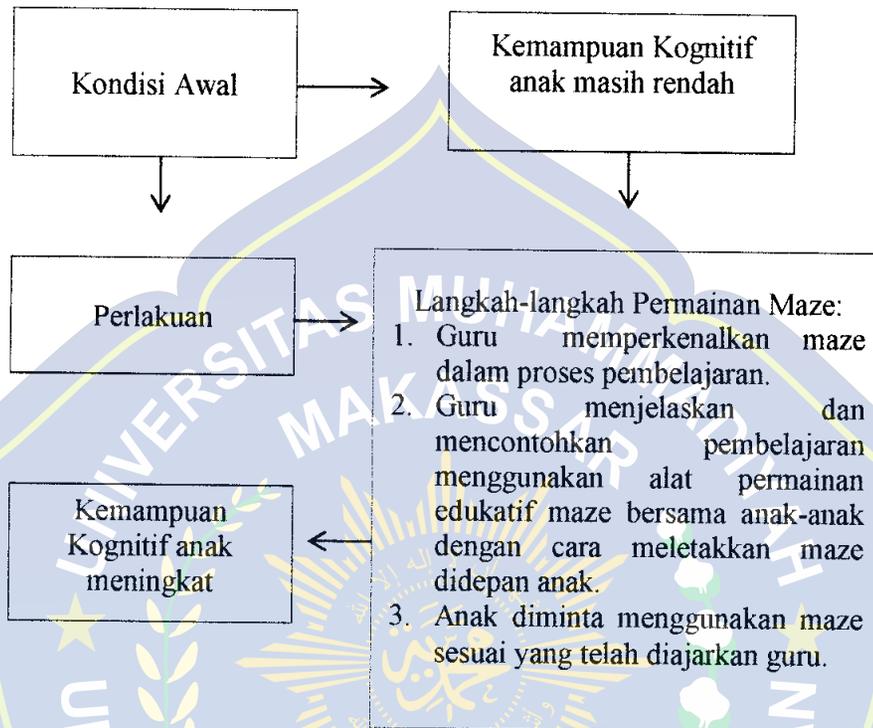
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misalkan maze)
- c. Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini di dasarkan pada belum optimalnya kemampuan kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar. Kegiatan pembelajaran masih banyak yang menggunakan lembar kerja anak (LKA) serta kurangnya alat permainan edukatif di dalam kelas.

Mengingat kemampuan kognitif sangatlah penting, maka perlu adanya alat permainan edukatif. Ada banyak alat permainan edukatif salah satunya maze. Maze adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Di peruntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi kemampuan kognitif, kelentukan jari-jemari, ketepatan dan kerapian. Kelentukan jari-jemari terlihat saat anak menjiplak maze alur tulis dengan lentur. Ketepatan terlihat saat anak menjiplak maze alur tulis sesuai dengan pola. Sedangkan kerapian terlihat saat anak menjiplak maze dengan tidak berulang-ulang. Sehingga dengan adanya alat permainan edukatif maze kemampuan kognitif anak dapat berkembang optimal.

Adapun skema kerangka pikir yang dapat peneliti gambarkan dalam penelitian ini adalah



Gambar. 1. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu: Ada pengaruh kemampuan kognitif anak melalui permainan Maze di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka metode yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pre-test and Post-test*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O_1) disebut pre-test, dan observasi setelah perlakuan (O_2) disebut post-test. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 3.1. Desain *One-Group Pre-test and Post-test* menurut Suharsimi Arikunto (2016:508).

Keterangan:

O_1 : Pre-test

X : Perlakuan

O_2 : Post-test

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A atau anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

2. Sampel

Sampel dari penelitian yaitu kelompok A dengan jumlah siswa 16 anak terdiri dari 7 perempuan dan 9 laki-laki. Pengambilan sampel dari penelitian menggunakan jenis teknik *Purposive sampling* yaitu penarikan informal secara *Purposive* merupakan cara penarikan informan yang dilakukan dalam memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu, dimana peneliti cenderung memiliki responden secara variatif berdasarkan (alasan).

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuannya adalah agar peneliti dapat memperoleh informan yang akurat dan benar-benar memenuhi persyaratan karena informan tersebut mengetahui secara lengkap tentang lapangan atau daerah penelitian tersebut. Penentuan informan pada penelitian ini dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria dari informan yang dipilih atau ditunjuk dalam penelitian ini adalah kelas A.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan kognitif

Adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman (John Hattie, 2015).

2. Permainan maze

Merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan maze anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. (Kurniawan, 2016: 3).

D. Instrument Penelitian

a. Lembar Observasi

Wina Sanjaya (2016:84) menyatakan bahwa instrumen adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer hanya memberi tanda (√).

Check list merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2016:126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Test Awal (*pre-test*)

Peneliti memberikan tes awal (O_1), pada tahap awal ini. Peneliti melakukan tes yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak TK Panrita Galesong. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakuan (*treatment*)

Kenakan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat permainan edukatif maze dilaksanakan di TK kelompok A setelah dilakukan pre-test sebelumnya.

3) Tes akhir (*post-test*)

Sebagai tes akhir, selama diberi perlakuan peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak diberikan treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan. untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan tradisional selanjutnya dianalisis data menggunakan 2 teknik, yaitu:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak didik antara sebelum dan sesudah dilakukan permainan maze. Dan untuk memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar anak didik sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

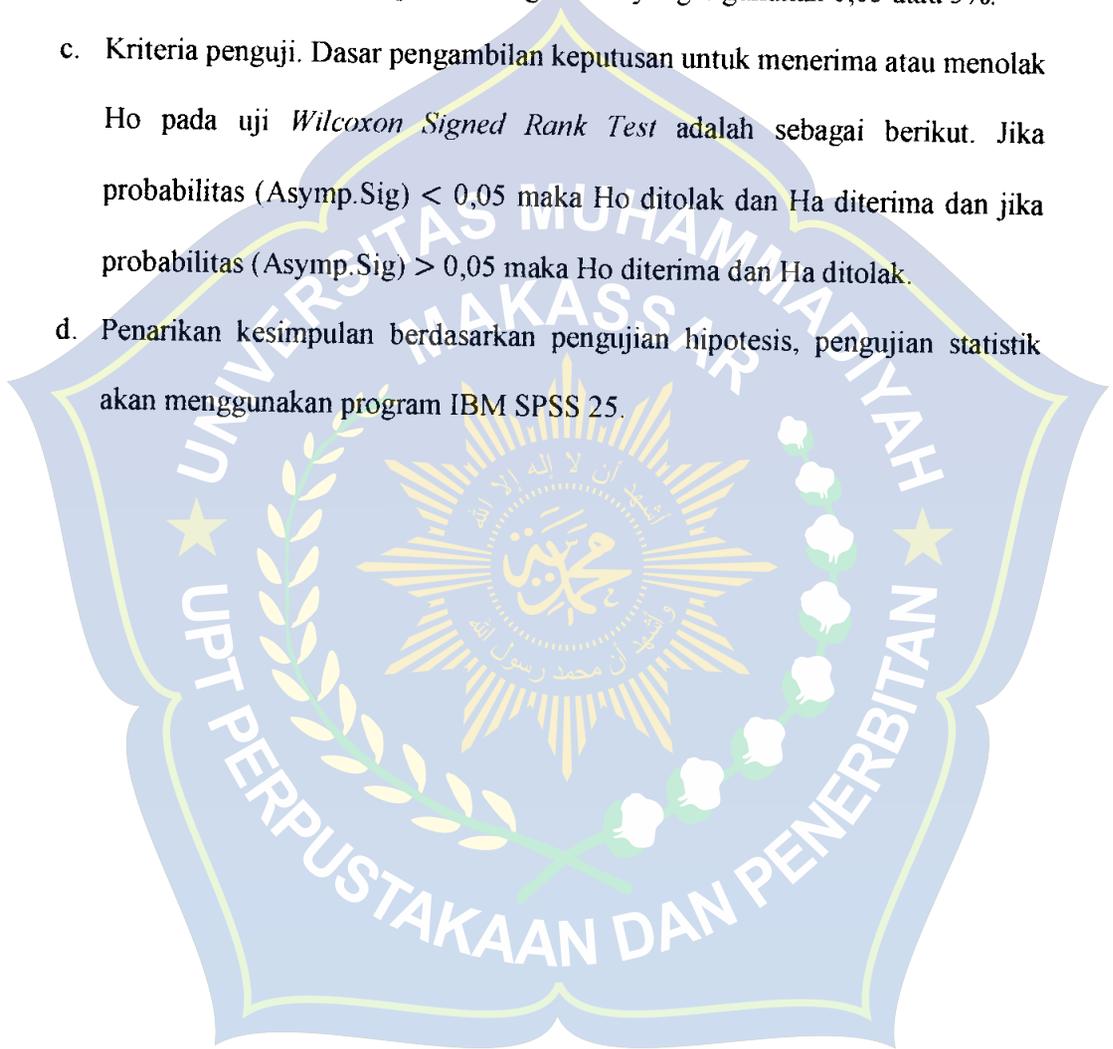
2. Analisis Statistik Non Parametrik

Analisis statistik non parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berskala nominal atau ordinal. Data berjenis nominal dan ordinal tidak menyebar normal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik yaitu dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* (Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon*). Hurriyati & Gunarto (2019: 56) mengemukakan bahwa prosedur uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu:

- a. Menentukan hipotesis. Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test* ini adalah sebagai berikut, H_a : Ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak setelah diberikan *treatment* permainan maze

di TK Nurul Talakalabbua Kab. Takalar, dan H_0 : tidak ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak setelah diberikan *treatment* permainan maze di TK Nurul Talakalabbua Kab. Takalar.

- b. Pengujian hipotesis dengan taraf signifikan yang digunakan 0,05 atau 5%.
- c. Kriteria penguji. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah sebagai berikut. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- d. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis, pengujian statistik akan menggunakan program IBM SPSS 25.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Talakalabbua yang terletak di Desa Sawakong Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Taman Kanak-kanak ini memiliki 3 pegawai yang terdiri dari kepala sekolah Nurul Wahida, S.Pd, dan 2 orang guru. Jumlah anak didik di TK Nurul Talakalabbua tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebanyak 29 anak didik.

Memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai di TK Nurul Talakalabbua memiliki ruang belajar yang terdiri dari 2 ruangan kelas untuk kelompok A dan B. Selain itu juga, memiliki 1 ruangan kepala sekolah. Program pendidikan di TK Nurul Talakalabbua mengacu pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan materi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Proses pembelajaran yang terlaksana di TK Nurul Talakalabbua sesuai dengan RPPH dan RPPM dengan tema pada semester 1 yaitu tema diri sendiri, lingkunganku, kebutuhan, binatang, dan tanaman. Sedangkan untuk semester 2 yaitu kendaraan, pekerjaan, air, udara dan api, alat komunikasi, tanah airku dan alam semesta.

2. Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskriptif Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pemantauan kegiatan pembelajaran anak didik pada kelompok A. Maka, hasil yang kami

peroleh yaitu kemampuan kognitif pada anak kelompok A masih rendah. Setelah mengetahui kondisi tersebut, selanjutnya kami melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum menerapkan *treatment* yakni permainan *maze*. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang ingin dikembangkan dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar. Adapun indikator *pretest* yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) Anak mampu mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, (2) Anak mampu berfikir cara mengkoordinasi mata dengan tangan, (3) Anak mampu melakukan permainan dengan mandiri.

Hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Anak mampu mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	6	37,5
Mulai Berkembang	10	62,5
Berkembang Sesuai Harapan	0	0,0
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	16	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, dapat dilihat dari 16 anak didik terdapat 6 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (37,5%), yang dimana anak belum mengetahui cara permainan tersebut sehingga anak masih belum bisa memainkannya. Terdapat 10 orang (62,5%) mulai berkembang. Hal ini, karena anak didik sudah mampu melakukan permainan tetapi dengan bantuan guru.

Tabel 4.2
Anak mampu berfikir cara mengkoordinasi mata dengan tangan

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	5	31,25
Mulai Berkembang	9	56,25
Berkembang Sesuai Harapan	2	12,5
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	16	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan berfikir cara mengkoordinasi mata dengan tangan, dapat dilihat dari 16 anak didik terdapat 5 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (31,25%) yang dimana anak masih belum mampu melakukan permainan *maze* karena belum bisa mengontrol tangan atau motoriknya dengan baik, hal ini juga terlihat pada saat melakukan permainan *maze* ada anak langsung mengambil dan memindahkan bola *maze* menggunakan tangannya pada tempat yang ditujukan pada tempatnya, 9 orang (56,25%) yang tingkat kemampuannya mulai berkembang, dimana anak sudah mampu melakukan permainan *maze* tetapi masih dibantu oleh guru, dan 2 orang (12,5%) yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan. Hal ini, karena anak sudah mampu melakukan permainan *maze* dengan baik serta dapat mengontrol cara berfikirnya, mata dan tangannya tanpa adanya bantuan dari guru.

Tabel 4.3
Anak mampu melakukan permainan dengan mandiri

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	4	25
Mulai Berkembang	9	56,25
Berkembang Sesuai Harapan	3	18,75
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	16	100

dan 7 orang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (43,75%). Hal tersebut sudah mampu melakukan permainan *maze* dengan baik dan mandiri tanpa adanya bantuan dari guru maupun teman sebayanya.

Analisis deskriptif hasil *posttest* kemampuan kognitif anak usia dini dalam permainan *maze* untuk kemampuan mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, dapat dilihat dari 16 anak didik terdapat 2 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (12,5%) 8 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (50%) dan 6 orang (37,5%) yang berkembang sangat baik. Anak mampu berfikir cara mengkoordinasi mata dengan tangan, dari 16 anak didik terdapat 1 orang yang tingkat kemampuan mulai berkembang (6,25%), 6 orang berkembang sesuai harapan (37,5%), dan 9 orang (56,25%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik. Dan anak mampu melakukan permainan dengan mandiri dilihat dari 16 anak didik terdapat 9 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (56,25%), dan 7 orang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik (43,75%).

Hal tersebut saat dilakukan permainan *maze* anak didik sudah mampu melakukan permainan *maze* dengan baik dalam mencari jalan pada tempat yang ingin dituju serta mampu mengkoordinasi mata dengan tangan, yang dimana anak didik bisa berfikir bagaimana mengkoordinasi mata dan menggerakkan tangannya atau motorik halus nya dengan baik tanpa keluar jalur tetap pada jalur yang akan dilewati oleh bola *maze* yang dilakukan oleh anak didik dengan mandiri tanpa adanya bantuan dari guru maupun orang lain atau teman sebaya. Dan anak didik juga sangat senang saat melakukan permainan *maze* yang diterapkan oleh guru.

c. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Kognitif

Data dari skor *pretest* kemudian akan dibandingkan dengan data skor *posttest* untuk melihat selisih nilai (skor) data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan skor anak didik terhadap kemampuan kognitif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan *maze* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil *pretest* dan *posttest* Kemampuan Kognitif

NO	SUBJEK PENELITIAN	SKOR PRETEST	SKOR POSTTEST	HASIL NILAI PENINGKATAN
1	AHA	5	9	4
2	AWA	4	10	6
3	AN	5	8	3
4	AA	4	10	6
5	AMZ	5	11	6
6	AFJ	5	11	6
7	AP	5	10	5
8	AH	5	10	5
9	AD	4	10	6
10	AMRR	5	11	6
11	FCR	7	11	4
12	MR	6	11	5
13	NAA	7	10	3
14	WNA	5	11	6
15	ZBM	7	10	3
16	ZNZS	7	10	3
Jumlah		86	163	77
Rata-rata		5,37	10,18	4,81

Dari tabel diatas menunjukkan 16 subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan kognitif setelah diberikan permainan *maze*. Skor terendah anak didik kelompok A saat *pretest* adalah 5,37, setelah diberikan perlakuan skor *posttest* tertinggi 10,18. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa anak

didik dikempok A mengalami perubahan. Hal tersebut dikarenakan saat dilakukan *pretest* masih banyak anak didik yang kurang aktif saat pembelajaran sedang berlangsung karena kurangnya suatu alat permainan atau media yang digunakan. Sedangkan saat dilakukan *posttest* perkembangan anak meningkat dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran sehingga anak tertarik saat melakukan pembelajaran.

3. Analisis Statistik Nonparametrik

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pada analisis ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari pemberian permainan *maze* terhadap kemampuan kognitif anak. Berikut hasil pengujian Hipotesis dari uji Wilcoxon Signed Rank Test. Pelaksanaan uji Wilcoxon untuk menganalisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji melalui program SPSS 21.

Tabel 4.8
Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	16 ^b	8.50	135.00
	Ties	0 ^c		
	Total	16		

- a. Post Test < Pre Test
- b. Post Test > Pre Test
- c. Post Test = Pre Test

Tabel 4.9
Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-3.153 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks

Interpretasi hasil uji Wilcoxon:

1. Output pertama menunjukkan perbandingan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan permainan *maze*. Tidak terdapat seorangpun siswa dengan hasil kemampuan setelah bermain *maze* lebih rendah daripada sebelum bermain *maze*. Hasil output menunjukkan semua siswa mempunyai kemampuan yang lebih baik setelah menggunakan permainan *maze*.
 - a. Negatif *ranks* artinya sampel dengan nilai kelompok kedua (*posttest*) lebih rendah dari nilai kelompok pertama (*pretest*).
 - b. Positive *ranks* adalah sampel dengan nilai kelompok kedua (*posttest*) lebih tinggi dari nilai kelompok pertama (*pretest*).
 - c. Ties adalah nilai kelompok kedua (*posttest*) sama besarnya dengan nilai kelompok pertama (*pretest*). Simbol N menunjukkan jumlahnya, *Mean Rank* adalah peringkat rata-ratanya dan sum of ranks adalah jumlah dari peringkatnya.
2. Bagian *test statistics* menunjukkan hasil uji Wilcoxon. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai *significancy* 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan

“terdapat perbedaan kemampuan kognitif antara sebelum dan sesudah bermain maze.” Dapat pula disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan permainan maze terhadap kemampuan kognitif di TK Nurul Talakalabbua”

B. Pembahasan

Permainan *maze* merupakan permainan yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Permainan *maze* yang dimainkan dapat melatih konsentrasi yang baik serta cara berpikir untuk melakukan suatu permainan dengan jumlah sampel 16 anak didik pada kelompok A di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

Hasil penelitian dengan menggunakan permainan *maze* berdasarkan uji Wilcoxon terdapat perbedaan signifikan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan *maze*. Dalam hal ini, rata-rata skor kemampuan kognitif anak sesudah diterapkan permainan *maze* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kemampuan kognitif anak sebelum diterapkan permainan *maze*. Hal ini disebabkan karena kemampuan kognitif membuat anak didik tertarik dan senang dengan permainan yang dimainkan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif.

Permainan *maze* diberikan sebagai perlakuan (*treatment*). Menurut Istiaty (2016: 12) “Permainan *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya”.

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan *maze* menunjukkan hasil yang baik, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan perlakuan menggunakan permainan *maze* terhadap kemampuan kognitif mengalami peningkatan. Dimana anak sudah mampu mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, melakukan permainan dengan gerakan motorik halus, dan melakukan permainan dengan mandiri. Adanya perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan *maze* menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* terdapat 5,37 dan rata-rata hasil *posttest* terdapat 10,18.

Permainan *maze* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak karena pada permainan *maze* anak mampu mencari jalan atau jejak, melakukan gerakan motorik halus, melakukan permainan dengan mandiri. Dalam permainan *maze* juga dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan lainnya seperti pada aspek sosial emosional dalam permainan anak didik mampu mengontrol emosi menjadi stabil, aspek fisik motorik dimana anak didik mampu melakukan gerakan tangan atau motorik halus, dan aspek kognitif dimana anak dapat memecahkan masalah bagaimana cara mencari jalan saat melakukan permainan.

Pada saat *pretest* yang dilakukan beberapa anak belum mampu mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, dimana anak belum mengetahui serta belum pernah melakukan permainan tersebut, anak belum mampu melakukan permainan dengan gerakan motorik halus, dimana jarang dilakukan pemanasan terlebih dahulu seperti mengepalkan tangan, dan anak

belum mampu melakukan permainan dengan mandiri. Hal ini terjadi karena kurang menariknya pembelajaran atau permainan yang diberikan oleh guru .

Pada saat *posttest*, setelah anak didik diberikan perlakuan berupa permainan *maze*, maka kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak pada saat mencari jalan untuk sampai pada tempat yang diinginkan, melakukan permainan tersebut tanpa adanya kendala. Dan melakukan permainan dengan gerakan motorik halus, dimana anak sudah bisa melakukan gerakan motorik halus dengan baik. Dan anak mampu melakukan permainan dengan mandiri dimana anak sudah mampu melakukan permainan dengan sendirinya dengan percaya diri.

Manfaat permainan *maze* menurut Vigotsky (2015: 24) yaitu “Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak, mengembangkan daya imajinasi anak, melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*, melatih konsentrasi serta motorik halus, mengembangkan kemampuan berfikir logis, dan melatih fungsi panca indra.”.

Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai signficancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *maze* terhadap kemampuan kognitif anak di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah dapat disimpulkan pada hasil penelitian berdasarkan observasi setelah pemberian perlakuan, kemampuan kognitif anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah persentase yang terjadi pada kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai signficancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan ada pengaruh permainan *maze* terhadap kemampuan kognitif di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dijelaskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, penerapan permainan *maze* dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, dikarenakan selain mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang permainan *maze* terhadap kemampuan kognitif pada anak, dilakukan penelitian ulang dengan harapan dapat menyelesaikan masalah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusama Perdana Media Group.
- Alfiasar, dkk. 2015. "Nilai Anak, Stimulasi Psikososial Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun Pada Keluarga Rawan Pangan Di Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah." *Jur. Ilm. Kel & Kons* 3.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrori. 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Badru Zaman., dkk. 2017. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baker, Dawn. 2016. "Art Integration and Cognitive Development." *For Learning Trought the Arts* 9.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran Cetakan ke. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*
- Depdiknas. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Desminta. 2015. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurriyati dan Muji Gunarto. 2019. *Metode Statistika Bisnis untuk Bidang Ilmu Manajemen dengan Aplikasi Program SPSS*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Irawan, R., & Hasinuddin, M. 2016. *Pengaruh Perkembangan Anak Terhadap Keberhasilan Toilet Training Pada Anak Usia Toddler 18-36 Bulan*. *Nursing Update*, 101.
- Istiaty. 2016. *Permainan Edukatif Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), hlm 1-5.
- K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz. 2016. *Profil Perkembangan Anak (Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun)*. Edited by valentino. Penerjemah. Jakarta: PT Indeks.
- Kurniawan, Syamsul. 2016. *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu*. Yogyakarta: AR-RUZZ

- Miarso & Yusuf Hadi. 2019. *Menyemai Benih Teknologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rohmad, Sovya Aprilia. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016*. Tanpa Vol.
- Romlah. 2015. "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain." Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Santrock, JW. 2015. *Perkembangan Anak*. Alih bahasa: Mila Racmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Manajemen Penelitian*. Cetakan Ketujuh. Jakarta: Rineka Cipta
- Vygotsky. 2015. *Teori Pendidikan: Teori Perkembangan Sosial Kognitif Lev Vygotsky*" online. [Http://edukasi.kompasiana.com/...teori-pendidikan-teori...diakses tgl 28 Oktober 2020](http://edukasi.kompasiana.com/...teori-pendidikan-teori...diakses%20tgl%2028%20Oktober%202020).
- Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yulistari, dkk. 2018. *JPP PAUD UNTIRTA. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. Vol. 5, No. 2.

RIWAYAT HIDUP



Astuti Abdurahman. Lahir di Reok pada tanggal 08 Mei 1998. Penulis biasanya disapa dengan panggilan Tuti. Anak kedua dari dua bersaudara pasangan Ayahanda Abdurahman Kupa dan Ibunda Fadillah. Penulis beragama Islam. Penulis memasuki jenjang Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2004 di SD MIN Reok dan tamat pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Negeri Reok pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MAN Reok dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN