

**EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN LABIRIN UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA  
CALANG ACEH JAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**CUT HIKMAH ZULIA  
NIM. 150210087  
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2020 M/ 1441 H**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN LABIRIN UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA  
CALANG ACEH JAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Cut Hikmah Zulia**  
NIM. 150210087

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I,

A R - R A N I R Pembimbing II,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, MA**  
NIP. 196010061992032001

  
**Rafidhah Hanum, M. Pd**  
NIDN. 2003078903

**EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN LABIRIN UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA  
CALANG ACEH JAYA**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus  
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

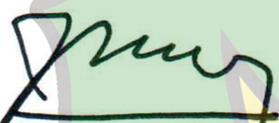
Pada Hari/Tanggal:

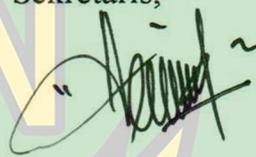
Kamis, 15 Juli 2021 M  
5 Dzulhijjah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,

  
Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 196010061992032001

  
Rameilia Poetri, S. Pd

Penguji I,

Penguji II,

  
Rafidhah Hanum, M. Pd  
NIDN. 2003078903

  
Rani Puspa Juwita, M. Pd  
NIP. 199006182019032016



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag  
NIP. 195903091989031001



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Hikmah Zulia  
NIM : 150210087  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Permainan Labirin Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 09 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Cut Hikmah Zulia

## ABSTRAK

Nama : Cut Hikmah Zulia  
NIM : 150210087  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya  
Tanggal Sidang : 15 Juli 2021  
Tebal Skripsi : 68 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd  
Kata Kunci : Permainan Labirin, Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari salah satu aspek yang harus dikembangkan sejak dini. Perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari peserta didik TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya belum berkembang secara optimal, karena sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya mampu dalam mencari lintasan yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dalam penerapan permainan labirin dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Pembina Calang Aceh Jaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan menggunakan analisis pre-experimental desains dan desains one group pretes-postes. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B2 sebanyak 25 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan labirin tergolong meningkat dengan rata-rata persentase 8,2% yang di kategorikan BSB. Berdasarkan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  3,70 dan  $t_{tabel}$  1,711 dengan derajat bebas (db) yaitu 14 pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Maka dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku pembimbing pertama dan kepada ibu Rafidhah Hanum, M. Pd selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

3. Ketua Prodi PIAUD Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag beserta stafnya yang telah membantu penulis.
5. Ibu Jannatun, S. Pd. AUD selaku kepala sekolah TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya dan ibu Elly Sri Wahyuni selaku guru kelas kelompok B2 serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 10 Juli 2021  
Penulis,

Cut Hikmah Zulia  
NIM. 150210087

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II : KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>10</b>
A. Permainan Labirin .....	10
1. Definisi Permainan Labirin .....	10
2. Manfaat permainan Labirin.....	15
3. Tujuan Permainan Labirin.....	19
4. Langkah-langkah Bermain Permainan Labiri.....	20
B. B. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	20
1. Definisi Perkembangan Kognitif .....	20
2. Teori Dasar Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .....	24
3. Pentingnya Pengembangan Kognitif.....	28
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	29
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
A. Rancangan Penelitian .....	33
B. Populasi dan Sampel .....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	50

<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>59</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>62</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Design Penelitian <i>One Group Pre-Test Post- Test design</i> .....	34
Tabel 3.2	: Lembar Observasi Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) Anak Usia 5-6 Tahun.....	37
Tabel 3.3	: Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Unjuk Kerja Anak ....	39
Tabel 3.4	: Instrumen Perkembangan Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari).....	41
Tabel 3.5	: Kategori Keberhasilan Anak Didik .....	43
Tabel 4.1	: Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya .....	48
Tabel 4.2	: Keadaan Alat Permainan <i>Outdoor</i> TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya .....	48
Tabel 4.3	: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya .....	48
Tabel 4.4	: Keadaan Guru TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya .....	49
Tabel 4.5	: Keadaan Anak Kelas B2 TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya.....	49
Tabel 4.6	: Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 4.7	: Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.8	: Hasil Uji Homogen.....	52
Tabel 4.9	: Uji-t Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) dengan Menggunakan Permainan Labirin .....	53
Tabel 4.10	: Efektivitas Penggunaan Permainan Labirin pada Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) dengan Menggunakan Permainan Labirin .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya
- Lampiran 4 : Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi T
- Lampiran 5 : Analisis Uji-t Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari)
- Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 7 : Lemabar Observasi Pengamatan Anak Terhadap Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah dalam Kehidupan Sehari-hari Usia 5-6 Tahun)
- Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan aset bangsa yang berharga di mana harus di didik sebaik mungkin, karena anak yang memegang masa depan yang akan datang. Usia dini adalah anak yang memiliki usia dari sejak lahir sampai enam tahun, di mana anak mengalami tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapannya masing-masing. Usia dini di mana usia yang paling penting dalam membentuk potensi anak, baik itu potensi jasmani, rohani, maupun akal dan keterampilan yang akan berkembang menjadi lebih baik ketika dibina sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia anak enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Usia dini merupakan momen yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak di mana momen itu sering disebut dengan sebutan *golden age* (usia keemasan). Banyak pakar yang merekomendasikan masa *golden age* sebagai momen yang tepat dalam memberikan stimulasi yang pas untuk mencapai suatu proses dengan hasil yang ideal. Masa ini hanya terjadi satu kali dalam perkembangan anak maka dari itu usia dini disebut dengan masa kritis bagi

---

<sup>1</sup> Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 43.

perkembangan anak sebab jika dalam masa ini anak kurang mendapatkan perhatian baik itu dalam pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan akan dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Anak secara umum sering dikaitkan dengan kata bermain sambil belajar, karena hakikatnya anak-anak belajar melalui permainan yang mereka sukai. Dengan bermain anak-anak merasa senang dan secara tidak langsung enam aspek perkembangan anak dapat berkembang di mana dari ke enam aspek yang telah disebutkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yakni meliputi: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.<sup>2</sup> Anak juga dapat belajar dari permainan tersebut walaupun permainan yang mereka mainkan hanya permainan biasa atau tanpa alat bermain.

Salah satu kecerdasan yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan yaitu aspek kognitif. Kognitif adalah suatu proses berfikir yang mengarah kepada kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan (*inteligensi*) dapat dilihat dari seseorang mempunyai berbagai minat terutama sekali ditunjukan kepada ide-ide dan belajar.<sup>3</sup> Kecerdasan kognitif dapat diartikan sebagai persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional yang berkembang sesuai dengan tahapannya.

---

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014*, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran I, h. 24.

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47.

Mengacu pada pedoman pembelajaran dalam lingkungan pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak, Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyebutkan bahwa lingkungan perkembangan kognitif terdiri dari beberapa sub diantaranya ialah lingkup belajar dan pemecahan masalah yang terbagi menjadi empat tingkatan pencapaian perkembangan pada anak usia 5-6 tahun diantaranya menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.<sup>4</sup>

Kemampuan dalam bidang kognitif ialah salah satu bidang pengembangan yang ada di sekolah Taman Kanak-kanak (TK), kemampuan kognitif ini diarahkan agar anak dapat menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga anak dapat mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi disekitarnya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan, oleh karena itu stimulus penting diberikan pada saat anak bermain.

Semua orang tua menginginkan anaknya bisa dalam segala hal terutama dalam bidang kognitifnya, namun tidak semua orang tua dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam mengasah kognitif anak. Dalam penelitian relavan

---

<sup>4</sup>Peraturan Menteri..., h. 24.

yang dilakukan oleh Suharyati dan Zulmiyetri yang berjudul Meningkatkan Kemampuan “Mengenal Huruf Vokal Melalui Alat Peraga Edukatif (APE) Kincir Pintar Bagi Anak Tunarungu”, mengatakan bahwa penggunaan alat peraga edukatif (APE) kincir pintar memberikan nilai yang memuaskan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal.<sup>5</sup>

Berdasarkan penelitian relevan tersebut yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suharyati dan Zulmiyetri menggunakan alat permainan edukatif (APE) kincir pintar dan yang diteliti adalah anak tunarungu, sedangkan pada penelitian peneliti menggunakan permainan labirin dan yang diteliti adalah anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maya Wajannati, yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Maze* Angka”, mengatakan bahwa dengan permainan *maze* angka merupakan salah satu cara yang dapat membantu anak meningkatkan kecerdasan logika matematikannya.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian relevan di atas perbedaan permainan *maze* angka ini dengan permainan labirin yang peneliti buat yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Maya Wajannati hanya fokus pada kecerdasan logika sedangkan penelitian yang peneliti lakukan hanya fokus pada pemecahan masalah sederhana dalam

---

<sup>5</sup>Suharyati dan Zulmiyetri,” Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Alat Peraga Edukatif (APE) Kincir Pintar Bagi Anak Tunarungu”, *jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Vol. 7, No I Tahun 2019, h. 102-103.

<sup>6</sup> Maya Wajannati, “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Maze* Angka”, *Jurnal PP PAUD Untirta*, Vol. 3, No 2, November 2016, h. 113.

kehidupan sehari-hari, *maze* angka terbuat dari kertas sedangkan labirin yang peneliti buat terbuat dari triplek dan kayu, permainan *maze* angka mencari jejaknya dengan cara menulis, sedangkan permainan labirin mencari jejaknya dengan mengarahkan kelereng ke lubang finish sehingga anak dapat bermain berulang kali.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zaiyannal Isma, Fakhriah, Yujasriati, yang berjudul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar”, mengatakan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak meningkat karena guru menggunakan APE kartu angka bergambar dengan baik.<sup>7</sup>

Berdasarkan penelitian relevan tersebut yang membedakan anatar penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Zaiyannal Isma, Fakhriah, Yujasriati menggunakan APE kartu angka bergambar sedangkan peneliti menggunakan permainan labirin dan peneliti meneliti anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan observasi di TK Pembina Calang Aceh Jaya, aktivitas bermain sambil belajar dilakukan dengan cara meronce, guru menyediakan media meronce seperti manik-manik, dalam melakukan kegiatan meronce anak di tuntut dapat memasukkan dan mengelompokkan manik-manik ke dalam benang dengan manik-manik yang berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Kenyataannya anak

---

<sup>7</sup>Zaiyannal Isma dkk, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. I, No I, Agustus 2016, h. 129.

masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk, ukuran dan warna dengan tepat dan masih harus diberikan arahan dari guru.<sup>8</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti memilih alat permainan labirin, karena peneliti ingin memanfaatkan alat permainan labirin untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, dan permainan yang peneliti berikan berbeda dengan permainan yang ada di TK Pembina Calang Aceh Jaya, peneliti sudah melihat alat permainan yang ada di TK tersebut salah satunya meronce, balok, lego, puzzle, alat permainan pertukangan, alat permainan dokter, dan lain-lain. Peneliti melihat tidak ada alat permainan labirin, maka dari itu peneliti mengambil permainan tersebut melihat permasalahan anak yang belum bisa menyelesaikan masalah dalam mengelompokkan manik-manik berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna manik-manik yang sudah diberikan oleh guru.<sup>9</sup>

Peneliti melihat dari pembelajaran yang terjadi maka peneliti menggunakan permainan yang berbeda yaitu Permainan Labirin yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam pemecahan masalah sehingga memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Permainan Labirin Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Calang Aceh Jaya”**.

---

<sup>8</sup> Hasil Observasi Awal di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya pada tanggal 15 Februari 2021.

<sup>9</sup> Hasil Observasi..., tanggal 15 Februari 2021.

<sup>10</sup> Hasil Observasi..., tanggal 15 Februari 2021.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penerapan permainan labirin dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Pembina Calang Aceh Jaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan labirin dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Pembina Calang Aceh Jaya.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau berguna dalam pendidikan anak usia dini. Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - 1) Memberikan informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan tentang permainan labirin yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun.
  - 2) Dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini, yaitu:

- 1) Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan ilmu baru dan wawasan bagi peneliti khususnya penelitian di bidang pendidikan anak usia dini.
- 2) Bagi pendidik (guru) dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan tentang permainan labirin sehingga dapat digunakan untuk memberikan permainan baru dan cara belajar yang baru untuk peserta didik untuk meingkatkan kemampuan kognitif anak.
- 3) Bagi peserta didik memudahkan anak dalam menyelesaikan suatu masalah atau pemecahan masalah melalui permainan labirin.

## E. Definisi Operasional

### 1. Permainan Labirin

Permainan labirin adalah suatu upaya dalam pemecahan masalah yang sangat sederhana, namun merupakan dasar dari perkembangan kemampuan pemecahan masalah yang lebih rumit lagi dikemudian hari. Semakin rumit labirin yang disukai anak, maka kemampuan pemecahan masalah anak juga akan semakin baik.<sup>11</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa permainan labirin ini adalah permainan dalam memecahkan masalah yang ada dalam sebuah permainan, dengan anak bermain permainan ini dapat membantu anak dalam pemecahan masalah sehari-hari. Tingkat kerumitan permainan ini menentukan anak dalam

---

<sup>11</sup>Julia Maria Van Tiel dan Endang Widyorini, *Deteksi dan Penanganan Anak Cerdas Istimewa (Anak Gifted) Melalui Pola Alamiah Tumbuh Kembangnya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 62.

menyelesaikan masalah baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari anak.

## 2. Perkembangan Kognitif

Menurut Yusuf dalam Rozana mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>12</sup> Peneliti dalam hal ini menfokuskan pada memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak pada usia 5-6 tahun. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (mencari lintasan yang tepat, mengenal warna, mengenal panjang pendek, mengenal maju, mundur, belok kanan dan belok kiri).

---

<sup>12</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 127.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Permainan Labirin**

##### **1. Definisi Permainan Labirin**

Berbicara tentang anak pasti ada kaitannya dengan bermain, dimana dunia anak adalah dunia bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).<sup>1</sup> Artinya bermain adalah melakukan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Permainan bagi anak usia dini merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan adanya permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk anak mengenal aturan-aturan (sebelum mengenal aturan yang ada dalam masyarakat), mematuhi norma-norma, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain-lain.<sup>2</sup>

Selaras dengan pendapat Montessori sebagaimana dikutip Britton dalam Suyadi menyatakan bahwa: "Bagi anak, permainan adalah suatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, disertai dengan adanya pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru".<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 857.

<sup>2</sup> Suryadi, "*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 184.

<sup>3</sup> Suryadi, "*Teori Pembelajaran...*", h. 183.

Menurut Santrock dalam M. Fadlillah mengatakan, permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan disini dapat melepaskan energi fisik yang berlebihan dan dapat membebaskan perasaan yang terpendam dalam diri anak.<sup>4</sup> Selaras dengan pendapat Freud dan Erikson dalam Diana Mutiah yang mengatakan, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna dalam menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan terlepas di dalam permainan. Permainan dapat memungkinkan anak melepas energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.<sup>5</sup>

Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. dengan adanya permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang di perlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutnya, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini.<sup>6</sup>

Vygotsky juga menyatakan bahwa, permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolik dan khayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan seseorang seolah-olah sedang mengendarai kuda tetapi menggunakan tongkat sebagai kudanya. Bagi anak kecil situasi seperti ini adalah nyata, maka

---

<sup>4</sup> M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 26.

<sup>5</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 137-138.

<sup>6</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain...*, h. 138.

orang tua dan guru harus mendorong permainan imajiner semacam itu karena dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, khususnya pemikiran kreatif.<sup>7</sup>

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dikatakan permainan ialah melakukan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan, dalam permainan secara tidak langsung seseorang dapat melepaskan energi fisik berlebihan dan dapat mengeluarkan perasaan yang terpendam dalam diri anak sehingga dengan adanya permainan anak merasakan perasaan yang lebih nyaman, senang dan bersemangat.

Sedangkan pengertian Permainan labirin adalah suatu upaya dalam memecahan masalah yang sangat sederhana, namun merupakan dasar dari perkembangan kemampuan memecahan masalah yang lebih rumit lagi di kemudian hari. Semakin rumit labirin yang disukai anak, maka kemampuan pemecahan masalah anak juga akan semakin baik.<sup>8</sup>

Labirin adalah sebuah permainan yang terbentuk dari suatu jaringan jalur-jalur yang saling berhubungan dan dibatasi oleh dinding-dinding yang memisahkan jalur yang satu dengan jalur lainnya, jalur tersebut dibuat berkeluk dan terkadang mempunyai jalur yang buntu. Labirin juga dapat didefinisikan sebagai permainan mencari jalur keluar dan bagaimana cara menemukan jalan keluarnya.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain...*, h. 138.

<sup>8</sup> Julia Maria, *Deteksi dan Penanganan...*, h. 62.

<sup>9</sup> Sang Gde Aditya Bhaskara, "Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality dengan Metode Collision Detection dan Stereoscopic", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8, No. 2, Agustus 2017, h. 47.

Permainan labirin atau *maze* adalah sebuah permainan yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.<sup>10</sup> Senada dengan pendapat Kurniawan dalam Widyastuti yang mengemukakan dalam permainan labirin atau *maze* seorang harus menentukan jalur yang harus dilewati pada bagian labirin untuk sampai pada tujuan akhir. Labirin adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berbelok, berliku, dan jalan yang buntu atau jalan yang mempunyai rintangan. Permainan labirin untuk anak-anak dapat merangsang imajinasi anak.<sup>11</sup>

Pengertian lain dari *maze* atau labirin adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu, di mana pemain harus melewati jalan-jalan yang menuju ke jalan keluar dengan adanya jalan buntu pemain dapat berpikir jalan mana yang bisa menembus jalan keluar dari permainan labirin sehingga dinyatakan permainan selesai.<sup>12</sup>

Permainan labirin atau disebut *maze* dapat diartikan juga sebagai permainan dengan jalan yang berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pengertian lain *maze* atau labirin merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk jalur-jalur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup>Nurul Ikhsan, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara, 2014), h. 1.

<sup>11</sup> Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), h. 136.

<sup>12</sup> Imam Ahmad dan Wahyu Widodo, "Penerapan Algoritma A Star (A\*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 3, No. 2, Desember 2017, h. 58.

Permainan menembus labirin (lorong) adalah permainan di mana anak harus memikirkan serta memilih jalan keluar yang tepat dari begitu banyaknya lorong dan berbagai macam bentuk lorong yang tersedia, jika anak belum terbiasa dengan permainan ini, maka anak harus mengulang permainan ini sehingga mereka dapat memperkirakan seluruh tanda dalam labirin (lorong) dan dapat merangkai jalan samapai pintu keluar dalam pikirannya sendiri.<sup>14</sup>

Kesimpulan dari beberapa definisi di atas tentang permainan labirin adalah permainan yang mempunyai lorong yang bercabang-cabang, berbelok dan berliku-liku, yang di tuntutan untuk menemukan jalan keluar yang tepat dari permainan ini, karena tidak semua lorong atau jalan menemukan jalan keluar ada lorong yang sengaja dibuat buntu agar seorang berfikir dan dapat memecahkan masalah dari permainan ini yaitu menemukan jalan keluar yang tepat.

Permainan ini dapat mengembangkan kognitif, motorik, kreatifitas anak. Permainan ini cocok untuk menstimulasi perkembangan anak dalam memecahkan masalah yang ada dalam permainan tersebut, tingkat kesulitan permainan ini dibuat sesuai dengan usianya khususnya untuk anak usia prasekolah dan TK.

## **2. Manfaat Permainan Labirin**

Sebelum kita memasuki manfaat dari permainan labirin alangkah lebih bagusnya kita mengetahui terlebih dahulu apa saja manfaat yang diperoleh anak dari bermain. Bermain memberikan banyak manfaat bagi anak yang dapat

---

<sup>13</sup> Novita Yulistari dkk, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2, November 2018, h. 129.

<sup>14</sup> Tyas Arnadi, *Buku Latihan Anak Tingkat Lanjut Labirin*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h. 43.

menunjang perkembangan anak. manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

a) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak

Jika anak melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh maka secara langsung tubuh anak menjadi sehat, di mana otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat. Anak juga dapat menyalurkan energi yang berlebihan sehingga dia tidak merasa gelisah karena harus duduk berjam-jam, anak pun akan merasa bosan, tidak nyaman, dan merasa tertekan. Hal ini bisa diamati terutama pada anak usia dini yang memang pada umumnya aktif, banyak gerak.<sup>16</sup>

b) Bermain dapat digunakan sebagai terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media psiko terapi atau “pengobatan” terhadap anak. Terapi ini dikenal dengan sebutan terapi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas. Selain itu, bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah ada dalam diri anak.<sup>17</sup>

Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus dari ahli yang bersangkutan dan tidak boleh dilakukan dengan sembarangan. Dalam melakukan terapi bermain harus ada bantuan seorang ahli untuk menangani banyak masalah yang dapat muncul pada anak. Biasanya masalah tersebut tidak

---

<sup>15</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2013), h. 10.

<sup>16</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 10.

dapat selesai hanya dengan melalui konseling atau konsultasi dengan orang tua saja, tetapi harus ada tindakan langsung yang perlu diberikan kepada anak oleh seorang ahli psiko terapi.<sup>18</sup>

Contoh kasus anak bermasalah yang perlu mendapatkan terapi bermain anatara lain: anak yang agresif, suka menyerang orang lain. Agresivitas muncul karena gangguan emosional yang di derita anak. mungkin anak diperlakukan terlalu keras oleh orangtuanya sehingga merasa marah dan memberontak. Oleh sebab itu perilaku anak yang seperti ini perlu mendapatkan terapi bermain dengan bantuan seorang ahli psiko terapi.<sup>19</sup>

c) Bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak

Salah satu yang dapat meningkatkan pengetahuan anak melalui bermain yaitu aspek motorik kasar dan motorik halus, misalnya dengan aktivitas menggambar dan menulis (mencoret-coret). Melalui permainan pada usia anak prasekolah diharapkan akan menguasai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain.<sup>20</sup>

Saat bermain, anak merasa bahwa dia bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari orang lain. Hal tersebut akan memberikan perasaan puas kepada anak, sehingga daya cipta anak pun mendapat kesempatan untuk berkembang

---

<sup>18</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 10.

<sup>19</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 11.

<sup>20</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 11.

secara bebas, baik melalui coretan yang dibuat, cerita yang diungkapkan, serta hasil karya lainnya.<sup>21</sup>

d) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran

Ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran juga sangat perlu untuk dikembangkan pada anak. Kedua indra tersebut membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis di kemudian hari.<sup>22</sup>

e) Bermain dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur. Mereka masih mengalami kesulitan untuk belajar dengan serius. Dengan bermain, anak merasa senang dan kreativitas anak pun meningkat, misalnya dengan menggunakan permainan menghias kue atau menghias topi. Anak dibebaskan menempelkan berbagai hiasan tanpa diatur dan kreativitas anak akan terlatih dan muncul dengan sendirinya.<sup>23</sup>

f) Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak

Seiring dengan meningkatnya usia anak, anak pun perlu belajar berpisah dengan pengasuh dan ibunya, anak butuh diyakinkan bahwa perpisahan hanya berlangsung sesaat saja. Bermain dengan teman sebaya tanpa adanya orangtua dalam bermain, anak dapat membagi hak milik. Mereka harus menggunakan

---

<sup>21</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 12.

<sup>22</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 12.

<sup>23</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 13.

mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, serta mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Contohnya adalah bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.<sup>24</sup>

g) Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada secara alamiah dalam diri anak, dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, aktivitas bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, anak akan merasa lega dan relaks.<sup>25</sup>

Permainan labirin merupakan permainan yang memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan perkembangan anak. Permainan ini dapat menstimulus kecerdasan logika matematik anak ialah dengan memberikan materi-materi atau melalui pemberian permainan konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan dan meningkatkan perkembangan memecahkan masalah.<sup>26</sup>

Permainan *maze* atau labirin memiliki manfaat yang sangat berarti bagi anak usia dini, yaitu: (1) melatih koordinasi mata dan tangan; (2) melatih kesabaran; (3)

---

<sup>24</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 13

<sup>25</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif...*, h. 14.

<sup>26</sup> Tadkiroatun Musfiroh, "*Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*", (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 61.

mengembangkan pengetahuan; (4) melatih konsentrasi; (5) melatih motorik. Permainan labirin dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.<sup>27</sup> Sependapat dengan hal itu Jamil dalam Heriantoko mengatakan, bahwa permainan *maze* atau labirin adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak.<sup>28</sup>

### 3. Tujuan Permainan Labirin

Tujuan permainan labirin adalah pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar dengan melewati rintangan yang berupa jalan buntu. Pemain juga harus memainkan tangan, mata, dan pikiran secara bersamaan agar kelereng yang berguling tepat melewati jalan yang sudah dipikirkan sehingga menemukan jalan keluar dari permainan ini.

Permainan Labirin atau *maze* juga dapat dimainkan dalam dunia nyata yaitu banyak dibuat di taman atau ruangan-ruangan dengan pembatas berupa pagar tanaman, tembok atau pagar. Ukuran labirin yang dibuat juga bervariasi sesuai ukuran ruangan atau taman tersebut.

---

<sup>27</sup> Layli Rosidah, Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8, No 2, 2014, h. 36.

<sup>28</sup> Bima Cahya Heriantoko, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan *Maze* pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas II di SLB C TPA Jember", *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*, Vol. 1, No 1, 2012, h. 29.

#### 4. Langkah-Langkah Bermain Permainan Labirin

Langkah-langkah permainan labirin yaitu:

- a) Guru terlebih dahulu memperkenalkan permainan labirin dalam proses pembelajaran
- b) Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan permainan labirin dengan cara memperlihatkan papan labirin dan memberi arahan, aturan, cara permainan tersebut
- c) Pasang papan labirin di atas tempat permainan yang sudah disiapkan, ambil 1 kelereng, mulai permainan dari garis start dan berakhir dengan memasukkan kelereng ke lubang untuk mengakiri sebuah permainan labirin. Cara membawa kelereng ke lubang finish bisa menggerakkan kayu untuk membawa kelereng depan dan kebelakang menggunakan kayu sebelah kiri, sedangkan kayu yang sebelah kanan berfungsi untuk membawakan kelereng samping kiri dan kanan. Jika ingin mempersulit level permainan ini bisa menambahkan kelereng 2 atau 3 kelereng.
- d) Anak diminta menggunakan papan labirin sesuai yang telah diajarkan oleh guru.

#### B. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

##### 1. Definisi Kognitif

Berbicara dengan kognitif atau kecerdasan (*intelegensi*), semua orang tua menginginkan anaknya untuk menjadi yang terbaik dalam semua bidang salah satu yang paling dianggap penting bagi orang tua yaitu kecerdasan (*intelegensi*),

sehingga orang tua melakukan berbagai macam upaya baik itu dalam bidang pendidikan dan lain-lain.

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam arti luas yaitu perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar, berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>29</sup>

Sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto dalam Asrori, menyatakan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegenssi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.<sup>30</sup>

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan. Menurut Terman dalam Sujiono mendefinisikan kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak. Sedangkan menurut pendapat Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 126.

<sup>30</sup> Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2020), h. 41.

<sup>31</sup> Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 1.4.

Berbeda dengan pendapat menurut Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual yang ditambah dengan pengetahuan. Dan menurut Hunt mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh panca indra.<sup>32</sup> Jadi kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir abstrak, kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, intelektual, dan teknik memproses informasi.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Menurut Ernawulan dalam Asrori, menyatakan bahwa perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja, dalam kehidupan sehari-hari, anak mungkin saja dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan mencari cara menyelesaikannya.<sup>33</sup>

Sementara itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Rozana, menyatakan kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan...*, h. 1.4.

<sup>33</sup> Asrori, *Psikologi Pendidikan...*, h. 41.

<sup>34</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 127.

Yusuf dalam Rozana mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>35</sup>

Selain itu kognitif atau intelektual adalah suatu prosedur berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.<sup>36</sup> Jadi pada perkembangan kognitif ini kemampuan berpikir anak semakin meningkat dengan melihat anak bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya dari situ anak menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang sudah ia lihat.

Berbeda dengan pendapat lain menurut Gagne dalam Rozana, menyatakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.<sup>37</sup>

Kognitif adalah suatu kemampuan berfikir, di mana kemampuan suatu individu tersebut dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian dan peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan

---

<sup>35</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 127.

<sup>36</sup> Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), h. 45.

<sup>37</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 127.

(*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.<sup>38</sup>

Beberapa ahli yang mendefinisikan kognitif atau *intelektual* dengan berbagai pendapat seperti halnya definisi intelegensi menurut Gardner dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa, *intelegensi* sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dapat dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.<sup>39</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif atau kecerdasan (*intelegenti*) adalah kemampuan berfikir individu dalam memecahkan masalah yang dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian, dengan ditandai dengan terciptanya suatu karya dan ide-ide.

Menggunakan permainan labirin anak dapat belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapi, melalui permainan ini anak diajak berfikir untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Ketika anak bermain labirin anak diajarkan untuk mencari jalur yang benar sehingga anak mendapatkan jalan keluar yang benar dari permainan tersebut.

## **2. Teori dasar perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Usia 3-4 sampai 5-6 tahun, pada usia ini anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra. Masa

---

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 47.

<sup>39</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 47.

peka memiliki arti penting bagi perkembangan anak, di mana orang tua dapat mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan orang tua segera memberi stimulasi yang tepat untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.<sup>40</sup>

Sedangkan menurut Alfred Binet mengatakan bahwa, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu:<sup>41</sup>

- a) Konsentrasi: kemampuan memutuskan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan
- b) Adaptasi: kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah
- c) Bersikap kritis: kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.<sup>42</sup>

Menurut Santrock dalam Rozana, menyatakan tahap perkembangan kognitif usia prasekolah terdiri dari 2 tahap yaitu, pertama pada usia 2 tahun samapai 4 tahun merupakan tahap fungsi simbolik. Kedua, diusia 4-7 tahun anak usia prasekolah di mana anak berada dari tahap pemikiran intuitif yaitu tahap di mana anak mulai dapat menggunakan penalaran primitifnya dan rasa ingin tahu jawaban atas semua hal yang ia tanyakan berkembang pesat.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 50.

<sup>41</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 51.

<sup>42</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 51.

<sup>43</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 128.

Menurut Desmita dalam Rozana, menyatakan perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>44</sup>

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya.<sup>45</sup>

Sependapat dengan Witherington, yang mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, di mana pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.<sup>46</sup>

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada setiap individu maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori, berikut akan diuraikan pendapat para ahli tersebut dengan teori-teori mereka.

---

<sup>44</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 128.

<sup>45</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif...*, h. 130.

<sup>46</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 53.

- a) Teori “Two Factors” Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman (1904). Berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode ‘g’ (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.
- b) Teori “Primary Mental Abilities” Teori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan: berbahasa (*verbal comprehension*), mengingat (*memory*), nalar atau berpikir logis (*reasoning*), pemahaman ruang (*spatial factor*), bilangan (*numerical ability*), menggunakan kata-kata (*word fluency*), mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).
- c) Teori “Multiple Intelligence” teori ini dikemukakan oleh J.P. Guilford dan Howard Gardner. Guilford berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau “*faces of intellect*”, yaitu operasi mental, *content* dan produk. Sedangkan menurut Gardner membagi kognitif kedalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antarpersonal.
- d) Teori “Triadic of Intelligence” teori ini dikemukakan oleh Robert Stenberg (1985, 1990). Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berpikir, mengatasi

pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>47</sup>

### 3. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Menurut pendapat Piaget dalam Sujiono menyatakan bahwa, pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- b) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dalam kejadian yang pernah dialaminya
- c) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- d) Agar anak mampu memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
- e) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun proses ilmiah (percobaan)

---

<sup>47</sup> Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan...*, h. 17-18.

- f) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolog dirinya sendiri.<sup>48</sup>

Beberapa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak dapat disimpulkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang telah didupatkannya anak akan dapat melangsungkan hidupnya baik itu bersifat untuk kepentingan hidupnya maupun untuk kepentingan orang lain.

#### **4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut.<sup>49</sup>

a) Faktor hereditas/ keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang diperoleh oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.<sup>50</sup>

b) Faktor lingkungan

---

<sup>48</sup> Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan...*, h. 1.22-1.23.

<sup>49</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59.

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59.

Teori lingkungan atau empiris yang dipelopori oleh John Locke. John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Karena berdasarkan pendapat John Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.<sup>51</sup>

c) Faktor kematangan

Faktor kematangan berkaitan dengan organ, karena tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).<sup>52</sup>

d) Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.<sup>53</sup>

e) Faktor minat dan bakat

---

<sup>51</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59.

<sup>52</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59.

<sup>53</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 60.

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.<sup>54</sup>

f) Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir menyebar yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>55</sup>

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat disimpulkan perkembangan kognitif salah satunya ditentukan dari faktor keturunan, faktor lingkungan karena dari lingkunganlah seseorang mendapat pengalaman dan pengetahuan yang di peroleh dari lingkungan disekitarnya, faktor kematangan dimana faktor ini berkaitan dengan organ (fisik maupun psikis seseorang) yang dikatakan matang yaitu fisik maupun psikisnya telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing dan kematangan ini berhubungan dengan usia kalender.

Selanjutnya faktor pembentukan dapat dipengaruhi dari luar diri seseorang pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Faktor minat dan bakat

---

<sup>54</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 60.

<sup>55</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 60.

yaitu suatu kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih lagi, jika seseorang sudah mengetahui minat dan bakatnya maka akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya artinya jika ia memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah ia mempelajarinya.

Faktor kebebasan setiap manusia berhak memilih, maksud memilih disini seseorang dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dialami dalam kehidupan masing-masing sesuai dengan kebutuhannya.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menerapkan permainan labirin untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Rancangan eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual. Menurut Sugiyono dalam Payadnya menyatakan metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>1</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik.<sup>2</sup> Desain yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Pre Exsperimental Designs* dengan menggunakan bentuk *One Group, Pretest-Posttest designs*, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*Pre-Test*), kemudian diberi perlakuan

---

<sup>1</sup> Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Angung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 2.

<sup>2</sup> A. Muri Yusuf, *Merode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 58.

(*Treatment*), dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-Test*), tanpa ada kelompok pembanding.<sup>3</sup>

Dikatakan *pre-experiment (pre-experimental designs)*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena penelitian ini pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok (kelompok tunggal), berarti dalam desain penelitian ini tidak ada kelompok kontrol.<sup>4</sup>

**Tabel 3.1 Berikut Tabel Desain Penelitian *One Group Pre-test Post-test Desing*.**<sup>5</sup>

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatmen</i>	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*).

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan
- X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu penerapan permainan labirin untuk mengembangkan kemampuan kognitif
- O<sub>2</sub> : Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan.

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian dimana kelas ini berfungsi sebagai kelas kontrol (sebelum melakukan perlakuan), dan juga merupakan kelas eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes dan lainnya dianggap sebagai data dari kelompok kontrol yakni berupa *pre-test*, sedangkan data setelah diberi

<sup>3</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian...*, h. 76-78.

<sup>4</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian...*, h. 78.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 109.

perlakuan dianggap sebagai data dari kelompok eksperimen yakni berupa *post-test*.

Penelitian eksperimen terdapat dua variabel yakni terdapat variabel bebas dan variabel terkait. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan labirin, sedangkan yang menjadi variabel terkait dalam penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono dalam Nurdin mengatakan, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>6</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya yang berjumlah 35 peserta didik.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi.<sup>7</sup> Pengambilan sampelnya dipilih dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan tujuan

---

<sup>6</sup> Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), h. 91.

<sup>7</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 64.

penelitian.<sup>8</sup> Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B2 di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 25 orang (10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan).

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan data tersebut dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.<sup>9</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data di mana teknik ini sangat penting dilakukan karena data yang diperoleh di lapangan melalui instrumen penelitian kemudian diolah dan dianalisis, agar hasil yang didapat bisa menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah dan memecahkan masalah dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, unjuk kerja dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamat. Observasi juga sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.<sup>10</sup> Dapat dikatakan observasi

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.124.

<sup>9</sup> Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian...*, h. 118.

adalah mengamati suatu fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamat atau penelitian yang ingin diteliti.

**Tabel 3.2 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) Anak pada Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator	Keterangan	Kriteria Keberhasilan			
			1	2	3	4
1	Ketepatan Mencari lintasan di permainan labirin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu mencari lintasan</li> <li>2. Anak mampu melewati lintasan tetapi tidak menemukan jalan keluar</li> <li>3. Anak mampu melewati lintasan dan mencari jalan keluar dengan bimbingan dari guru</li> <li>4. Anak melewati lintasan dan mencari jalan keluar tanpa bimbingan guru</li> </ol>				
2	Mengenal warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin</li> <li>2. Anak mulai mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin</li> <li>3. Anak mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin dengan bimbingan guru</li> <li>4. Anak sangat mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin tanpa bantuan guru</li> </ol>				
3	Mengenal panjang dan pendek lintasan di permainan labirin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin</li> <li>2. Anak mulai mampu mengenal panjang pendek lintasan permainan labirin</li> </ol>				

<sup>10</sup> Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana, 2008), h. 16.

		<p>3. Anak mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin dengan bimbingan guru</p> <p>4. Anak mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin tanpa bimbingan guru</p>				
4	Mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin	<p>1. Anak belum mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin</p> <p>2. Anak mulai mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin</p> <p>3. Anak mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin dengan bimbingan guru</p> <p>4. Anak mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin tanpa bimbingan guru</p>				

(sumber: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2014), Undang-Undang Nomor 137 Tahun).<sup>11</sup>

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

<sup>11</sup> Peraturan Menteri..., h. 24.

## 2. Unjuk Kerja

Unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Objek penilaian unjuk kerja adalah tercapainya kompetensi belajar siswa yang mampu menunjukkan unjuk kerja (*performance*) tertentu yang dapat diamati, spesifik, dan terukur.<sup>12</sup> Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu seperti pada kemampuan kognitif, bahasa, fisisk-motorik dan lain-lain.<sup>13</sup> Unjuk kerja yang diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, tujuan dilakukan *pre-test* adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal dari kelas eksperimen. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan kognitif anak (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari). Adapun penilaiannya sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Penilaian *Pre-test* dan *Post-test* pada Unjuk Kerja Anak**

Skor	Nilai
1	0-25
2	26-50
3	51-75
4	76-100

(Sumber: Johni Dimiyanti, 2014, *Metodelogi penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*)<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Dinny Devi Triana, Sri Santosa Sabarini dan Rivo Panji Yudha, *Pembelajaran & Penilaian Literasi Berbasis Web*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 175.

<sup>13</sup> Ana Widyastuti dkk, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yayasan Kita menulis, 2021), h. 122.

<sup>14</sup>Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 100.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah untuk memperoleh data yang langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, transkrip, majalah dan sebagainya.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak dan guru, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian yang akan dilakukan. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang obyektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang obyektif pula.<sup>16</sup> Maka dapat disimpulkan instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data sehingga mendapatkan kesimpulan yang obyektif.

Ada beberapa jenis metode yang dapat digunakan dalam pengumpulan data yaitu: angket (*questionnaire*), observasi (*Checklist*), ujian (*test*) soal tes, dokumentasi atau dapat pula *checklist*. Peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungan tergantung dari masalah yang dihadapi peneliti.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 90.

<sup>16</sup> Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 249.

<sup>17</sup> Dominikus Dolet Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Grafindo, 2019), h. 130.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (*Checklist*) yang ditujukan kepada anak. Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Instrumen Perkembangan Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator	Keterangan	Kriteria Keberhasilan			
			1	2	3	4
1	Ketepatan Mencari lintasan di permainan labirin	1. Anak belum mampu mencari lintasan 2. Anak mampu melewati lintasan tetapi tidak menemukan jalan keluar 3. Anak mampu melewati lintasan dan mencari jalan keluar dengan bimbingan dari guru 4. Anak melewati lintasan dan mencari jalan keluar tanpa bimbingan guru				
2	Mengenal warna	5. Anak belum mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin 6. Anak mulai mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin 7. Anak mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin dengan bimbingan guru 8. Anak sangat mampu menyebutkan warna yang ada di permainan labirin tanpa bantuan guru				
3	Mengenal panjang dan pendek lintasan di permainan labirin	5. Anak belum mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin 6. Anak mulai mampu				

		<p>mengenal panjang pendek lintasan permainan labirin</p> <p>7. Anak mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin dengan bimbingan guru</p> <p>8. Anak mampu mengenal panjang pendek pada lintasan permainan labirin tanpa bimbingan guru</p>			
4	Mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin	<p>5. Anak belum mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin</p> <p>6. Anak mulai mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin</p> <p>7. Anak mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin dengan bimbingan guru</p> <p>8. Anak mampu mengenal lintasan maju, mundur, belok kanan dan belok kiri pada permainan labirin tanpa bimbingan guru</p>			

(sumber: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2014), Undang-Undang Nomor 137 Tahun).<sup>18</sup>

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

<sup>18</sup> Peraturan Menteri..., h. 24.

**Tabel 3.5 Kategori Keberhasilan Anak Didik**

Pencapaian	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber: Johni Dimiyati, 2016, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*,<sup>19</sup>

### E. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang peneliti perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data adalah satu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian dimana analisis data ini berfungsi untuk menyimpulkan dari suatu penelitian yang diteliti. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.<sup>20</sup>

Kemudian setelah diberikan *pre-tes* dan *pos-tes*, untuk melihat hasil belajar peserta didik, data yang diperoleh dalam penelitian ini diuji dengan statistik uji-t pihak kanan dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Namun sebelum data diuji dengan statistik uji-t terlebih dahulu persyaratan uji-t yaitu normalitas sebaran data.

#### 1. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas merupakan data dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji

<sup>19</sup>Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian...*, h. 106.

<sup>20</sup>Syamsuddin, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan program SPSS versi 24. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

$H_a$ : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

$H_o$ : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika  $sig < 0,05$  maka  $H_o$  ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika  $sig > 0,05$  maka  $H_a$  diterima atau data berdistribusi normal.<sup>21</sup>

## 2. Uji Gain

Peningkatan kemampuan kognitif (dalam memecahkan masalah sehari-hari) anak dapat ditentukan melalui indeks gain (N-Gain). Indeks gain bertujuan untuk melihat peningkatan hasil kemampuan kognitif anak.

Indeks gain (N-Gain) dapat ditentukan dengan rumus Melzert.<sup>22</sup>

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

Adapun kriteria interpretasi indeks gain (N-Gain) dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>21</sup> Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

<sup>22</sup>Yusrianti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun, Vol. 5, No.2, 2016, h. 90.

**Tabel 3.6 Indeks Nilai gain (N-gain) Ternormalisasi**

Interpretasi indeks gaen (N-gain)	Kriteria
$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (N-gain) < 0,7$	Sedang
$(N-gain) < 0,3$	Rendah

Setelah data diperoleh selanjutnya data dianalisis. Menurut arikunto analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil.<sup>23</sup> Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif.

### 3. Uji-t

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut:<sup>24</sup>

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

$M_d$  : Mean dari perbedaan pretes dan postes

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 236.

<sup>24</sup>Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325.

$\Sigma x^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

$n$  : Banyaknya sampel (subjek penelitian)

$d.b$  : Derajat bebas (ditentukan dengan  $n-1$ )<sup>25</sup>

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{hitung}$  di atas dibanding dengan nilai  $t$  dari tabel distribusi  $t_{tabel}$ . Cara penentuan nilai  $t_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$  kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:<sup>26</sup>

Tolak  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , terima  $H_a$

Tolak  $H_a$ , jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , terima  $H_0$

Rumus hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:<sup>27</sup>

$H_a$  : Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya terhadap permainan labirin.

$H_0$  : Tidak adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya terhadap permainan labirin.

<sup>25</sup>Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 32.

<sup>26</sup>Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 425.

<sup>27</sup>Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 324

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya bertempat di jl. Lhok Buloh, Desa Bahagia, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya. Keadaan fisik TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya termasuk kedalam kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang cukup luas dan kokoh. TK tersebut memiliki luas tanah 1458m, untuk ruang belajar ada tujuh kelas, satu ruangan guru dan kepala sekolah, satu gudang, enam kamar mandi serta memiliki halaman sekolah (tempat bermain outdoor).<sup>1</sup>

TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya terletak di lingkungan yang sangat strategis, sekolah berada dalam kawasan perumahan warga, lokasi sekolah sangat cocok untuk proses pembelajaran karena sekolah mudah dijangkau dan sekolah terletak dekat dengan warga dan sekitaran kota Calang. Sekolah juga dilingkari dengan pagar sehingga anak-anak aman ketika bermain diperkarangan sekolah.<sup>2</sup>

#### **1. Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana sebagaimana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya, April 2021.

<sup>2</sup> Dokumentasi TK..., April 2021.

### a. Gedung

**Tabel: 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya**

NO	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	7	Baik
2.	Ruang Kepala dan guru	1	Baik
3.	Gudang	1	Baik
4.	Kamar mandi/WC	6	2 tidak baik dan 4 baik

(Sumber: Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya)

### b. Alat Permainan Outdoor

Alat permainan yang ada di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan mudah di mainkan oleh anak. Sarana permainan yang ada mencakup:

**Tabel: 4.2 Keadaan Alat Permainan Outdoor TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya**

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Jungkitan	1
2.	Mangkok putar	4
3.	Bola dunia	2
4.	Tangga majemuk	1
5.	Sangkar lebah	2
6.	Ayunan bulat	1
7.	Jembatan rantai	1

(Sumber: Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya)

## 2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya ada 11 (sebelas) orang guru beserta kepala sekolah dan 1 (satu) orang operator. Berikut data guru di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya:

**Tabel: 4.3 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya**

No	Jabatan	Jumlah
1.	Kepala sekolah	1
2.	Guru	10
3.	Operator	1

(Sumber: Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya)

**Tabel: 4.4 Keadaan Guru TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya**

No	Nama	Pendidikan terakhir	Jabatan
1.	Jannatun, S.Pd.AUD	SI	Kepsek
2.	Wahyuni	SMA	Operator
3.	Nova Indriani, S.Pd	SI	Guru
4.	Siti Azizah, S.Pd	SI	Guru
5.	Wisma Jurliani, A.Ma.Pd	DII	Guru
6.	Elvi Mirnawati	MAS	Guru
7.	Ayutia	SMA	Guru
8.	Marwati,S.Sos	SI	Guru
9.	Yeni Suherni, S.Sos	SI	Guru
10.	Elly Sriwahyuni, S.Pd	SI	Guru
11.	Cut Intan Pratama Putri	SMA	Guru
12.	Masyithah	SMA	Guru

(Sumber: Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya)

### 3. Keadaan Anak

Kelompok A dan B di ampu oleh sepuluh guru yaitu ibu Wisma Jurliana, A.Ma. Pd dan ibu Masyithah sebagai guru kelompok A1, ibu Elvi Mirnawati dan ibu Cut Intan Pratama Putri sebagai guru kelompok A2, ibu Siti Azizah, S.Pd dan Yeni Suherni, S.Sos sebagai guru B1, ibu Elly Sri Wahyuni S. Pd dan Ayutia sebagai guru kelompok B2, ibu Nova Indriani, S. Pd dan ibu Mawarti, S. Sos sebagai guru kelompok B3. Keadaan anak di kelompok B2 berjumlah 25 orang anak. Dalam penelitian ini menggunakan anak kelas B2 yang terdiri dari:

**Tabel 4.5 Keadaan Anak Kelas B2 TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya**

Kelompok	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
B2	10	15	25

(Sumber: Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya)

#### 4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya bertempat di jl. Lhok Buloh, Desa Bahagia, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya pada tanggal 19 s/d 27 Mei 2021. Adapun jadwal penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6 Jadwal Penelitian**

No	Haari/Tanggal	Waktu (Menit)	Kegiatan
1	Jumat/21 Mei 2021	30 Menit	Tes Awal
2	Sabtu/22 Mei 2021	40 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 1</i>
3	Senin/24 Mei 2021	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 2</i>
4	Selasa/25 Mei 2021	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 3</i>
5	Kamis/27 Mei 2021	40 Menit	Tes Akhir

#### B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 19 s/d 27 Mei 2021. Pada tanggal 19 Mei peneliti memberikan surat penelitian ke sekolah, menjumpai guru kelas dan mendiskusikan tentang penelitian yang akan dilaksanakan. 20 Mei Peneliti melakukan observasi dan melihat kegiatan anak yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung serta memperkenalkan diri dan tujuan kesekolah tersebut. Pada tanggal 21 Mei peneliti melakukan *pre-test* kepada anak kelas B yang berjumlah 35 orang anak dengan kegiatan meminta anak-anak untuk bermain permainan labirin yang sudah peneliti siapkan.

Setelah data yang didapat peneliti dari hasil *pre-test* peneliti melihat kembali anak yang akan dijadikan sebagai sampel dan kemampuan yang dicapai anak saat dilakukan *pre-test*. 25 orang anak ini akan dijadikan sebagai sampel oleh peneliti untuk membimbing agar dapat mengembangkan kemampuan

kognitif terutama memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan permainan yang telah disiapkan oleh peneliti.

Setelah peneliti mendapatkan data dari hasil *pre-test*, selanjutnya peneliti melakukan *treatment* pada tanggal 22 s/d 25 Mei pada kelas B2 dengan permainan labirin, pada hari pertama *treatment* peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana cara bermain permainan labirin kepada anak, hari ke dua peneliti mengenalkan konsep warna, panjang, pendek dan memintak anak untuk memainkan permainan labirin. Pada hari ke tiga peneliti mengenalkan konsep maju, mundur, belok kanan, belok kiri dan meminta anak untuk memainkan permainan labirin. Selanjutnya pada tanggal 27 Mei dilakukan *post-test* kembali apakah kemampuan kognitif anak berkembang terutama pada memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari setelah dilakukan *treatment*, untuk melihat kemampuan kognitif (terutama dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari) dilakukan dengan permainan labirin.

### 1. Uji Normalitas

**Tabel 4.7 : Hasil Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	Df	Sig.
PemecahanMasalah	Pretest	.153	25	.135
	Eksperimen			
	Posttest	.121	25	.200 <sup>*</sup>
	Eksperimen			

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.7 menunjukkan pada nilai signifikansi setelah diberi perlakuan yaitu  $0.200 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik pada kelompok B2 berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

**Tabel 4.8 : Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pemecahan Masalah	Based on Mean	1.070	1	48	.306
	Based on Median	.950	1	48	.335
	Based on Median and with adjusted df	.950	1	47.977	.335
	Based on trimmed mean	1.084	1	48	.303

Berdasarkan hasil uji homogen pada tabel 4.8 menunjukkan pada nilai *Based on Mean* (nilai signifikan)  $0.306 > 0.05$ , maka ditarik kesimpulan bahwa distribusi data adalah homogen.

## 3. Uji N-gain

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

Berdasarkan rumus diatas maka dapat dilihat nilai sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{73-23}{100-23} = 0,6$$

Kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan labirin dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil dari kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut:

**Tabel 4.9: Uji-t Kemampuan Kognitif (Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari) dengan Menggunakan Permainan Labirin**

No	Kode Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain (d)	d <sup>2</sup>	N-gain
1.	X1	23	73	50	2,500	0,6
2.	X2	51	81	30	900	0,6
3.	X3	65	87	22	484	0,6
4.	X4	51	59	8	64	0,2
5.	X5	51	75	24	576	0,4
6.	X6	60	86	26	676	0,7
7.	X7	57	70	13	169	0,3
8.	X8	54	78	24	576	0,5
9.	X9	51	88	37	1,369	0,8
10.	X10	40	60	20	400	0,3
11.	X11	45	75	30	900	0,5
12.	X12	60	99	39	1,521	0,9
13.	X13	45	75	30	900	0,5
14.	X14	44	75	31	961	0,5
15.	X15	30	56	26	676	0,3
16.	X16	56	98	42	1,764	1,0
17.	X17	40	89	49	2,401	0,8
18.	X18	35	59	24	576	0,3
19.	X18	33	75	42	1,764	0,6
20.	X20	54	97	43	1,849	0,9
21.	X21	41	87	46	2,116	0,8
22.	X22	54	100	46	2,116	1
23.	X23	43	88	45	2,026	0,8
24.	X24	26	58	32	1,024	0,4
25.	X25	67	98	31	961	0,9
	Σ Rata-rata	1,176 47,04	1,986 79,44	810 32,4	8,839.45 353,578	0,6

(Sumber: Hasil Penelitian Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari Usia 5-6 Tahun).

Rumus Uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Untuk mencari uji t harus terlebih dahulu mencari Md dan  $\sum x^2 d$

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$Md = \frac{810}{25}$$

$$\sum x^2 d = 8,839.45 - \frac{(810)^2}{25}$$

$$Md = 32,4$$

$$\sum x^2 d = 8,839.45 - \frac{656,100}{25}$$

$$\sum x^2 d = 8,839.45 - 26,244$$

$$\sum x^2 d = 8,813.206$$

Perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{8,839.45}{25(25-1)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{8,839.45}{25(24)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{8,839.45}{600}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{14,7}}$$

$$t = \frac{32,4}{3,83}$$

$$t = 8,46$$

Untuk membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan Db dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Db &= (n-1) \\
 &= (25-1) \\
 &= 24 (1,711)
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7 Kemampuan kognitif memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak usia 5-6 tahun terlihat nilai rata-rata *pre-test* adalah 47,04 dan nilai *post-test* adalah 79,44. Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan 1 peserta didik yang berkategori (BB), 11 peserta didik yang berkategori (MB), dan 13 peserta didik yang berkategori (BSH). Nilai *pre-test* yang paling tinggi adalah 67. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan terdapat 12 peserta didik berkategori (BSH), dan 13 peserta didik berkategori (BSB). Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak telah berkembang dengan baik, artinya hampir seluruh indikator pembelajaran muncul sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.<sup>3</sup>

Nilai *post-test* yang paling tinggi diperoleh peserta didik adalah 100 dan yang paling rendah adalah 23. Hal tersebut membuktikan bahwa besarnya peningkatan kemampuan kognitif (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari) adalah sebesar 0,6 yang berarti peningkatannya berada dalam kategori sedang. Keefektifan kemampuan kognitif (memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari) indikatornya yaitu (ketepatan mencari lintasan). dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

---

<sup>3</sup> Peraturan Menteri..., h. 25.

**Tabel 4.10: Efektivitas Penggunaan Permainan Labirin pada Kemampuan Kognitif ( Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari)**

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Db	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan	Terima $H_a$	Tolak $H_o$
B2	47,04	79,44	24	0,05	8,46	1,711	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan pengujian t diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata yaitu 32,4. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 8,46 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 24 adalah 1,711. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan hipotesis penggunaan permainan labirin efektif digunakan dengan N-gain sebesar 0,6 dalam kategori sedang terhadap kemampuan kognitif (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari) pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya. Hal ini dapat didukung dengan penelitian tentang permainan labirin telah dilakukan oleh Novita Yulistari, dengan judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*, menyatakan bahwa alat permainan edukatif *maze* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Novita Yulistari dkk, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PP PAUD UNTIRTA*, Vol. 5, No.2, November 2018, h.125.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

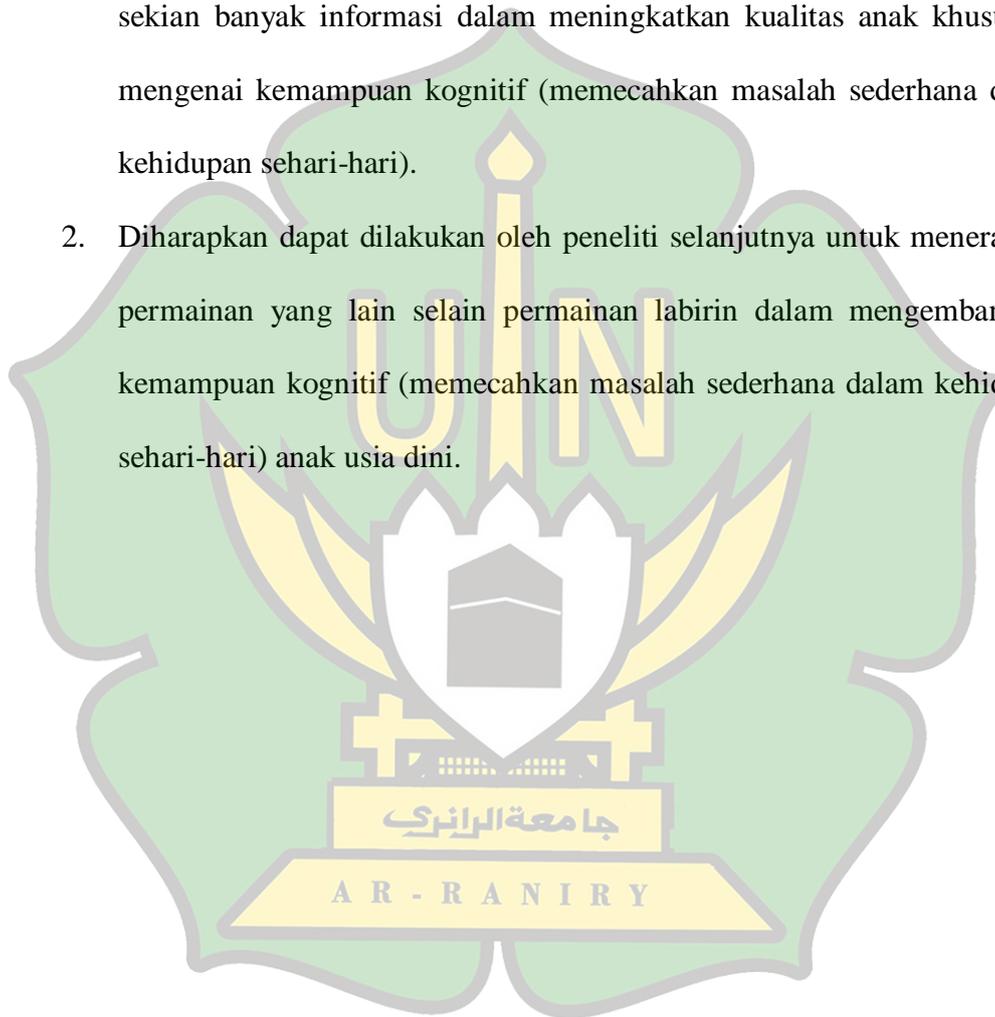
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat diambil kesimpulan adalah:

1. Aktivitas guru dalam “Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan labirin efektif digunakan dengan hasil rata-rata *pre-test* adalah 47,04% dan nilai *post-test* adalah 79,44%.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan labirin sangat efektif digunakan dengan N-gain sebesar 0,6 dalam kategori sedang terhadap kemampuan kognitif terutama (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari) anak pada usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya, hal ini terbukti dengan dengan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 8,46 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  1,711, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam meningkatkan kualitas anak khususnya mengenai kemampuan kognitif (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari).
2. Diharapkan dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya untuk menerapkan permainan yang lain selain permainan labirin dalam mengembangkan kemampuan kognitif (memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari) anak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Imam dan Wahyu Widodo. (2017). "Penerapan Algoritma A Star (A\*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android". *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2): 58.
- Amadi, Tyas. (2000). *Buku Latihan Anak Tingkat Lanjut Labirin*. Jakarta: PT Grasindo
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Bhaskara, Sang Gde Aditya. (2017). "Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality dengan Metode Collision Detection dan Stereoscopi". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2): 47
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Dimiyati, Johni. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta:Kencana.
- Djaali dan Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana.
- Dokumentasi TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya, April 2021.
- Fadlillah, M, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Hasil Observasi Awal di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya pada tanggal 15 Februari 2021.
- Helmawati. (2018). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heriantoko, Bima Cahya. (2012). "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Maze pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas II di SLB C TPA Jember". *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*. 1(1): 29.
- Ikhsan, Nurul. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Isma, Zaiyannal. (2016). "Upaya Guru dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(I): 129.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). "Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan", Jakarta: Depdiknas.

- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Nur'aini, Farida Nur'aini. (2008). *Edu –Games For Child*. Solo: Afra Publishing.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Payadnya, Putu Ade Andre dan Gusti Angung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014*. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran I.
- Rosidah, Layli. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2): 36.
- Rozana, Salma, dkk. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyati dan Zulmiyetri. (2019). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Alat Peraga Edukatif (APE) Kincir Pintar Bagi Anak Tunarungu”. *jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(I): 102-103.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Suryadi. (2017). *“Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syamsuddin, dkk. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Tiel, Julia Maria Van dan Endang Widyorini. (2014). *Deteksi dan Penanganan Anak Cerdas Istimewa (Anak Gifted) Melalui Pola Alamiah Tumbuh Kembangnya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triana, Dinny Devi, Sri Santosa Sabarini dan Rivo Panji Yudha. (2020). *Pembelajaran & Penilaian Literasi Berbasis Web*. Yogyakarta: Deepublish.
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Unaradjan, Dominikus Dolet Unaradjan. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Grafindo.
- Uyanto, Stanislaus S. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wagiran. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wajannati, Maya. (2016). "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka". *Jurnal PP PAUD Untirta*, 3(2): 113.
- Widyastuti, Ana, dkk. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Yayasan Kita menulis.
- Widyastuti, Ana. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yasbiati dan Gilar Gandana. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yulistari, Novita, dkk. (2018). "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal PP PAUD Untirta*. 5(2): 125.
- Yusliatari, Novita, dkk. (2018). "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2): 129.
- Yusrianti. (2016). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun, 5(2): 90.
- Yusuf, A. Muri. (2014). *Merode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.