

EFEKTIVITAS APE MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Audia Sianipar^{a,1}, Marshanda Octavia Fatma Yuslia^{b,2}, Meyliana Nursihab^{c,3}, Miftahul Jannah^{d,4}, Ruslige Juliarti Silitonga^{e,5}, Rr. Deni Widjayatri^{f,6}

^{a,b,c,d,e,f} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ audiasianipar18@upi.edu, ² marshandamarshanda16@upi.edu, ³ meyliananursihab1605@upi.edu,
⁴ miftahuljannah30@upi.edu, ⁵ rusligejuliartisilitonga02@upi.edu, ⁶ deniwidjayatri@upi.edu

Informasi artikel

Received :
Agustus 13, 2022.
Revised :
September 13, 2022.
Publish :
September 30, 2022.

Kata kunci:
Maze;
Perkembangan
Kognitif;
Anak;

Keywords:
Maze
Cognitive
Development;
Child;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif maze efektivitas dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Aspek kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk dikembangkan, yang mana aspek ini mengacu pada tahapan kemampuan anak. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah di mana anak-anak dapat mengetahui angka, sehingga anak-anak dapat menentukan gambar angka, dapat menangani masalah yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak telah memahami kondisi dan hasil yang konsisten, dan anak-anak dapat menunjukkan latihan eksplorasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistematika literatur atau studi kepustakaan, literatur yang digunakan pada 6 tahun kebelakang. Penelitian ini terdiri dari 6 tahap diantaranya yaitu : menentukan judul, eksplorasi informasi, penentuan arah penelitian, pengumpulan data, penyajian data, dan menyusun laporan. Berdasarkan hasil dari *literature* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Alat Permainan Edukasi (APE) *maze* cukup ampuh dalam membantu meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dewasa 5-6 tahun. Dapat disimpulkan bahwa APE maze mampu membantu perkembangan kognitif anak dengan baik, seperti membantu anak untuk melatih kemampuan memecahkan masalah, mengenal dan mengetahui angka, mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta anak dapat mengetahui berbagai abjad.

ABSTRACT

This study aims to determine whether the Maze educational game tool is effective in improving the cognitive development of children aged 5-6 years. Cognitive aspect is one aspect of development in children that is important to be developed, which this aspect refers to the stage of the child's ability. The cognitive ability of children aged 5-6 years is where children can know numbers, so that children can determine the picture of numbers, can deal with problems seen in everyday life, children have understood the conditions and consistent results, and children can show exploratory exercises. The method used in this research is systematic literature or literature study, the literature used in the past 6 years. This research consists of 6 stages including: determining the title, exploring information, determining the direction of the research, collecting data, presenting data, and compiling reports. Based on the results of the literature above, it can be concluded that the effectiveness of the Maze Educational Game Tool (APE) is quite effective in helping to improve the Cognitive Development of Adult Children 5-6 years. It can be concluded that APE maze is able to help children's cognitive development well, such as helping children to practice problem solving skills, recognizing and knowing numbers, recognizing and mentioning number symbols and children can know various alphabets.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang penting untuk kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, sudah menjadi komitmen setiap penduduk untuk mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang anak usia dini, Pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan lanjutan. Pendidikan anak usia dini di Indonesia dikenal dengan sebutan PAUD. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar yang merupakan latihan pendidikan yang difokuskan pada anak-anak berusia 0-6 tahun. Usia ini adalah periode yang sulit bagi anak-anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*. Saat ini segala potensi dan wawasan serta esensi perilaku seseorang mulai terbentuk, dengan tujuan agar Pendidikan anak usia dini seharusnya menjadi batu pijakan atau landasan bagi perkembangan dan kemajuan anak yang selanjutnya. Arti penting pendidikan anak usia dini adalah sebagai isu penting untuk membangun fondasi dasar karakter anak, untuk berubah menjadi pribadi yang berbudi luhur di kemudian hari.

Pendidikan pada tahap ini berpusat pada pemberian motivasi instruktif untuk membantu perkembangan dengan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang tergantung pada jalur formal, nonformal, dan informal. Standar pencapaian perkembangan usia anak yaitu meliputi aspek nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek tersebut dapat dikembangkan dengan optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat serta dilengkapi dengan alat-alat permainan pendukung lainnya.

Aspek kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk dikembangkan, yang mana aspek ini mengacu pada tahapan kemampuan anak. Kata kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang artinya mengetahui. Dari perspektif yang luas, kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk belajar atau berpikir atau pengetahuan, khususnya kemampuan untuk menguasai kemampuan dan ide-ide baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi dalam keadaan mereka saat ini, dan kemampuan untuk memanfaatkan memori dan mengurus langsung soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif adalah sesuatu yang mencakup semua latihan psikologis dengan siklus responsif, berpikir dan memiliki pilihan untuk mengawasi data dalam memperoleh informasi dan selanjutnya mengurus masalah. Dengan demikian, perkembangan kognitif adalah proses perkembangan dan kemajuan

anak-anak untuk memiliki kemampuan untuk berpikir lebih rumit. (Kuswanto dan Suyadi 2020). Perkembangan kognitif adalah sesuatu yang tak tergantikan dalam peningkatan kapasitas mental. Misalnya, seperti mengumpulkan, memahami angka, memahami bentuk matematika, memahami ukuran, memahami gagasan ruang, memahami gagasan waktu, memahami berbagai contoh, dan lain-lain yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Mumayizah 2019).

Perkembangan kognitif anak-anak adalah hasil dari cara paling umum untuk memasukkan data baru ke dalam data yang sudah ada dalam konstruksi kognitif anak dan menemukan cara paling umum untuk menggabungkan data baru dengan data yang sudah ada dalam rencana sehingga campuran data menumbuhkan wawasan anak. (Damayanti, Muslihin, and Rahman 2022).

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah di mana anak-anak dapat mengetahui angka, sehingga anak-anak dapat menentukan gambar angka, dapat menangani masalah yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak telah memahami kondisi dan hasil yang konsisten, dan anak-anak dapat menunjukkan latihan eksplorasi. Ada beberapa tingkat pencapaian peningkatan kemampuan mental anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam belajar sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif, terutama penalaran dan pembelajaran nalar serta berpikir kritis. Dalam membina kemampuan anak-anak, diperlukan pengalaman pertumbuhan yang bekerja, menyenangkan, menarik dan kritis bagi anak-anak. (Mumayizah 2019).

Sehubungan dengan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah dengan bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah tindakan yang serius namun menyenangkan. Bermain dapat memperkuat naluri yang dibutuhkan anak-anak untuk kelangsungan hidupnya di kemudian hari, dan dengan bermain anak-anak mendapatkan pembelajaran dan anak-anak distimulasi untuk berkembang dalam kehidupan sehari-hari baik berpikir, emosi, maupun sosial (Pratiwi, Syafdaningsih, and Rukiyah 2018). Melalui permainan, anak-anak dapat menumbuhkembangkan segala potensi yang dimilikinya secara ideal, baik potensi fisik maupun mental, potensi intelektual maupun spiritual. Akibatnya, bermain untuk anak adalah jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Agar perkembangan kognitif tumbuh optimal, pembelajaran di PAUD harus mampu mendorong semua bagian perkembangan anak. Media pembelajaran

merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan kapasitasnya. Media merupakan salah satu bagian dari pengajaran yang sangat menarik pada pengalaman yang berkembang, karena dengan media yang dapat menjunjung tinggi pengalaman pendidikan, ia akan benar-benar ingin bekerja pada sifat siswa hasil belajar.

Aktivitas di PAUD adalah pendidikan yang fokus bermain sambil belajar tanpa henti sambil bermain. Dari bermain, anak-anak dapat ditawarkan kesempatan untuk bereksplorasi di lingkungan sekitar mereka. Tindakan perangsangan ini harus dan harus dimungkinkan sejak awal dengan menggunakan alat-alat permainan edukatif. Penggunaan APE dalam bermain adalah salah satu tanda yang jelas untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Dengan cara ini, siswa akan terus-menerus mempelajari berbagai bagian informasi, kemampuan dan kapasitas melalui berbagai latihan instruktif yang diberikan sejak awal yang seharusnya bekerja pada perkembangan kognitif. Meskipun demikian, kurangnya media pembelajaran yang dapat menonjolkan minat anak, kemudian tidak adanya imajinasi guru dalam mengelola pembelajaran secara berulang-ulang, maka hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Sehingga terjadinya suatu pemahaman dan suatu peningkatan perkembangan kognitif yang lebih luas untuk mengatasi problem, penalaran secara simbolik dan penalaran koheren dapat di realisasikan dengan memanfaatkan media sehingga aud punya kesempatan yang berharga untuk mengeksplorasi suatu hal.

Dari masalah di atas, peneliti mencari pembelajaran melalui kegiatan bermain anak-anak yang secara keseluruhan dapat membantu mengembangkan semua aspek yang dimiliki anak. Guru sebaiknya memberikan permainan kepada anak-anak sesuai tahapan usia dan tingkat kemampuan anak, permainan yang dapat membantu perkembangan dibuat tidak terlalu sederhana dan tidak terlalu merepotkan. Maka salah satu perangkat permainan yang dapat membantu dalam menangani masalah, berpikir simbolis dan berpikir logis, adalah dengan memanfaatkan media labirin (*maze*). *Maze* adalah permainan yang menginstruksikan untuk melacak pengaturan, pelipur lara, dan melatih ketekunan. Dari permainan *maze* ini dapat menggarap semua bagian perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Permainan ini adalah permainan yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan anak-anak. Kelebihan dari permainan *maze* ini dapat mempersiapkan fokus (*cognitive*

development), koordinasi tangan dan mata serta melatih kemampuan koordinasi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, para penulis tertarik untuk meneliti beberapa makalah yang berhubungan dengan permainan *maze*, sebagai semacam perspektif dalam membina peningkatan kognitif anak-anak sehingga instruktur dapat mendorong orangtua untuk membantu anak-anak mereka bermain sambil belajar dengan permainan atau media *maze* sebagai bahan bermain di rumah. Tujuannya adalah untuk melihat apakah alat permainan edukatif, seperti *maze* menarik untuk perkembangan kognitif anak. Manfaat penyusunan artikel ini secara hipotetis melihat kelayakan alat permainan edukatif pada peristiwa perkembangan kognitif anak-anak. Dengan cara ini penulis ingin membuat penelitian dengan judul “Efektivitas Ape *Maze* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE

Dalam research yang peneliti buat, peneliti menggunakan jenis research studi literatur atau studi kepustakaan, yang banyak memuat teori-teori relevan dari suatu masalah yang diambil oleh peneliti. Menurut (Habibatullah, Darmiyanti, and Aisyah 2021). Studi Literatur adalah suatu penelitian yang dikaji dengan cara mengumpulkan berbagai macam buku, jurnal, yang bersangkutan dengan masalah-masalah dan tujuan penelitiannya.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menentukan Judul
2. Mencari berbagai informasi
3. Penentuan arah yang sedang diteliti
4. Mengumpulkan data
5. Mengolah data
6. Menyusun laporan dari hasil penelitian

Adapun teknik pengumpulan semua data-data yang peneliti gunakan di penelitian ini adalah literature study yang dilakukan melalui cara searching data yang bersangkutan dengan pembahasan dari judul yang peneliti ambil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil review penelitian ini menurut para relevansi penelitian 6 tahun dari tahun 2014-2022 tentang permainan *maze* dalam perkembangan anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah, (Kuswanto and Suyadi 2020), (Veronica 2018), (Halimah, Sahitumbi, and Nurlina 2021), (Ashadi n.d.), (Damayanti et al. 2022), (Nurlaela and Nuraeni 2021), (Fithriyanti and Nugrahani 2022), (Putri 2019), (Dwiredy and Qalbi 2021), (Mentari and Andriyani 2019), (Nada Sholiha Romadhona and Sari 2020), (Basori 2016), (Anggraini, Nasirun, and Yulidesni 2020), (Karim and Wifroh 2014), (Ao, Wijayanti, and Haryono 2018), (Fatmaini, Jaya, and Anggraini n.d.), (Fitriana 2018), (Yulistari, Fatimah, and Sayekti 2018). Dapat dilihat dari pada table 1, sebagai berikut :

Table 1. Permainan Maze dalam Perkembangan Anak Usia Dini

No.	Penulis Artikel (Tahun) dan judul	Hasil <i>Study</i>
1	(Kuswanto and Suyadi 2020)	Hasil dari studi ini menyebutkan bahwa permainan maze ini dapat mendukung perkembangan anak usia dini. Aktivitas dengan menggunakan permainan maze ini dapat menarik perhatian anak dan memahami aktivitas bermain, sehingga membuat aktivitas bermain menjadi lebih aktif.
2	(Veronica 2018)	Hasil dari studi ini menyatakan perkembangan kognitif dapat mendukung perkembangan anak usia dini. Aktivitas dengan permainan edukatif modern ataupun tradisional dapat menarik perhatian anak dan memahami aktivitas bermain, sehingga membuat aktivitas bermain menjadi lebih aktif.
3	(Halimah et al. 2021)	Hasil dari studi ini adalah Perkembangan kognitif anak dapat diimplementasikan melalui alat permainan edukasi (APE). Selain itu, penggunaan APE harus disesuaikan dengan topik saat ini dan ketersediaannya harus disesuaikan dengan jumlah peserta didik.
4	(Ashadi n.d.)	Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa APE (alat permainan edukatif) sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini. Oleh karena itu, pembelajaran TK sangat disarankan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang dapat memaksimalkan kemampuan anak sesuai dengan tingkatan tahapannya..
5	(Damayanti et al. 2022)	Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa APE

(alat permainan edukatif) sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini. Oleh karena itu, pembelajaran TK sangat disarankan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang dapat memaksimalkan kemampuan anak sesuai dengan tingkatan tahapannya.

-
- 6 (Nurlaela and Nuraeni 2021) Hasil dari studi ini menyebutkan bahwa, kemampuan kognitif anak perlu di stimulus dengan baik dan optimal. Maka, penulis tersebut menyarankan bahwa permainan *maze* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam aspek kemampuan berpikir simbolik yang akan menjadi bekal anak dalam pendidikan selanjutnya.
-
- 7 (Fithriyanti and Nugrahani 2022) Hasil dari studi ini menyatakan bahwa, media *maze* dapat membantu dengan menjiwai sudut pandang kognitif pada anak-anak berusia 5-6 tahun. Selain menghidupkan sudut pandang kognitif anak, media ini juga dapat digunakan untuk menghidupkan wawasan sosial yang mendalam, gerakan terkoordinasi yang sebenarnya dan bahasa anak ketika dibutuhkan dalam belajar.
-
- 8 (Putri 2019) Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, Maka penulis artikel tersebut mengusulkan bahwa pendidik harus terus-menerus melakukan upaya yang benar-benar menarik dan memacu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak untuk lebih meningkatkan hasil belajarnya.
-
- 9 (Dwireddy and Qalbi 2021) Hasil dari studi ini menyatakan bahwa, dengan menggunakan metode permainan teka-teki gambar pada pembelajaran yang diterapkan di sekolah akan berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.
-
- 10 (Mentari and Andriyani 2019) Hasil studi ini menyatakan bahwa, dengan pemanfaatan strategi permainan edukatif dalam pembelajaran yang diterapkan di sekolah akan mempengaruhi tercapainya seluruh perkembangan anak, terutama pada perkembangan kognitif anak.
-
- 11 (Nada Sholiha Romadhona and Sari 2020) Hasil dari studi ini menyatakan bahwa dampak pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran menuju perluasan kemajuan kognitif anak usia dini dapat dilihat dari dampak media pembelajaran APE terhadap peningkatan perkembangan anak.
-
- 12 (Basori 2016) Hasil dari studi ini menyebutkan bahwa proses
-

		pembelajaran pada anak di tk tidak akan lepas dari alat permainan yang digunakan sebagai pendukung keberhasilan dalam pembelajaran.
13	(Angraini et al. 2020)	Hasil dari studi ini menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak-anak dapat dikembangkan dengan memanfaatkan strategi permainan <i>maze</i> yang dapat mempersiapkan anak-anak untuk mengatasi masalah mereka sendiri
14	(Karim & Wifroh, 2014)	Hasil dari studi ini menyatakan bahwa, Perkembangan kognitif anak sangat perlu untuk dikembangkan. Jadi penulis artikel tersebut, merekomendasikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak harus dimungkinkan dengan memberikan permainan edukatif.
15	(Ao et al., 2018)	Hasil studi ini menyatakan bahwa bermain sambil belajar merupakan media yang berperan penting dalam siklus penalaran anak dengan membuka jalan dalam berbagai perjumpaan, pemikiran, dan dominasi ide.
16	(Fatmaini et al., 2017)	Hasil studi ini menyatakan bahwa bermain maze dapat mempengaruhi kemajuan mengenal gambar angka pada anak.
17	(Fitriana 2018)	Hasil dari studi ini menyebutkan bahwa, permainan edukatif ampuh dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis lebih lanjut, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara baik.
18	(Yulistari et al. 2018)	Hasil dari studi ini menyebutkan bahwa, ada perbedaan besar dalam kemampuan kognitif anak yang diberi perlakuan berupa APE <i>maze</i> dengan anak yang tidak diberikan.

Berdasarkan table di atas, terdapat 7 artikel dari 17 artikel yang membahas mengenai efektivitas alat permainan edukatif *maze* dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Berikut diuraikan dalam tabel :

Tabel 2. Artikel yang berkaitan dengan Efektivitas Alat Permainan Edukatif *Maze* terhadap perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun.

No	Penulis (tahun)	Pemeriksaan APE <i>Maze</i>	Pembahasan Perkembangan Kognitif
1	(Kuswanto and Suyadi 2020)	Tidak dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif

2	(Nurlaela and Nuraeni 2021)	Tidak dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
3	(Fithriyanti and Nugrahani 2022)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
4	(Putri 2019)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
5	(Ao et al., 2018)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
6	(Fatmaini et al., 2017)	Dilakukan secara langsung	Tidak membahas perkembangan kognitif
7	(Yulistari, Fatimah, and Sayekti 2018)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif

(Kuswanto and Suyadi 2020) dalam artikelnya yang berjudul “Permainan *Maze* Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak”. Menjelaskan bahwa latihan bermain *maze* dapat bekerja pada perkembangan kognitif, dan permainan ini juga dapat mendorong kemajuan anak baik perkembangan motorik, bahasa, daya cipta, emosi dan perubahan social anak.

(Nurlaela and Nuraeni 2021) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Menjelaskan bahwa permainan *maze* adalah permainan yang dikenal sebagai permainan berbentuk angka dalam labirin jejak. Dimana anak-anak akan memahami penyajian gambar angka tanpa melalui siklus kreatif konvensional, namun anak-anak juga telah mengetahui cara memahami gambar angka dan huruf, yang menyebabkan anak ingin maju sekaligus bermain sambil belajar.

(Fithriyanti and Nugrahani 2022) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Menjelaskan bahwa alat permainan edukatif menggunakan media *maze* dapat membantu menstimulasi aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

(Putri 2019) dalam artikelnya yang berjudul ‘‘Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Maze* (Mencari Jejak) *Improving Cognitive Ability Of The Child Through Maze Media (Trace Search)*). Menjelaskan bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan yaitu dengan menggunakan media maze (mencari jejak) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada setiap siklusnya.

(Ao et al., 2018) dalam artikelnya yang berjudul ‘‘Implementasi Permainan *Maze* Berjalan Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelompok A Di Pos Paud Teratai Kota Malang’’. Menjelaskan bahwa terdapat pengaruh dari permainan *maze* untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik kelompok A.

(Fatmaini et al., 2017) dalam artikelnya yang berjudul ‘‘Bermain Media *Maze* Angka Dan Keterampilan Lambang Bilangan Anak Usia Dini’’. Menjelaskan bahwa Ada pengaruh bermain media *maze* angka terhadap kemajuan persepsi gambar angka pada anak usia 5-6 tahun setelah uji coba sebagai media latihan bermain maze. Dan semakin tinggi aktivitas anak dalam menggunakan media *maze* maka perkembangan lambing bilangan anak pun semakin meningkat.

(Yulistari et al. 2018) dalam artikelnya yang berjudul ‘‘Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun’’. Menjelaskan bahwa ada dampak penting dengan pemanfaatan alat permainan edukatif *maze* pada kemampuan kognitif anak berusia 4-5 tahun diakui.

Berdasarkan hasil dari literature diatas maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) *maze* cukup efektif membantu meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Adapun manfaat dari permainan *maze* ini menurut (Kuswanto and Suyadi 2020) diantaranya yaitu :

- 1) Melatih kognitif anak
- 2) Dapat melatih kesabaran
- 3) Dapat melatih kemampuan dalam mengelompokkan
- 4) Dapat mencari solusi serta mempelajari bentuk dan warna
- 5) Dapat melatih motoric halus
- 6) Melatih kemampuan berfikir logis, serta
- 7) Dapat melatih tangan anak menjadi lebih lentur

SIMPULAN

Berdasarkan gambaran dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* telah memenuhi model penggunaan alatpermainan edukatif, misalnya mengandung unsur nilai edukatif sekaligus baik untuk anak usia dini. (dalam arti tidak berbahaya pada anak-anak), menarik untuk anak-anak (baik dari segi variasi maupun bentuknya), maka alat permainan edukatif *maze* ini juga sangat sederhana, sederhana dan mudah didapat sehingga dapat membantu peningkatan kognitif anak-anak dengan baik, misalnya, membantu anak-anak dengan melatih kemampuan berpikir kritis, memahami dan mengetahui angka, memahami dan merujuk gambar angka. juga, anak-anak dapat mengetahui set huruf yang berbeda (abjad).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada tim penulis dan tim editor artikel ini, Dosen Pengampu mata kuliah APE, Kelompok Alat Permainan Edukatif, serta Kelompok Tim Anggota Pelaksana yang telah memberikan dukungan serta bantuan, kesempatan yang potensial untuk menyelesaikan penelitian ini dan berpartisipasi dengan baik sehingga penelitian ini dapat dilakukan sesuai dengan sistem yang direncanakan.

REFERENSI

- Anggraini, Wika, Muhammad Nasirun, and Yulidesni. 2020. "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B." *Jurnal Ilmiah Potensia* 5(1):31–39.
- Ao, Phrischa Anjelina M., Rina Wijayanti, and Sarah E. Haryono. 2018. "Implementasi Permainan Maze Berjalan Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelompok A Di Pos Paud Teratai Kota Malang." *Conference.Unikama.Ac.Id* 3:42–49.
- Ashadi, Firman. n.d. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di TK AL IHSAN Banyuwangi." 113–23. doi: <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>.
- Basori. 2016. "Penggunaan APE Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Al-Abyadh* 4(1):34–41.
- Damayanti, Peby Dwi, Heri Yusuf Muslihin, and Taopik Rahman. 2022. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." 4:443–55. doi: <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>.

- Dwiredy, Meisi, and Zahratul Qalbi. 2021. "Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak." *Journal Research in Early Childhood Education and Parenting* 1(2):108–18. doi: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070>.
- Fatmaini, Siti, M. Thoh. B. Sampurn. Jaya, and Gian Fitria Anggraini. n.d. "Bermain Media *Maze* Angka Dan Keterampilan Lambang Bilangan Anak Usia Dini." 1–4.
- Fithriyanti, Nurul, and Risma Nugrahani. 2022. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun." 5:68–71.
- Fitriana, Septi. 2018. "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 1(2):131. doi: 10.29300/alfitrah.v1i2.1339.
- Habibatullah, Salwa, Astuti Darmiyanti, and Dewi Siti Aisyah. 2021. "Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(02):1–7. doi: 10.31849/paud-lectura.v4i02.5315.
- Halimah, Marliati Sahitumbi, and Nurlina. 2021. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak." *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)* 3(2):113–28. doi: 10.51454/jimsh.v3i2.138.
- Hasanah, Faizzatul, and Qurrotul Uyun. 2019. "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Khadijah Al-Muayyada Sampang)." *Islamic EduKids* 1(1):31–37. doi: 10.20414/iek.v1i1.1814.
- Karim, Muhammad Busyro, and Siti Herlinah Wifroh. 2014. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1(2):103–13. doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554>.
- Khadijah, and Nurul Amelia. 2020. "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):69–82. doi: 10.24042/ajipaud.v3i1.6508.
- Kuswanto, Anggil Viyantini, and Suyadi. 2020. "Sistematika Lieratur Review: Permainan *Maze* Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2):51–61. doi: 10.26877/paudia.v9i2.6712.
- Maghfiroh, Sholihatul, Ratno Abidin, and Wardah Suweleh. 2017. "Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B." *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):29–39.
- Mentari, Eca Gesang, and Arif Ayu Andriyani. 2019. "Penggunaan Alat Permainan

- Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah.” 2(1):9–25.
- Mumayizah. 2019. “Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung.”
- Nada Sholiha Romadhona, and Ruly Nadian Sari. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak In Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu.” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA’* 1(1):1–11. doi: 10.54892/jpgmi.v1i1.123.
- Nurlaela, Ermi, and Lenny Nuraeni. 2021. “Pengaruh Permainan *Maze* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” 4(2):2714–4107. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>.
- Pratiwi, Indah, Syafdaningsih, and Rukiyah. 2018. “Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik *Maze* Untuk Anak.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2):138–47. doi: 10.17509/cd.v9i2.11156.
- Putri, Rugaiyyah Anggraini. 2019. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Maze* (Mencari Jejak) *Improving Cognitive Ability Of The Child Through Maze Media (Trace Search)*.” 2(3):188–91.
- Rukiyah. 2021. “Implementasi Media *Maze* Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Kognitif Anak Di TK Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.” *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- S, Ayu Purnamasari, and Nurhayati. 2019. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak.” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1(2):124. doi: 10.24014/kjiece.v1i2.6657.
- Sulastrri, Ni Made. 2022. “Problematika Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” 2(7):739–44.
- Susilawati, Nurhasanah, I Nyoman Suarta, and Astini Baik Nilawati. 2020. “Identifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus 1 Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara.” *Quarterly Journal of Health Psychology* 8(32):73–92.
- Udani, I. G. A. K. Ari, A. A. I. N. Marhaeni, and Nyoman Jampel. 2013. “Implementasi Teknik *Maze* Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara Iii Sempidi Mengwi Badung.”
- Veronica, Nina. 2018. “Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*

4(2):49. doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.

Wahyuni, Sri, and Jamiludin Usman. 2020. "Penerapan Permainan *Maze* Dalam Pembelajaran Untuk Pengembangan Kognitif Anak Di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(2):160–73. doi: 10.19105/kiddo.v1i2.3687.

Yulistari, Novita, Atin Fatimah, and Tri Sayekti. 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):125. doi: 10.30870/jpppaud.v5i2.4700.