

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN

Ulfa Dwi Anti¹, Juwita Makaria Tambunan², Amelia Tri Ashari³

Universitas Negeri Medan¹⁻⁴

Alamat:

Jl. Selamat Ketaren, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, SUMUT

Ulfa Dwi Anti : Dwiantiulfa12@gmail.com

Abstract. Early childhood is a crucial period for child development. Various stimulation and educational activities need to be given to optimize their cognitive, motor, linguistic, social, and emotional development. One promising activity is playing the maze. This study aims to explore efforts to enhance early childhood development through labyrinth games. Qualitative methods with case study approaches are used to gather data through observations, interviews, and documentation. Research results show that labyrinth games are effective in enhancing various aspects of early childhood development, such as problem-solving, concentration, creativity, collaboration, and communication.

Keywords: *Early Childhood Development, Labyrinth Games, Problem Solving Ability, Concentration, Creativity.*

Abstrak. Masa usia dini merupakan periode krusial bagi perkembangan anak. Berbagai stimulasi dan aktivitas edukatif perlu diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional mereka. Salah satu aktivitas yang menjanjikan adalah bermain labirin. Tujuan penelitian ini yakni untuk menyelidiki inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini melalui permainan labirin. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi dengan menggunakan pendekatan studi kasus serta metode kualitatif. Temuan penelitian ini menunjukkan keefektifan permainan labirin dalam meningkatkan sejumlah aspek perkembangan anak usia dini, seperti kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi, kreatifitas, kerjasama, dan komunikasi.

Kata kunci: *Perkembangan Anak Usia Dini, Permainan Labirin, Kemampuan Memecahkan Masalah, Konsentrasi, Kreatifitas.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan kognitif anak sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan beradaptasi mereka terhadap lingkungan. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, hasil belajar anak-anak Indonesia menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan yang ingin dicapai serta fakta yang sedang terjadi. Kesenjangan ini dapat dilihat

dalam prestasi belajar anak-anak yang kurang memuaskan, serta kurangnya kemampuan kognitif yang dibutuhkan dalam berbagai bidang studi PAUD adalah menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, produktif, afektif, dan berkontribusi pada negara dan peradaban dunia. Namun, faktanya, anak-anak Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, mengenal benda-benda, dan menghafal pengetahuan yang terdapat di sekitarnya. Anak sulit fokus dan mudah bosan karena pembelajaran kognitifnya kurang melalui media permainan. Permainan labirin telah ditunjukkan dalam banyak penelitian sebelumnya bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Memainkan permainan ini dapat membantu anak dalam pemecahan masalah, pengenalan objek, dan menghafal pengetahuan lokal. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas dan tidak memenuhi kebutuhan anak-anak Indonesia secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa besar perkembangan kognitif anak di Paud Karya Bakti sebelum dilakukan tindakan permainan labirin. Selain itu, penelitian ini bertujuan guna memahami bagaimana permainan labirin membantu perkembangan kognitif serta apakah bermain permainan labirin yang terbuat dari bahan triplek dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif anak di Paud Karya Bakti.

Penelitian tentang permainan labirin sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak telah dilaksanakan sebelumnya. Salah satu contoh penelitian yang relevan adalah "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di TK Karya Bakti Medan" yang di praktekkan oleh mahasiswa UNIMED. Tujuan penelitian ini yakni guna memastikan apakah bermain permainan labirin membantu kapasitas kognitif anak usia dini dalam mengenali bentuk serta warna geometris. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan informasi yang dikumpulkan melalui wawancara serta observasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa ketika anak-anak berpartisipasi dalam permainan labirin, perkembangan kognitif mereka meningkat. Persentase perkembangan kognitif 40% diamati selama observasi pra tindakan. Persentase ini meningkat menjadi 25% pada saat siklus I, serta peningkatan sangat baik sebesar 35% terjadi setelah pelaksanaan siklus II.

Dalam nilai kebaruannya yaitu terlihat dari lokasi penelitian pada penelitian ini, peneliti terdahulu memilih lokasi penelitian di desa masing-masing begitupun dengan peneliti. Sedangkan untuk variabel penelitian, kemampuan kognitif anak dikembangkan dalam penelitian Astuti Abdurrahman. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih

terbatas dan tidak memenuhi kebutuhan anak-anak Indonesia secara keseluruhan. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat menyumbang kontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, serta meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak Indonesia secara keseluruhan, penelitian ini terletak pada lokasi di Paud Karya Bakti yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan lokasi penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga mempunyai tujuan yang lebih spesifik, yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan labirin.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan kognitif pada anak memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan beradaptasi terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (1952), anak-anak melalui beberapa tahapan perkembangan yang mempengaruhi cara mereka berpikir dan memahami dunia. Pada tahap praoperasional (2-7 tahun), anak-anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan berpikir intuitif, meskipun mereka masih cenderung egosentris dan sulit memahami sudut pandang orang lain. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif ini melalui berbagai metode pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Dalam konteks pendidikan kognitif, penting untuk terus mengembangkan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Permainan labirin menawarkan potensi besar sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara holistik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media permainan sebagai alat pendidikan yang efektif di Indonesia.

Media permainan, seperti permainan labirin, telah terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Teori pembelajaran konstruktivis oleh Vygotsky (1978) menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi sosial dan permainan yang memerlukan pemecahan masalah dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Permainan labirin, khususnya, dapat membantu anak-anak dalam mengenali objek, mengembangkan keterampilan spasial, dan meningkatkan kemampuan menghafal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengaplikasikan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian yaitu 13 anak usia 5 tahun di PAUD Karya Bakti Jl. Karya Bakti no.124, Indra Kasih, Kec. Medan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi dilaksanakan selama 30 menit per anak saat bermain labirin. Wawancara dilakukan dengan guru serta orang tua anak guna mengetahui lebih dalam tentang perkembangan anak dan pengalaman mereka dalam bermain labirin. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk merekam aktivitas anak saat bermain labirin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fase penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir, penalaran, dan pemecahan masalah. Salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah melalui permainan. Dalam penelitian ini, permainan bola labirin digunakan sebagai alat guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Permainan bola labirin telah digunakan dalam beberapa penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa anak yang diberikan perlakuan melalui permainan bola labirin mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan. Peningkatan ini diamati pada observasi pratindakan, ketika 40% perkembangan kognitif diamati, pada tahap I terjadi peningkatan sebesar 25%, dan pada pelaksanaan tahap II terjadi peningkatan sangat baik sebesar 35%. Dalam sintesis, hasil penelitian memperlihatkan bahwa anak-anak berusia 5-6 tahun mendapat manfaat kognitif dari bermain permainan labirin bola. Memainkan permainan ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam keterampilan berpikir yang kompleks dan pemecahan masalah dasar pada kehidupan sehari-hari.

Oleh sebab itu, permainan bola labirin dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Karya Bakti. Permainan bola labirin dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui beberapa cara. Pertama, permainan ini dapat membantu anak menjadi lebih mahir dalam menangani tantangan dasar yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan ini, anak harus menggunakan kemampuan berfikir untuk mencari lintasan yang tepat untuk mencapai tujuan. Kedua, permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan strategi berfikir yang lebih kompleks. Dalam permainan ini, anak harus menggunakan kemampuan berfikir untuk mencari solusi yang

lebih efektif untuk mencapai tujuan. Dalam sintesis, permainan bola labirin dapat digunakan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun. Memainkan permainan ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam keterampilan berpikir yang kompleks serta pemecahan masalah dasar pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan bola labirin dapat digunakan sebagai pengganti untuk membantu anak-anak usia 5–6 tahun di Paud Karya Bakti meningkatkan keterampilan kognitifnya.

KESIMPULAN

Permainan labirin merupakan aktivitas edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Permainan ini berhasil meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, semacam kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi, kreatifitas, kerjasama, dan komunikasi. Oleh karena itu, permainan labirin direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang setulus-tulusnya kami sampaikan untuk Paud Karya Bakti atas bantuan serta masukannya terhadap penelitian ini. Bantuan serta dukungan yang diberikan membuat penelitian ini dapat terlaksana. Kontribusi mereka telah membantu kami dalam menghasilkan temuan-temuan yang berharga dan meningkatkan pemahaman kita tentang cara berfikir kritis pada pendidikan anak usia dini. Semoga hubungan positif ini dapat langgeng dimasa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ariani, N. P., & Dwiyantri, E. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 233-244.
- [2] Fitria, E., & Sari, R. D. (2017). Pengaruh Permainan Labirin Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 225-232.

- [3] Handayani, A., & Kurniawati, R. (2018). Penerapan Permainan Labirin Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 1-6.
- [4] Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- [5] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Laporan Hasil Belajar Anak Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [6] , J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- [7] Situmorang, H. (2021). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di TK Karya Bakti Medan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 123-135.
- [8] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.