

PENGARUH PERMAINAN *MAZE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ermi Nurlaela¹, Lenny Nuraeni²

¹Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

²Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹ermylubna@gmail.com, ²lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Early childhood is an individual who is in a period of very rapid growth and development, proper stimulation needs to be given at this time so that children can develop all aspects of their development optimally. One of them is the cognitive aspect of the scope of the child's symbolic thinking ability. Because with the ability to think symbolically, children can develop the ability to think about an object even though the object is not in front of them. To improve symbolic thinking skills in early childhood cannot be separated from the role of an educator. The indicators of symbolic thinking in children aged 5–6 years are: children are able to count by mentioning the number symbols 1–10, children are able to count using number symbols, children are able to match numbers according to number symbols, children are able to recognize various kinds of letter symbols, as well as children able to describe various kinds of objects in the form of pictures and writing. In this study, researchers used the Library Research method or the usual literature study, where researchers obtained information from several sources. The researcher used the technique of collecting data by using documentation techniques and using data analysis, namely the content analysis method. The results of this study, in accordance with the findings that the researchers got, through the maze game the child's symbolic thinking ability can be optimally stimulated. By creating an attractive and fun classroom atmosphere for students.

Keywords: Maze Game, Symbolic Thinking Ability

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan individu yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, stimulasi yang tepat perlu di berikan pada masa ini agar anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara optimal. Salah satunya yaitu aspek kognitif dalam lingkup kemampuan berpikir simbolik anak. Karena dengan kemampuan berpikir simbolik, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir mengenai suatu benda meskipun benda tersebut tidak ada dihadapannya. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini tidak terlepas dari peranan seorang pendidik. Adapun Indikator berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun yaitu: anak mampu berhitung dengan menyebutkan lambang bilangan 1–10, anak mampu berhitung dengan menggunakan lambang bilangan, anak mampu mencocokkan angka sesuai lambang bilangan, anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf, serta anak mampu menggambarkan berbagai macam benda baik berbentuk gambar maupun tulisan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Library Research* atau yang biasa dengan studi kepustakaan dimana peneliti mendapatkan informasi dari beberapa sumber. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik dokumentasi dan menggunakan analisis data yaitu metode analisa isi (*content analysis*). Hasil dari penelitian ini, sesuai dengan temuan-temuan yang peneliti dapatkan, melalui permainan *maze* kemampuan berpikir simbolik anak dapat terstimulus dengan optimal. Dengan menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Permainan *Maze*, Kemampuan Berpikir Simbolik**PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan anak yang ada pada rentang usia 0-6 tahun. Dimana pada usia ini, anak memiliki banyak potensi yang dapat di kembangkan dengan baik. Pada usia 0-6 tahun seringkali disebut dengan masa keemasan, dimana pada masa ini anak dapat mengeksplorasi semua hal yang ingin dia lakukan. Oleh karena itu, anak - anak harus di fasilitasi dengan dunia pendidikan yang dapat memberikan stimulus untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini khususnya dalam perkembangan kognitif anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang penting bagi anak, karena akan menjadi pondasi utama bagi anak untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pendidikan adalah pembentukan pribadi anak menjadi seorang yang dewasa yang tidak bergantung kepada orang lain serta dapat berdiri sendiri. Yang dimaksud dewasa disini yaitu dewasa dalam hal usia, pikiran, tingkah laku, sikap, kepribadian, perasaan serta kemauan anak (Santoso, 2007).

Pendidikan akan mudah di terima oleh anak melalui kegiatan bermain, karena melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuannya sehingga perkembangan otak dan fisik anak dapat berkembang dengan optimal.

Piaget (dalam Sujiono, 2009, hlm. 144) bahwa bermain adalah suatu aktivitas anak yang dilakukan berulang-ulang. Sedangkan menurut Elliot (dalam Mukhtar & Zuhairina, 2013, hlm. 77) menyatakan bahwa bermain merupakan

suatu aktivitas yang senantiasa dilakukan oleh anak, dimana dalam melakukan kegiatan bermain dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, meskipun anak tidak memikirkan hasil akhir dari yang dilakukannya. Bermain untuk anak sendiri dilakukan secara sukarela, serta tidak ada paksaan dari oranglain.

Selain itu, kegiatan bermain juga dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran, karena aktivitas bermain termasuk salah satu aktivitas yang sangat disenangi anak.

Dalam kegiatan pembelajaran, alat permainan memiliki peranan yang cukup penting. Salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik, dan kreatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satu permainan yang menurut peneliti menarik bagi anak yaitu permainan *maze*.

Menurut Khomariyah (dalam Suela, 2015) permainan *maze* merupakan permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, melatih motorik halus. Permainan *maze* dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang di lewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh *maze* tersebut. Selain itu, permainan *maze* juga dapat meningkatkan kreativitas, karena permainan *maze* menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan aneka gambar dan warna yang dapat menarik perhatian anak. Permainan ini dapat memberikan stimulus untuk mengem-

bangkan berbagai aspek perkembangan anak yang dimana pada usia ini sangat penting untuk dikembangkan.

Pekembangan kognitif menurut Piaget (dalam Saamu, 2016) bahwa anak pada usia 2-7 tahun termasuk dalam fase pra operasional dimana anak sudah berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir abstrak mengenai suatu peristiwa atau objek, dan dengan kemampuan perkembangan bahasanya disertai imajinasi anak, sehingga dalam bermain anak memiliki dimensi baru. Pada usia ini, anak sudah siap untuk mengenal huruf, angka dan symbol lainnya. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan dalam Kemampuan Berpikir Simbolik (KBS) yaitu dengan mengenalkan huruf dan angka pada anak, mengenalkan lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf. Pada usia ini anak juga mulai menggunakan aneka macam benda sebagai simbol. Misalnya menganggap kertas atau daun sebagai uang atau pura-pura berbicara dengan mainan yang dimainkan oleh anak. Kegiatan simbolik ini merupakan suatu gambaran berpikir bagi anak dan dapat memberikan arahan pada anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga dalam Perkembangannya anak dapat semakin mendekati kenyataan.

Melihat pendidikan yang terjadi di Indonesia masih banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang dalam pembelajarannya hanya menekankan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini saja seperti membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini menjadi pro kontra dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini dimana tidak sedikit model pembelajaran pra sekolah di Indonesia yang anak-anaknya terlalu dipaksa untuk calistung,

sehingga secara tidak langsung merenggut masa bermain anak.

Guru Pendidikan Anak Usia Dini seharusnya tidak mengajarkan membaca, menulis dan berhitung secara singkat dalam proses belajar mengajar, karena pada usia 0-6 tahun adalah masa bermain bagi anak-anak, jadi calistung bisa diajarkan di PAUD, asal tidak dipaksakan dan menggunakan metode yang baik dan benar dan juga melalui cara yang menarik dan menyenangkan. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini boleh dikenalkan membaca, menulis, dan menghitung dengan syarat dalam proses pembelajarannya tetap harus dengan bermain. Maksudnya, meskipun kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain, namun didalam bermain itu sendiri anak telah belajar (Fadlillah, 2017, hlm. 61).

Usaha dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan KBS anak, bisa diterapkan melalui sebuah permainan, yaitu permainan *maze*. permainan *maze* merupakan salah satu permainan yang sudah dilakukan sejak lama, permainan *maze* sering terdapat pada buku majalah anak usia dini untuk mencari jejak atau jalan keluar dari sebuah permainan, selain itu permainan ini juga dapat menstimulus KBS anak karena dengan permainan ini anak selain mencari jalan keluar, mereka dapat mencocokkan sebuah bilangan atau huruf yang sesuai dengan gambar yang terdapat pada papan permainan *maze*. Kegiatan ini akan menambah keseruan dalam belajar anak untuk mengenalkan huruf atau angka pada anak.

Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan adakah pengaruh permainan *maze* dalam meningkatkan ke-

mampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian ini merupakan suatu usaha untuk mencari, mengumpulkan, menyusun, menggunakan dan menguraikan data yang sudah ada untuk diuraikan secara teliti, lengkap dan teratur dalam suatu objek penelitian dengan menguraikan dan menjelaskan konsep Pendidikan Anak Usia Dini tentang pembelajaran melalui permainan maze dan hubungannya dengan KBS anak.

Menurut Muhadjir (Rozalena & Kristiawan, 2017), penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang lebih sering menggunakan pengolahan data secara teoritis dan filosofis dibandingkan dengan pengujian data empiris di lapangan. Metode penelitiannya mencakup sumber data, pengumpulan data, dan analisis data.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu data sekunder berupa buku-buku, artikel dan jurnal yang terkait dengan judul penelitian (Utami, Jamaris, & Meilani, 2020).

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi yang dimaksud disini adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data tentang variabel penelitian dari berbagai macam dokumentasi, baik yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, jurnal, dan lain sebagainya (Arikunto, 2010, hlm. 62).

Menurut Moleong (dalam Irsad, 2018) metode analisa adalah kegiatan

mengatur, mengurutkan, dan mengelompokkan data sehingga dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data tersebut. Adapun analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisa isi (*content analysis*), yakni sebuah analisis terhadap suatu kandungan isi yang tidak lepas dari interpretasi sebuah karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dan diperkuat oleh pendukung pendapat lainnya menunjukkan bahwa Usia 5-6 tahun merupakan periode terpenting untuk menstimulus pertumbuhan otak melalui penyediaan media pembelajaran salah satunya permainan maze. Melalui permainan ini dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi-potensi yang dimiliki anak dalam KBS, mengenal bilangan dan huruf serta dalam hal kesabaran, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar.

Pemberian permainan ini harus disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan memperoleh hasil yang sesuai harapan. Pelaksanaan kegiatan maze dapat dibuat beragam setiap hari dengan media yang berbeda-beda sesuai tema yang diterapkan di dalam kelas.

Pembahasan

Proses belajar mengajar sesuai dengan pengamatan sudah berjalan dengan baik namun guru lebih banyak menggunakan metode dan teknik konvensional dalam pembelajaran, yakni lebih banyak memberikan informasi kepada anak. Guru jarang sekali memberikan anak ke-

sempatan untuk melakukan aktivitas yang sesuai dengan beragam dan bervariasi.

Guru adalah seorang pendidik yang mempunyai tugas utama yaitu, memberikan pendidikan, pengajaran, bimbingan, melatih, memberikan arahan serta menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan jalur formal, non formal dan informal. Guru adalah salah faktor pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting dan strategis, karena guru adalah seseorang yang paling menentukan di dalam terjadinya proses pembelajaran (Nuraeni & Ariyanto, 2017).

Oleh karena itu sudah seharusnya seorang pendidik atau guru memberikan pembelajaran yang menarik pada anak yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif anak khususnya dalam lingkup KBS anak.

Melalui permainan *maze* kognitif anak dapat terstimulus dengan baik. Seperti pendapat Heriantoko (dalam Constantina & Rachma, 2015) Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.

Permainan *maze* ini merupakan permainan yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti angka. Sehingga secara tidak langsung anak memahami tentang pengenalan lambang bilangan tanpa melalui proses menulis secara formal, namun anak juga sudah belajar mengenal lambang bilangan dan huruf

Menurut peneliti dengan permainan *maze* yang di modifikasi ini membuat anak lebih tertarik dan anak tidak merasa seperti belajar secara formal tetapi bermain sambil belajar. Sehingga seluruh aspek perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan kognitif khususnya dalam lingkup KBS anak dapat meningkat dan berkembang dengan optimal.

KBS merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang sangat penting untuk dimiliki anak. Menurut Piaget (dalam Bodedarsyah & Yulianti, 2019) KBS adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak KBS anak terjadi pada usia 2-7 tahun dimana pada usia ini disebut dengan tahapan pra-operasional.

Adapun indikator berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yang berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu: (1) anak mampu berhitung dengan menyebutkan lambang bilangan 1-10; (2) anak mampu berhitung dengan menggunakan lambang bilangan; (3) anak mampu mencocokkan angka sesuai lambang bilangan; (4) anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf; (5) anak mampu menggambarkan berbagai macam benda baik berbentuk gambar maupun tulisan.

Menurut Nursyamsiah, Cendana, & Alam (2019) menyatakan bahwa tahap simbolik bagi anak termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep Konsep penting untuk dipelajari anak sehingga anak dapat mengenal konsep meskipun tanpa adanya suatu objek yang nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari anak untuk menjadi bekal dalam kehidu-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

pan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak perlu di stimulus dengan baik dan optimal. Salah satunya dalam aspek kemampuan berpikir simbolik yang akan menjadi bekal bagi anak dalam pendidikan selanjutnya. Permainan *maze* efektif dalam meningkatkan KBS anak usia 5-6 tahun, dengan permainan *maze* dapat meningkatkan minat belajar anak, peserta didik pun dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI KELOMPOK A (USIA 4-5 TAHUN) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN LESUNG ANGKA. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354-358.
- Hasibuan, R. (2015). PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Irsad, M. (2018). Metode Maria Montessori Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(1), 51-58.
- Mukhtar, L. & Zukhairina, D. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Nuraeni, L., & Riyanto, A. (2017). Efektivitas Diklat Berjenjang Tingkat Dasar Terhadap Peningkatan Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD (Studi Deskriptif Pada Pendidik Paud Di Kota Cimahi). *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 4(1), 21-29.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI PADA USIA 5-6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294.
- Rozalena, R., & Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan pembelajaran paud dalam mengembangkan potensi anak usia dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(1), 76-86.
- S A A M U, T. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL

HURUF MELALUI PERMAINAN PETI HARTA KARUN PADA ANAK KELOMPOK A TK WASINTALALO KECAMATAN BATUPOARO KOTA BAUBAU (Doctoral dissertation, IAIN KENDARI).

Santoso, S. (2007). Dasar-dasar pendidikan TK. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suela, I. K. (2015). Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(3).

Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks

Utami, W. Y. D., Jamaris, M., & Meilanie, S. M. (2020). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67-76.