

BAB IV
PAPARAN DATA, TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Sejarah dan Profil Sekolah TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur

Dalam ikut berpartisipasi pelaksanaan pembangunan nasional dibidang pendidikan, kaitannya dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia maka Bapak Kepala Desa Jalmak beserta ketua tim penggerak PKK Desa Jalmak berupaya membentuk TK yang diberi nama TK PKK Jalmak. TK PKK Jalmak berdiri tahun 1986 dengan lokal/gedung meminjam ke SDN Jalmak 1. Pada tahun 1989 mempunyai gedung sendiri dengan adanya dukungan, kerjasama dan partisipasi dari tokoh masyarakat, orang tua/wali murid TK PKK Jalmak.

Sebagai salah satu usaha dalam bidang pendidikan yang merupakan tempat mendidik dan membina anak-anak pra sekolah (4-6 tahun) dalam mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan SD. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum pemerintah dan di integrasikan dengan pendidikan islam sesuai dengan perkembangan usia pra sekolah supaya tertanam pada anak untuk memiliki karakter yang berakhlakul karimah serta berimtaq.

TK PKK Jalmak berdiri tahun 1986 dengan kepala sekolah Ibu Sulimah,S.Pd sampai sekarang. Kegiatan belajar mengajar dimulai jam 07.00 wib s/d 10.00 wib. perkembangan jumlah anak didik TK PKK

Jalmak setiap tahunnya mengalami kualitas baik output maupun SDM tenaga pendidik dan kependidikan.

a. Identitas Lembaga

Nama Lembaga	: TK PKK Jalmak
Nomor Statistik (NSS)	: 002052603200
NPSN/NIS	: 20583959
Jenis TK/RA	: TK
Alamat Lembaga	: Jl. Jalmak (Balai Desa Jalmak)
Desa/Kelurahan	: Jalmak
Kecamatan	: Pamekasan
Kabupaten	: Pamekasan
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 69317
Kurikulum yang Digunakan	: Kurikulum 2013

b. Visi, Misi dan Tujuan TK PKK Jalmak Pamekasan

Setiap lembaga pendidikan pastilah punya Visi dan Misi yang menunjukkan apa terget atau tujuan dari lembaga tersebut. Maka dari itu TK PKK Jalmak Pamekasan mempunyai Visi dan Misi sebagai berikut.

1) Visi TK PKK Jalmak

Upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang beriman dan berakhlak mulia, mandiri, kreatif dan berprestasi.

2) Misi TK PKK Jalmak

- a) Meletakkan dasar-dasar bagi anak didik untuk berbudi pekerti yang baik dilandasi oleh nilai-nilai agama dan budaya.
- b) Menanamkan sikap moral dan sosial serta kedisiplinan.
- c) Membiasakan anak untuk mandiri, tampil dimuka publik, keberanian berkomunikasi dengan orang lain dan percaya diri agar memiliki rasa penuh tanggung jawab.
- d) Mengembangkan bakat anak untuk berprestasi dalam semua kegiatan.

3) Tujuan TK PKK Jalmak Pamekasan

- a) Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki pendidikan dasar dengan memiliki karakter yang berakhlakul karimah serta berintaq.
- b) Terwujudnya suasana TK yang kondusif dan administrasi yang transparan dan tertib.
- c) Mengembangkan minat agar cerdas, kreatif, terampil dan mandiri.
- d) Meningkatkan prestasi disegala bidang.

c. Program dan Kegiatan TK PKK Jalmak Pamekasan

Program pembelajaran di TK PKK Jalmak sebagai berikut:

- 1) Pengkondisian anak meliputi:
 - a) Penanaman Akhlak yang berdasarkan agama
 - b) Pengembangan aspek sosial emosional dan kemandirian
- 2) Pengembangan dan penguasaan kemampuan dasar meliputi:

- a) Kecakapan membaca dan menulis Al-Qur'an
- b) Afektif
- c) Kognitif
- d) Psikomotorik

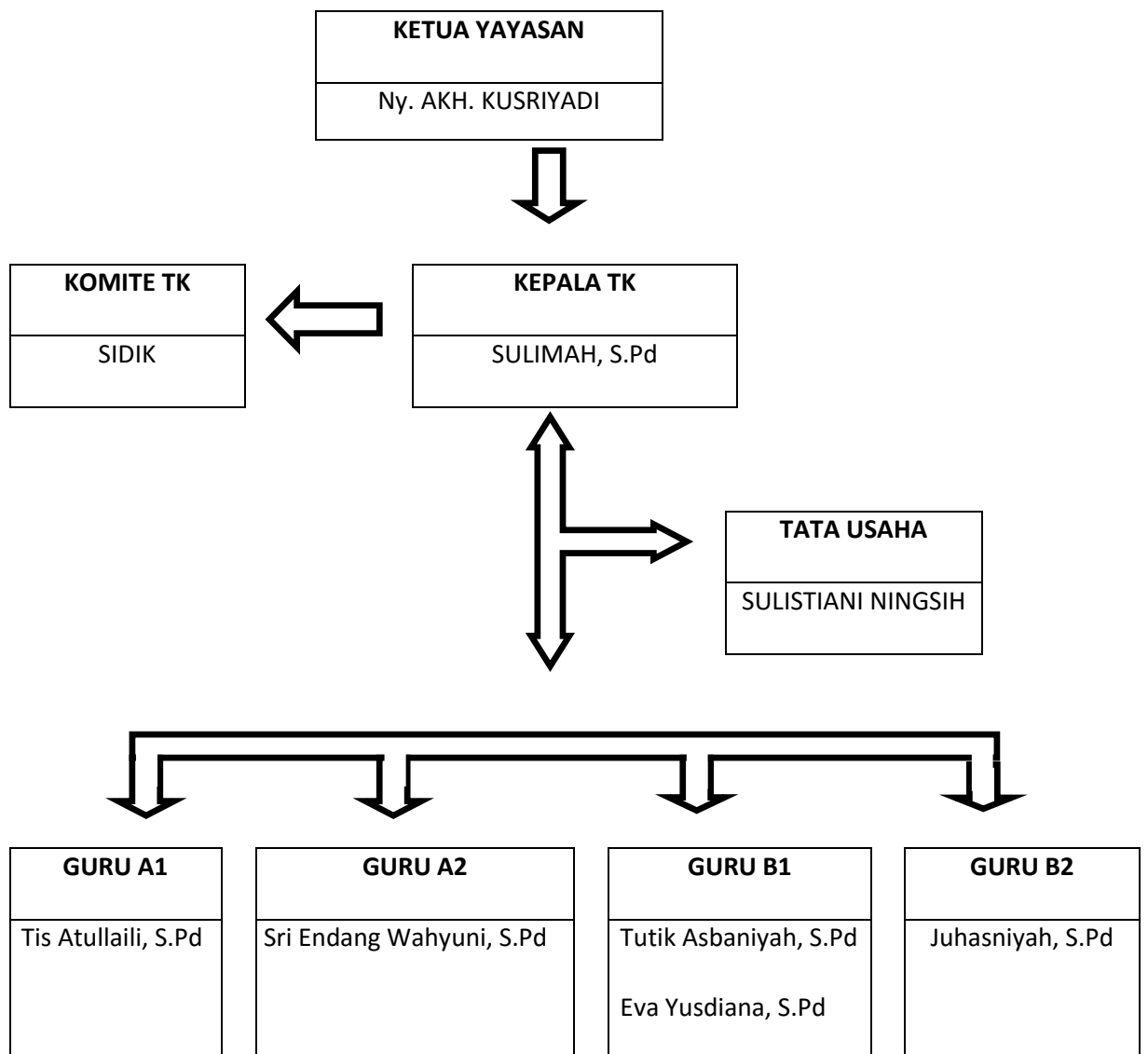
Adapun pembentukan karakter melalui pembiasaan dalam kegiatan-kegiatan di TK PKK Jalmak Pamekasan sebagai berikut:

1) Kegiatan Rutin

- a) Upacara bendera setiap hari senin
- b) Mengisi daftar hadir
- c) Sarapan pagi dalam bentuk hafalan surah-surah pendek
- d) Berdo'a memperoleh rahmat
- e) Berdo'a kelancaran berbicara
- f) Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
- g) Berdo'a sebelum dan sesudah ke kamar mandi
- h) Berdo'a keluar rumah
- i) Berdo'a saat naik kendaraan
- j) Berdo'a anak sholeh
- k) Berdo'a selamat dunia akhirat
- l) Membaca shalawat Nariyah
- m) Membaca Asmaul Husna
- n) Berdo'a tutup majelis
- o) Mengucapkan rasa terima kasih kepada Allah, guru dan teman-teman
- p) Menyiram tanaman

- q) Mencuci tangan
 - r) Makan bekal
- 2) Kegiatan Terprogram
- a) Lomba kegiatan tengah dan akhir semester
 - b) Lomba olahraga dan seni dari tingkat kecamatan ke tingkat kabupaten
 - c) Peringatan hari-hari besar Nasional
 - d) Peringatan hari-hari besar Islam
 - e) Study Tour
 - f) Makan bersama
 - g) Pemeriksaan kesehatan
 - h) Lepas pisah dan wisuda akhir tahun
- 3) Kegiatan Keteladanan
- a) Memberi dan menjawab salam
 - b) Membaca do'a setelah bersin dan menjawab orang bersin
 - c) Membuang sampah pada tempatnya
 - d) Sabar menunggu giliran
 - e) Membantu teman yang terkena musibah
 - f) Berpakaian rapi dan bersih
 - g) Berbicara sopan
 - h) Tepat waktu dalam segala hal
 - i) Penampilan sederhana

d. Struktur Organisasi TK PKK Jalmak Pamekasan



e. Peserta Didik

Di TK PKK Jalmak Kabupaten Pamekasan pada tahun pelajaran 2019/2020, jumlah siswa kelompok A2 terdapat 20 siswa.

Tabel rincian data siswa sebagai berikut.

No	Nama	L/P
1	Ahmad Nabil Syah	L

2	Ahsan Ali Hasir	L
3	Andhika Eko Pratama	L
4	Andrean Dwi Rahmatullah	L
5	Arina Tasya Nismara	P
6	Fachry Fhandy Hidayat	L
7	Farhan Dwi Ramadhan	L
8	Husni Mubarak	L
9	Khasyah Azizah Putri S.	P
10	Malkan Firdaus Arif	L
11	Mohammad Feri Pratama	L
12	Muhammad Arkan Athalah	L
13	Nafiza Khaira Lubna	P
14	Ramadhan Dwi Ariyanto	L
15	Salwa Dwi Putri	P
16	Tirta Satriandi Yuniarta	L
17	Zaidan Alvis Adyatama W.	L
18	Zelika Rikja Arumi	P
19	Zhafira Rayya Ghya Cinta	P
20	Safira Nur Wardani	P

f. Kurikulum TK PKK Jalmak Pamekasan

Kurikulum TK PKK Jalmak Pamekasan menggunakan kurikulum 2013 yang disusun dan dikembangkan oleh suatu tim penyusun yang terdiri dari kepala sekolah, yayasan, tim guru, dan komite serta orang

tua murid dengan bimbingan pengawas. Pengembangan kurikulum ini didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak
- 2) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 3) Berorientasi sambil belajar atau belajar seraya bermain
- 4) Menggunakan pendekatan tematik
- 5) Kreatif dan inovatif
- 6) Lingkungan kondusif
- 7) Mengembangkan kecakapan hidup

2. Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan yang berliku dan berbelok-belok yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Seperti yang dipaparkan oleh Ibu Sri Endang Wahyuni, bahwa Penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak, yang dilakukan seperti.

“Untuk awal-awal guru benyanyi dan bertepuk tangan tidak langsung pada permainan maze. Setelah itu diberikan contoh “ini ada permainan” guru memberikan contoh di depan anak-anak. Guru menjelaskan sambil mempraktikkan di depan dengan menggunakan gambar atau LKA (Lembar Kerja Anak) dan juga bisa mempraktikkan langsung misalnya, menyusun kursi atau meja dibuat bentuk jalan. Permainan maze disini bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak, dimana anak bisa berpikir mempertimbangkan keadaan yang ada pada gambar LKA. Sehingga anak bisa menemukan jalan dengan tepat sesuai tujuan. Selain permainan maze ada juga permainan yang digunakan dalam aspek kognitif seperti menghubungkan jumlah gambar dengan angka.”¹

¹ Sri Endang Wahyuni, Pendidik (Guru Kelas TK-A2), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 04 Februari 2020, pukul 10:00 WIB)

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Tis Atullaili, selaku guru kelas yang juga menerapkan permainan maze, sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

“Permainan maze disini bisa dilakukan dengan menggunakan meja, meja diatur sedemikian rupa, sehingga menyerupai labirin. Permainan maze juga disini sering kali dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), dikarenakan keterbatasan waktu dalam mengajar, dan dalam satu hari ada empat kegiatan. Oleh sebab itu, di TK ini lebih sering menggunakan LKA.”²

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti di lembaga TK PKK Jalmak Pamekasan tersebut, peneliti melihat bahwa permainan yang digunakan selain permainan maze dalam mengembangkan aspek kognitif juga ada permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Guru menjelaskan di depan dengan menggunakan media gambar. Jadi selain permainan maze dalam mengembangkan kognitif juga menggunakan permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka dan gambar sebagai media pembelajarannya.

Dalam RPPH, dapat dilihat bahwa terdapat kegiatan “permainan maze mobil, ayah mencari bengkel”. Pembelajaran diawali dengan mengenalkan dulu dan mempraktekkan terlebih dahulu, kemudian memberikan permainan berupa LKA pada anak. Semua yang guru terapkan sangat sesuai dengan apa yang tertulis dalam RPPH.

² Tis Atullaili, Pendidik (Guru Kelas TK-A1), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 20 Februari 2020, pukul 10:00 WIB)

3. Faktor Pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Ada berbagai macam faktor yang mendukung pelaksanaan Penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan, seperti yang dipaparkan oleh Ibu Sri Endang Wahyuni:

a. Guru Selalu Memberikan Motivasi terhadap Anak

“Yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak yang pertama guru harus semangat di depan anak-anak, misalnya anak-anaknya kadang ada yang semangat dan yang tidak. Seperti waktu permainan maze dimulai kadang ada anak yang masih belum melakukannya karena anak kurang paham atau mengerti. Tetapi ada juga anak yang semangat melakukannya. Jadi, jika guru semangat anak-anak juga ikut semangat.”³

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Tis Atullaili, selaku guru kelas di TK PKK Jalmak yang juga menerapkan permainan maze, sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

“Faktor pendukung dalam permainan maze ini yaitu guru yang selalu aktif mempraktikkan langsung. Semangat guru dalam pembelajaran memberikan motivasi belajar bagi anak, sehingga anak menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran.”⁴

b. Sarana Bermain yang Disediakan untuk Merangsang dan Mendorong Eksplorasi Anak

“Yang kedua media pembelajaran yang sangat penting sebagai faktor pendukung anak belajar contoh media pembelajaran dalam permainan maze menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif), LKA (Lembar Kerja Anak) atau media gambar dimana di lembaga kami mencari di

³ Sri Endang Wahyuni, Pendidik (Guru Kelas TK-A2), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 04 Februari 2020, pukul 10:00 WIB)

⁴ Tis Atullaili, Pendidik (Guru Kelas TK-A1), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 20 Februari 2020, pukul 10.00 WIB)

internet sesuai temanya kendaraan setelah itu nanti diprint out dan langsung digunakan dalam permainan maze.”⁵

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Tis Atullaili, selaku guru kelas di TK PKK Jalmak yang juga menerapkan permainan maze, sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

“Dan pendukung yang kedua yaitu LKA (Lembar Kerja Anak) dan media yang guru gunakan. LKA yang dibuat biasanya dengan gambar penuh dengan mendownload gambar di internet terlebih dahulu.”⁶

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan pertama adalah semangat guru, karena anak-anak ketika melihat guru semangat anak-anak juga mengikuti semangat, dan ceria. Yang kedua adalah media pembelajaran, dalam media pembelajaran menggunakan media gambar. Anak cepat bosan terkadang ketika permainan maze tidak selalu menggunakan media gambar tersebut. Dalam buku inventaris perabot ditemukan data-data tentang kelengkapan media dan sarana lainnya di TK PKK Jalmak.

Peran guru dalam suatu kegiatan pasti ada. Begitu pula di TK PKK Jalmak Pamekasan dalam rangka menerapkan permainan maze dalam aspek kognitif anak tujuan utama dalam mengembangkan program untuk optimalisasi dalam aspek kognitif anak, guru perlu melakukan yang diinginkan anak yaitu memberikan pilihan pada anak, memberikan

⁵ Sri Endang Wahyuni, Pendidik (Guru Kelas TK-A2), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 04 Februari 2020, pukul 10:00 WIB)

⁶ Tis Atullaili, Pendidik (Guru Kelas TK-A1), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 20 Februari 2020, pukul 10.00 WIB)

kesempatan pada anak untuk mengapresiasi kreativitasnya memberikan kesempatan pada anak, memberikan pujian atas usaha yang dilakukan anak, menciptakan lingkungan yang kondusif, memberikan berbagai stimulus pada anak, memberikan contoh konkret bagi anak.

4. Faktor Penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Dalam usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan, tidak serta merta tercapai. Layaknya orang yang akan mencapai keberhasilan, tentu ia akan mengalami berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Begitu pula dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan. Faktor penghambatnya yaitu, media penunjang lain berupa permainan edukatif yang belum begitu banyak.

Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Ibu Sri Endang Wahyuni sebagaimana kutipan wawancara berikut:

“Disini sekolah kami hanya tersedia media yang kurang lengkap. Jadi, dalam permainan maze disini kami terkadang menggunakan gambar. Dimana gambar tersebut kurang jelas dan kurang menarik sehingga anak kurang teliti dalam menunjukkan jalan ke tempat yang dituju, karena kami mengambil disebuah internet lalu diprint out. Untuk melengkapi beberapa permainan edukatif yang kurang.”⁷

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Tis Atullaili, selaku guru kelas di TK PKK Jalmak yang juga menerapkan permainan maze, sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

⁷ Sri Endang Wahyuni, Pendidik (Guru Kelas TK-A2), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 04 Februari 2020, pukul 10:00 WIB)

“Yang menjadi penghambatnya media yang kurang lengkap. Ada beberapa media penunjang yang terbuat dari kayu. Namun pada tema kendaraan medianya tidak ada, hanya yang bertema ibadah dan hewan.”⁸

Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian di lembaga TK PKK Jalmak Pamekasan tersebut, peneliti melihat bahwa media yang digunakan kurang lengkap. Dapat dilihat juga dalam buku inventaris perabot tidak ditemukan data mengenai media permainan maze. Sehingga guru memilih ide untuk mengambil gambar di internet lalu di print out.⁹

B. Temuan

Sebagaimana dijelaskan dalam paparan data dalam penelitian, peneliti menggunakan deskriptif kualitatif dan data yang diperoleh peneliti baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data-data yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun data-datanya sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pameksan

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Bermain maze dapat melatih mengenai arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang, jalu-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan untuk maze tersebut.

⁸ Tis Atullaili, Pendidik (Guru Kelas TK-A1), Wawancara Langsung, (Di Kelas pada 20 Februari 2020, pukul 10.00 WIB)

⁹ Lihat Lampiran 8.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan memperoleh informasi yang ada pada diri seseorang yang dilandasi oleh kepekaan sensorik (penginderaan) dan mengoptimalkan fungsi saraf untuk mengelola rangsangan.

Anak usia dini susah ditebak kemaunnya terkadang seketika anak-anak asyik bermain dengan temannya tiba-tiba malu dan takut berbicara hanya diam saja. Dan ketika berada di kelas guru menjelaskan di depan dan bertanya-tanya kepada anak-anak hanya diam tidak menanggapi pertanyaan yang ditanyakan oleh gurunya, nah dengan adanya permainan maze ini mampu mengembangkan aspek kognitif bagi anak, melatih anak untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal), memecahkan masalah, dan mental anak. Dalam permainan maze ini guru dapat menerapkan suatu kegiatan yang didalamnya yang dapat mengembangkan aspek kognitif. Seperti anak berusaha mencari jalan (jejak) dari start samapi finish.

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi:

- a. Kegiatan awal: salam, berdo'a, membaca surat-surat pendek, absensi dengan bernyanyi, diskusi tema yang akan diajarkan, diskusi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dengan aturan bermainnya.
- b. Kegiatan inti: melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan dan *recalling*.
- c. Kegiatan istirahat: bermain, cuci tangan, berdo'a dan makan bekal.

d. Kegiatan akhir: menanyakan perasaan anak, diskusi kegiatan yang sudah dilakukan, cerita pendek, bernyanyi, do'a dan salam.

Tema yang tercantum dalam RPPH tersebut kendaraan sub tema mobil. Sebelum anak mempraktikkan guru memberikan contoh di depan. Ada satu guru di depan mencontohkannya. Yang dilakukan guru di depan yaitu dengan mengulang-ulang agar anak paham atas permainan maze ini. Setelah anak mulai paham, guru memberikan kegiatan bermain dan belajar permainan maze kepada anak-anak. Dari kegiatan diatas peserta didik melatih perkembangan kognitif dalam permainan maze, melatih daya ingat anak, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah ini merupakan bagian dari aspek kognitif.

Akan tetapi sebelum guru melakukan kegiatan bermain dan belajar permainan maze, terlebih dahulu guru melakukan kegiatan pembukaan. Dimana dalam kegiatan pembukaan sesudah salam, pembacaan surat-surat pendek, dan bercakap-cakap tentang permainan maze. Setelah kegiatan pembuka dilakukan maka beralihkan kepada kegiatan inti, dalam kegiatan inti guru melakukan kegiatan yang telah disebutkan diatas, yaitu guru menjelaskan tentang permainan maze (mencari jejak). Setelah kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup ini peneliti melihat guru menguatkan tentang kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Pada permainan maze yang dilakukan di dalam kelas (indoor). Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak yaitu permainan maze. Selain permainan maze juga ada permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang digunakan untuk mengembangkan aspek

kognitif. Permainan menghubungkan jumlah gambar dengan angka ialah permainan menarik garis pada angka yang sesuai dengan jumlah gambar.

2. Faktor Pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan antara lain:

a. Guru Selalu Memberikan Motivasi terhadap Anak

Guru Taman Kanak-kanak secara khusus menyebutkan guru TK memiliki peran bagi peserta didiknya, yaitu dalam berinteraksi, pengasuhan, mengarahkan, melatih, mengajar, dan membimbing serta menilai peserta didik. Pola motivasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh guru akan menjadi pola pembiasaan belajar bagi anak. Pola pembiasaan yang dilakukan guru ini akan berdampak pada pola belajar anak. Pola motivasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak hanya akan menjadi alat untuk pembelajaran saat itu tetapi berpengaruh pada strategi anak sepanjang hayatnya.

b. Sarana Bermain yang Disediakan untuk Merangsang dan Mendorong Eksplorasi Anak

Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan,

khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Di TK PKK Jalmak Pamekasan ini pada sarana bermain baik tempat dan media pengajaran sudah memungkinkan. Pada tempat bermain maze di dalam kelas yang cukup memadai tempatnya membuat anak aktif dan melakukannya. Sedangkan untuk media pembelajaran yang digunakan dalam permainan maze ini menggunakan media gambar atau LKA (Lembar Kerja Anak).

Peran dari guru boleh jadi bagian yang penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Dalam proses belajar mengajar, guru adalah sebagai peran utama yang menjadi titik patokan bagi peserta didik untuk membimbing dan memotivasikan. Adanya peran guru dalam permainan maze untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan dapat memberikan suatu perkembangan sehingga dapat mengetahui cara tumbuh kembang anak yaitu dengan cara mengembangkan aspek kognitif sehingga adanya guru sangat penting bagi anak baik dalam membimbing dan memotivasikan. Bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan oleh guru atau petugas lainnya kepada anak didik dalam rangka memperhatikan kemungkinan adanya hambatan atau kesulitan yang dihadapinya anak didik dalam rangka mencapai perkembangan yang optimal. Dalam memotivasikan peserta didik guru menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu.

Pekerjaan sebagai guru Taman Kanak-kanak adalah pekerjaan yang membutuhkan komitmen, kesungguhan, dan kesabaran. Keputusan menjadi guru Taman Kanak-kanak bagi ketiga subjek adalah panggilan jiwa, berasal dari niat untuk mengamalkan ilmu, mencerdaskan anak bangsa, dan amanah yang harus dilaksanakan untuk menjadi manfaat bagi banyak orang.

3. Faktor Penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Adapun faktor penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan yaitu, media penunjang lain berupa permainan edukatif yang belum begitu lengkap.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Di TK PKK Jalmak Pamekasan dalam permainan maze menggunakan media gambar dimana gambar tersebut kurang jelas dan kurang menarik sehingga anak kurang teliti dalam menunjukkan jalan ke tempat yang dituju, karena gambar tersebut mengambil di internet dan diprint out sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk melengkapi beberapa permainan edukatif yang kurang, dapat dilihat juga dalam buku inventaris perabot tidak ditemukan data mengenai media permainan maze. Di sisi lain, bahwa anak usia dini punya kondisi dasar untuk mampu bermain sambil belajar, misalnya rasa

aman dan nyaman. Saat bermain anak bebas untuk mengekspresikan dirinya dalam kondisi yang nyaman, gembira dan rileks saat bermain.

C. Pembahasan

Dari data yang didapat berdasarkan fakta-fakta temuan penelitian di atas, maka selanjutnya peneliti akan menganalisa data yang sudah terkumpul dengan metode deskriptif kualitatif dengan terperinci.

1. Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak Di TK PKK Jalmak Pamekasan

Maze menurut Istiati dalam skripsi Siti Fatmaini mengatakan bahwa permainan maze atau mencari jejak adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar. Langkah-langkah penggunaan maze, yaitu:

- a. Anak-anak diperlihatkan media maze.
- b. Anak diberikan kesempatan untuk melihat dan diberi arahan cara penggunaan maze.
- c. Anak dibagikan papan maze yang masih polos
- d. Anak diminta menempelkan stiker pada papan maze yang telah diberikan.
- e. Anak diajak merangkai maze sehingga selesai.
- f. Anak diminta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin untuk menemukan jalan yang sesuai.

g. Guru akan membimbing anak yang belum mampu menemukan pasangannya.¹⁰

Sejalan dengan teori langkah-langkah penggunaan maze, di TK PKK Jalmak Pamekasan langkah-langkahnya juga sama, hanya bedanya di TK PKK Jalmak Pamekasan tidak menggunakan papan maze tapi menggunakan lembar kerja anak. Guru menjelaskan sambil mempraktikan di depan dengan menggunakan gambar atau LKA (Lembar Kerja Anak). LKA yang digunakan lebih besar dari pada LKA yang dibagikan pada anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak bisa melihat dengan jelas gambar yang ada. Guru menggunakan pensil warna untuk mewarnai jalan yang benar. Sebelumnya guru menanyakan terlebih dahulu jalan mana yang terdekat dan bisa sampai dari mobil ke bengkel. Penerapan permainan maze di TK PKK Jalmak Pamekasan dapat mengembangkan aspek kognitif anak.

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang memindai seseorang dengan berbagai minat terumata sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan

¹⁰ Siti Fatmaini, "Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun" *Skripsi*, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018, hlm. 29-30.

menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan orang lain.¹¹

Seperti yang disampaikan oleh guru kelas A2 bahwa permainan maze bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak, dimana anak bisa berpikir mempertimbangkan keadaan yang ada pada gambar LKA. Sehingga anak bisa menemukan jalan dengan tepat sesuai tujuan.

Kegiatan awal yang dimulai dari jam 07.30 sampai jam 08.15. kegiatan awal terbagi di dua tempat, yaitu di area bermain indoor anak dan di dalam kelas. Pada saat salam, pembacaan do'a dan surat-surat pendek dilakukan di area bermain indoor anak. Semua kelompok baik dari kelompok A1, A2, B1 dan B2 dikumpulkan dalam satu tempat dengan membaca bersama-sama. Terkadang yang memimpin pembacaan surat-surat pendek yaitu salah satu siswa dari lembaga TK PKK Jalmak Pamekasan. Siswa yang dipilih merupakan siswa yang paling rajin membaca dan tepat cara membacanya, sehingga bisa dijadikan motivasi bagi para siswa lain untuk menjadi pemimpin pembacaan surat-surat pendek, maka harus selalu membaca dengan rajin dan benar. Setelah kegiatan pembacaan do'a dan surat-surat pendek selesai, kemudian anak-anak diajak berbaris untuk memasuki ruang kelas. Anak-anak masuk satu persatu sambil bernyanyi.

Di dalam kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu dan bernyanyi untuk mengabsen para siswa. Setelah itu bercakap-cakap

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia...*, hlm. 47.

tentang tema yang masuk dalam pembelajaran. Tepat pada jam 08.00, guru menjelaskan tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan, dimulai dari kegiatan pertama sampai ke kegiatan keempat. Satu persatu kegiatan dijelaskan dengan memberi contoh terlebih dahulu, seperti halnya kegiatan maze mobil ayah mencari bengkel. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan maze, bagaimana cara mencari jalan yang benar menuju bengkel. Guru mengambil contoh lembar kerja anak yang agak besar, supaya dapat terlihat jelas oleh anak, kemudian guru mencontohkan cara mencari jalan yang benar menuju bengkel dengan menggunakan jari tunjukkan terlebih dahulu. Setelah jalan yang menuju bengkel benar, guru mewarnai jalan tersebut dengan pensil warna.

Setelah menjelaskan semua kegiatan yang akan dilakukan, memasuki kegiatan inti yang dimulai dari jam 08.15 sampai jam 09.00, guru memberikan lembar kerja anak yang akan dikerjakan dari kegiatan pertama pada anak-anak. Permainan maze merupakan kegiatan yang kedua. Saat melakukan kegiatan tersebut, anak-anak terlihat mengamati gambar yang ada dengan mempertimbangkan jalan manakah yang sesuai tujuan dari gambar mobil menuju gambar bengkel.

Setelah selesai, anak langsung mengumpulkan dan meminta lembar kerja anak untuk kegiatan berikutnya dan seterusnya. Apabila masih banyak waktu dan semua anak sudah menyelesaikan kegiatan, maka anak akan diberikan kegiatan pengaman yaitu mainan seperti lego dan balok-balok. Di TK PKK Jalmak Pamekasan juga melakukan kegiatan mengaji dan membaca. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, anak diberikan

kegiatan pengaman sambil menunggu guru memanggil untuk mengaji dan membaca. Kegiatan ini dilakukan karena permintaan dari para orang tua peserta didik.

Pada jam 09.00 sampai jam 09.15 WIB, guru melakukan *recalling* dengan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan serta menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan yang dilakukan. Setelah itu, masuk waktu istirahat dari jam 09.15 sampai jam 09.45 WIB. Istirahat dimulai dari kegiatan cuci tangan ditempat yang sudah disediakan, kemudian kembali ke ruang kelas untuk berdo'a dan makan bekal bersama. Memasuki kegiatan akhir yang dimulai dari jam 09.45 sampai jam 10.00 WIB, guru menyanyikan lagi lagu tentang tema yang masuk dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menanyakan perasaan anak dan kegiatan yang disukai anak maupun yang tidak disukai, memberikan pesan-pesan serta menginformasikan kegiatan untuk besok. Tepat jam 09.55, guru memimpin pembacaan do'a-do'a sebelum pulang, bernyanyi dan menutup dengan salam. Permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif di TK PKK Jalmak Pamekasan, pada kelompok A2 diterapkan setidaknya dua minggu sekali.

2. Faktor Pendukung dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

a. Guru Selalu Memberikan Motivasi terhadap Anak

Guru TK memiliki peran bagi peserta didiknya yaitu, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan menilai. Pola motivasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh guru akan menjadi pola pembiasaan belajar bagi anak. Pola motivasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak hanya akan menjadi alat untuk pembelajaran saat itu tetapi berpengaruh pada strategi anak sepanjang hayatnya.

Peran dari guru boleh jadi bagian yang paling penting dari rencana pelajaran yang tak terlihat. Dalam proses belajar mengajar, guru adalah sebagai peran utama yang menjadi titik patokan bagi peserta didik untuk membimbing dan memotivasi. Adanya peran guru dalam permainan maze dalam pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan dapat memberikan suatu perkembangan sehingga dapat mengetahui cara tumbuh kembang anak yaitu dengan cara mengembangkan aspek kognitif sehingga adanya guru sangat penting bagi anak baik dalam membimbing dan memotivasi.

Dalam memotivasi anak, bisa menumbuhkan minat anak dalam belajar. Sejalan dengan teori, yaitu menunjukkan minat dalam rasa dan perbedaan aktivitas sensori motor, dan melakukan kegiatan yang lebih bertujuan dan mampu merencanakan suatu kegiatan secara aktif.¹²

- b. Sarana Bermain yang Disediakan untuk Merangsang dan Mendorong Eksplorasi Anak

¹² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud...*, hlm. 68-70.

Sarana bermain baik tempat dan media pengajaran di TK PKK Jalmak Pamekasan sudah memungkinkan dan untuk media pembelajaran yang digunakan dalam permainan maze ini menggunakan gambar atau LKA (Lembar Kerja Anak). Pada tempat bermain maze di dalam kelas yang cukup memadai tempatnya membuat anak aktif dan melakukannya.

Sejalan dengan teori bahwa, dunia anak adalah dunia bermain. Disebabkan dunia anak adalah bermain maka sangat wajar apabila aktivitas anak usia dini lebih disibukkan dengan beraneka ragam permainan beserta alat permainnya.¹³

3. Faktor Penghambat dalam Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Faktor penghambatnya, yaitu media penunjang lain berupa permainan edukatif yang belum begitu lengkap, di TK PKK Jalmak Pamekasan dalam permainan maze menggunakan media gambar dimana gambar tersebut kurang jelas dan kurang menarik sehingga anak kurang teliti dalam menunjukkan jalan ke tempat yang dituju, karena mengambil di internet dan di print out untuk melengkapi beberapa permainan edukatif yang kurang lengkap.

Sejalan dengan teori bahwa, permainan maze menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya saja di TK PKK Jalmak menggunakan media pembelajarannya menggunakan media gambar sedangkan dalam teori

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia...*, hlm. 1.

media pembelajarannya menggunakan media permainan edukatif seperti papan maze.¹⁴

¹⁴ Siti Fatmaini, “Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun” *Skripsi*, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018, hlm. 29-30.

