

Editorial Team

EDITOR IN-CHIEF

- Assoc. Prof. Dr. Drs. Abubakar Ajalil, M.Si, SCOPUS
ID. [58634461600](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia

MANAGING EDITOR

- Dr. Dian Aswita, S.Pd, M. Pd, Universitas Negeri Makasar, ID SCOPUS
: [57202957850](#), Indonesia

SECTION EDITORS

- Prof. Dr. Magdalena Mo Ching Mok, M. Ed, Educational University of Hongkong, ID SCOPUS 7006024212, Hong Kong
- Dr. Asriani, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
- Dr. Wahyu Khafidah, S.Pd.I, MA, Serambi Mekkah University, Indonesia
- Dr. Usman Effendi, S.Sos., MM, Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta, Indonesia, Indonesia
- Dr. Arfriani Maifizar S,E, M.Si., Universitas Teuku Umar Aceh Barat, Indonesia, ID SCOPUS [57210744149](#), Indonesia
- Zhao Jing, M. ED, Gizhou Education University, China, China
- Nurlaili Ramli, S. SiT., MPH, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Aceh, Aceh Besar. ID SCOPUS [57195919249](#), Indonesia
- Zaiyana Zaiyana Putri, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57211267424](#), Indonesia
- Fitri Wulandari, S.Pd., M. Hum, Universitas Islam Riau, ID SINTA 6704089, Indonesia
- JUNAIDI S, PD., M.PD., Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [57190374979](#), Indonesia

- Muhammad Fajrin Pane, SH.I., M. Hum, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Anita Noviyanti, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia, ID SCOPUS [57219092073](#), Indonesia
- Drs. Burhanuddin AG., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia, ID SCOPUS [57219343469](#), Indonesia
- Drs. Jailani, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219098536](#) Indonesia
- Drs. Ridhwan Ismail, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219091724](#), Indonesia
- Dr. Hj. Israwati, M. Si, Universitas Syiah Kuala, ID SCOPUS [57211263956](#), Indonesia
- Dr. Hafidh Maksum, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, ID Sinta 5984598, Indonesia
- Drs. Anwar S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [58634699300](#), Indonesia
- Drs. Muhammad Isa, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS [57205735891](#), Indonesia
- Prof. Mahendran, P.hD, Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
- Dr. J. Karthikeyan, Ph.D, National College, Tiruchirappali, India
- Sophia Manning, Ph.D, Kean University New Jersey, USA
- Dra. Hj. Ismawirna, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, [ID SCOPUS](#), Indonesia
- Dra. Hj. Armi, M. Si, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL.,MA.(Res)., Ph.D. ID Scopus ID [58785862800](#) Universitas Syiah Kuala, Indonesia
- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, ID Scopus [57209573672](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Soetam Rizky Wicaksono, M.M, ID Scopus [57209459047](#), Machung University, Indonesia
- Dr. Lutfi Yondri, M.Hum. ID Scopus [24391756000](#), Kajian Budaya dan Arkeologi Indonesia
- Kamarullah, S. Pdi., M. Pd, Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, ID Scopus [58577051200](#), Indonesia
- Teuku Afriliansyah, Universitas Bumi Persada, ID Scopus [57200726172](#), Indonesia
- Suci Maulina, S. Pd., MA, Universitas Jabal Ghafur, ID Scopus [57204472764](#), Indonesia

- Dr. Cut Nya Dhin, S. Pd., M. Pd, Universitas Islam Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia
- Dr. Faisal, S. Pd, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, ID Scopus 57463331900, Indonesia

WEB AND OJS MANAGER

- Dr. Munawir Munawir, ST., MT, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57194214483](#) Indonesia

ADMINISTRATOR OFFICE TEAM

- Dra. Ismawirna M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia. ID. SCOPUS 57463492600,. ID SINTA 6167918, Indonesia
- Dra. Armi M, Si, Universitas Serambi Mekkah, Aceh. Indonesia ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS 57190374979, Indonesia

ENGLISH LANGUAGE ADVISORS

- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS 5720957372, Indonesia
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL.,MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS, [58785862800](#), Indonesia
- Zaiyana Putri, S. Pd, M. Pd, P. hD. Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia

LAYOUT EDITORS

- Samsuddin Samsuddin, Program Studi Teknik Komputer – Universitas Serambi Mekkah
- Dr. Hj. Elvitriana, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Firdaus, Designer Grafis Zoom Printing, Aceh, Indonesia

PROOFREADERS

- Prof. Dr. Asnawi Abdullah, BSc.PH, MHSM, MSc.HPPF, DLSHTM, Ph.D, Universitas Muhammadiyah, Aceh, ID SCOPUS : 57202957850, Indonesia
- Ery Utomo, P.hD, Universitas Negeri Jakarta
- Muslem Daud, S. Ag., M. Ed., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia, Indonesia

- Dr. Faradiba Sari Harahap, S. Pd., M. Pd, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Dr. Muhammad Subhan, Ph.D., M.Sc., B.Eng., MLogM, Aff.M.ASCE, King Abdul Aziz University, Saudi Arabia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS [58785862800](#), Indonesia
- Exkarach Denang, M. Ed., Ph.D, Udom Tani University, Thailand
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Prof. Yunisrina Qismullah Yusuf, S. Pd., M. Ed., Ph.D, Universitas Syiah Kuala, Aceh, ID SCOPUS : [55351138500](#), Indonesia
- Dr. H. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag., M. Ag, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Depok, Indonesia
- Sukri Adani, S. Pd., M. Pd, STKIP Muhammadiyah Abdiya, ID Sinta 5984339, Indonesia



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin Kardus Di TK Pembina Rampi

Krismariana Wunta¹, Syamsul Alam Ramli², Hikrawatif³

1Krismariana Wunta adalah mahasiswa PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Email. krismarianawnt@gmail.com

2Syamsul Alam Ramli adalah Dosen PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Email : syamsulalamramli@gmail.com

3Hikrawati adalah Dosen PGPAUD Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Email : hikrawati@umpalopo.ac.id

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin kardus. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada kelompok B TK Pembina Rampi yang berjumlah tiga belas anak tujuh laki-laki dan enam perempuan. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup perencanaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak setelah melakukan kegiatan bermain labirin kardus. Pada siklus satu rata-rata persentase perkembangan kognitif anak mencapai 56,53%, sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 88,84%. Kegiatan pembelajaran melalui permainan labirin kardus terbukti efektif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah anak, kemampuan berpikir logis dan kritis serta kemampuan fokus dan konsentrasi anak. Dengan demikian penggunaan permainan labirin kardus dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini

Keywords; kognitif, labirin kardus, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga usia ini disebut sebagai *Golden Age* (masa keemasan). Usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Anak pada usia ini memiliki kemampuan belajar yang sangat tinggi dikarenakan rasa ingin tahu yang berlebih, terjadi khususnya pada masa kanak-kanak awal (Arridho, 2023).

Usia dini merupakan periode awal yang sangat penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini merupakan masa penting yang fundamental dalam kehidupan anak untuk sampai pada periode akhir perkembangannya yang dinamakan periode keemasan. Pada sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis atau masa keemasan anak yang tidak dapat diulang kembali pada masa-

masa berikutnya jika potensinya tidak di stimulasi secara optimal pada usia dini dampaknya akan menghambat tahap perkembangan selanjutnya (Desi Eli Marlita, 2024). Usia ini merupakan masa peka, karena pada masa ini anak akan sangat mudah menerima stimulus dari luar yang akan berguna bagi proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak yang mendapatkan stimulus dengan baik pada masa ini dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik, begitu pula sebaliknya (Indahsah et al., 2023).

Melalui pendidikan anak usia dini anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki (Anggraini, 2021). Kualitas perkembangan anak dimasa depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperoleh anak sejak usia dini. Oleh karena itu pemberian stimulasi ini sangat penting. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Khadijah, 2016). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Muttaqien & Sa'adah, 2023).

Menurut (Nia & Akhmad, 2022), Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dioptimalkan pada masa ini adalah perkembangan kognitif anak usia dini. Kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sedangkan menurut (Anggraini et al., 2020) perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreativitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peran yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Pembina Rampi pada tanggal 10,11 dan 12 Desember 2024 perkembangan kognitif anak kurang optimal, hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan mengenal bentuk beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengerjakannya, dan juga kemampuan anak untuk memecahkan masalah sederhana masih kurang optimal, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang menyebabkan anak sulit konsentrasi dan cepat merasa bosan untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan perkembangan kognitif ini merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik mempelajari dan memikirkan sesuatu yang ada di lingkungannya (Marinda, 2020). . Kemampuan kognitif yang baik pada anak tidak hanya berkontribusi pada keberhasilan akademis di masa depan, tetapi juga pada perkembangan problem solving, kreativitas dan keterampilan sosial. Oleh karena itu penting untuk mengidentifikasi metode yang efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak. Dalam pelaksanaan peningkatan kognitif anak, kegiatan yang dilakukan harus sesuai dengan kondisi lingkungan dan peserta didik (Aisyah, 2020). Teori Piaget tentang perkembangan kognitif

mengidentifikasi empat tahap utama yang menandai perkembangan intelektual manusia yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret dan tahap operasional formal. Perubahan dalam satu tahap umumnya bersifat kuantitatif dan linier, sedangkan perbedaan antar tahap cenderung bersifat kualitatif dan menunjukkan kemajuan dari satu tahap ke tahap berikutnya. Setiap tahap merupakan persyaratan untuk berkembang ke tahap selanjutnya, menunjukkan bahwa anak-anak harus melalui urutan tertentu dalam perkembangan kognitif mereka (Fadhilah Suralaga, 2021).

Anak secara umum sering dikaitkan dengan kata bermain sambil belajar, karena pada hakikatnya anak-anak belajar melalui permainan yang mereka senangi. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan bagi dirinya (Faizah & Masitoh, 2023). Bermain sambil belajar pada anak usia dini mempunyai tujuan yang mungkin tidak disadari oleh orang tua, dimana saat anak bermain sebenarnya ia sedang mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya guna menjadi modal awal yang kokoh (Wahyuni et al., 2020).

Permainan bagi anak usia dini merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan menyenangkan. Pendekatan bermain yang merupakan salah satu metode dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan antusias (Jud et al., 2023). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Salah satu permainan yang dapat dipergunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah permainan labirin.

Permainan labirin kardus adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui permainan ini, anak diajak untuk menyelesaikan masalah dengan cara mencari jalan keluar dari labirin, yang melibatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif karena dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus anak (R. Wahyuni, 2021). Permainan labirin merupakan salah satu aktivitas yang dapat memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengasah berbagai aspek kemampuan kognitif mereka secara menyenangkan dan interaktif. Permainan labirin memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan labirin tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan yang dapat merangsang penggunaan keterampilan berpikir kritis dan strategi anak. Dalam permainan labirin, anak-anak dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah, perencanaan dan pengambilan keputusan. Selain itu permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan *spatial awareness* yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif (Novita, 2018).

Gambar 1: Permainan labirin kardsus



Sumber: Gambar permainan labirin kardsus

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang pada dasarnya memiliki sebuah tujuan guna mengembangkan keterampilan baru atau bahkan cara pendekatan baru untuk memecahkan suatu masalah. Pada penelitian ini menggunakan dua siklus guna memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari metode dan model pembelajaran yang dilakukan (Zulhandayani, 2023)

Penelitian ini di laksanakan di TK Pembina Rampi yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Mei 2025. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B TK Pembina Rampi yang berjumlah tiga belas anak (tujuh laki-laki dan enam perempuan). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Data yang dikumpulkan melalui setiap kegiatan observasi pada pelaksanaan setiap siklus dan analisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik presentase untuk mengetahui kecenderungan yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk narasi agar lebih mudah dipahami dan tersusun secara sistematis. Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dilakukan analisis presentase, dengan rumus sebagai berikut:

Skor	Interpretasi
76-100%	BSB
51-75%	BSH
26-50%	MB
0-25%	BB

Sumber: (Ramawati et al., 2023)

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik, BSH= Berkembang Sesuai Harapan, MB= Mulai Berkembang, BB= Belum Berkembang, $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P= Persentase Perkembangan Anak

F= Jumlah anak yang mengalami perubahan

N= Jumlah Keseluruhan Anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil observasi pada kemampuan kognitif anak usida dini di TK Pembina Rampi dalam kegiatan pembelajaran dalam pemecahan masalah seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk sebelum adanya tindakan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Rekaptulasi hasil observasi kondisi awal sebelum tindakan (Pra Siklus)
Kemampuan kognitif anak

No	Kriteria	Kondisi Awa	
		Jumlah Anak	Persentase(%)
1	BB	9 anak	69,23%
2	MB	4 anak	30,76%
3	BSH	-	-
4	BSB	-	-

Sumber: Data hasil observasi prasiklus (21 Januari 2025)

Pada tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak masih dalam kategori rendah, sehingga dilakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan labirin kardus.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 05,06,07,08 dan 09 mei 2025 yang dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Adapun hasil penelitian tindakan disiklus I meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 05 mei kegiatan awal perencanaan yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kemudian kegiatan selanjutnya peneliti memperlihatkan dan memperkenalkan permainan labirin kardus kepada peserta didik, menunjukkan dan mempraktekan cara bermain labirin kardus, peserta diidk diminta meletakkan kelereng pada titik star dan kemudian menggerakkan kelereng mengikuti jalur yang ada untuk menemukan titik finis, peserta didik berusaha bermain sendiri kemudian memperbaiki ketika melakukan kesalahan tanpa bantuan orang lain.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 06 mei, kegoiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya peneliti menunjukkan dan mempraktekan cara bermain labirin kardus, anak berusaha mencari jalan keluar ketika menemukan jalan buntu atau berlubang, peneliti memberikan dorongan verbal positif kepada peserta didik agar dapat menemukan jalan keluar hingga peserta didik sampai pada titik finis. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 07 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya

peneliti menunjukkan dan mempraktekan cara bermain labirin kardus, anak bermain labirin kardus dengan penuh perhatian, tanpa terburu-buru atau terganggu oleh hal-hal lain, peserta didik menggerakkan kelereng dengan hati-hati tanpa keluar jalur atau menjatuhkan kelereng, ketika kelereng jatuh peserta didik harus memulai dari awal dengan sabar dan tanpa kehilangan fokus dan konsentrasi agar sampai pada titik finis.

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 08 Mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya peneliti menunjukkan dan mempraktekan cara bermain labirin kardus, peneliti menjelaskan elemen-elemen yang ada dalam permainan labirin kardus (seperti jalur, rintangan, pola dan bentuk), peserta didik bermain labirin kardus dengan mengikuti jalur yang ada kemudian menyebutkan kembali elemen-elemen yang ada dalam permainan labirin kardus.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 09 Mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya peneliti menunjukkan dan mempraktekan cara bermain labirin kardus, peserta didik bermain labirin kardus dengan tepat sampai pada titik finis dan anak mempresentasikan pengalaman mereka saat bermain dan mengemukakan ide mereka untuk menemukan jalan keluar saat terjebak di jalan buntu atau menemukan jalan berlubang. Dan di akhir pertemuan peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan pada siklus 1.

Tabel 2
Hasil Observasi Siklus I

No	Indikator	Skor (Nilai)	Jumlah Anak	Persentase(%)
1	Anak mampu bermain labirin kardus secara mandiri	775	13	59,61%
2	Anak mampu mencari solusi ketika menemukan jalan buntu dalam permainan labirin kardus	650	13	50%
3	Anak mampu bermain labirin kardus dengan benar tanpa kehilangan fokus dan konsentrasi	725	13	55,76%
4	Anak dapat mengenal pola, bentuk dan warna yang ada dalam permainan labirin kardus	775	13	59,61%
5	Anak mampu mempresentasikan secara langsung pengalamannya saat bermain labirin kardus	750	13	57,69%
	Rata-rata	735	13	56,53%

Sumber: Data hasil observasi siklus I (2 Oktober 2025)

Dari tabel di atas peserta didik TK Pembina Rampi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria penilaian yang diinginkan, yaitu kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rentang pencapaian nilai 75%-100%. Dari hasil pelaksanaan siklus I akan dijadikan sebagai bahan refleksi bagi peneliti untuk lebih mengoptimalkan kembali kemampuan kognitif peserta didik menggunakan permainan labirin kardus sehingga kemampuan tersebut dapat tercapai. Peneliti akan merencanakan kembali

tindakan pembelajaran pada siklus II dengan melihat permasalahan yang muncul dan akan dilakukan perbaikan sehingga hasil yang diterapkan dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 19,20,21,22 dan 23 mei 2025, kegiatan ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Adapun hasil penelitian pada siklus II mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menunjukan permainan labirin kardus yang ada di atas meja dan membiarkan peserta didik sendiri yang mengambil dan meletakan kelereng dalam labirin, peserta didik mulai bermain labirin kardus secara mandiri dan dengan percaya diri dengan mengikuti jalur yang ada dalam permainan labirin kardus dan bergerak sesuai dengan kemampuan sendiri dengan waktu yang diberikan untuk bermain adalah 1-2 menit.

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 20 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik bermain labirin kardus dengan waktu bermain peranak 1-2 menit dan peserta didik bermain labirin kardus dengan tepat dan benar tanpa bantuan orang lain, ketika tersesat pada jalan buntu harus berusaha mencari cara agar keluar dari jalan buntu tersebut dan ketika terjatuh pada jalan berlubang anak mencoba ulang sampai menemukan titik finis sebelum waktu yang di berikan habis.

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 21 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik bermain labirin kardus dengan waktu bermain peranak 1-2 menit, kemudian peserta didik bermain labirin dengan penuh perhatian tidak terburu-buru atau terganggu oleh hal-hal lain, peserta didik bermain labirin sesuai dengan waktu yang di berikan dengan tepat dan benar tanpa kehilangan fokus dan konsentrasi.

Pertemuan keempat pada siklus II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 22 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik bermain labirin kardus dengan waktu bermain peranak 1-2 menit, peserta didik mengamati pola dan bentuk yang ada dalam permainan labirin kardus kemudian bermain dengan mengikuti pola arah yang sudah di amati, peserta didik di ajak untuk berpikir logis untuk mencari jalan keluar ketika menemukan jalan buntu tanpa terjatuh pada jalan berlubang kemudian peserta didik menyebutkan pola dan bentuk yang terdapat dalam permainan labirin kardus. Pertemuan kelima pada siklus II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 23 mei, kegiatan awal yaitu menyediakan media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik bermain labirin kardus dengan waktu bermain peranak 1-2 menit, peserta didik bermain labirin kardus tepatb dan benar setelah bermain anak di minta untuk menceritakan kembali pengalaman saat bermain labirin kardus kemudian peneliti memberikan pertanyaan pdmandu pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin kardus telah mencapai perkembangan yang sangat baik.

Tabel 3
 Hasil Observasi Siklus II

No	Indikator	Skor (Nilai)	Jumlah anak	Persentase(%)
1	Anak mampu bermain labirin kardus secara mandiri	1.225	13	94,23%
2	Anak mampu mencari solusi ketika menemukan jalan buntu dalam permainan labirin kardus	1.075	13	82,69%
3	Anak mampu bermain labirin kardus dengan benar tanpa kehilangan fokus dan konsentrasi	1.150	13	88,46%
4	Anak dapat mengenal pola, bentuk dan warna yang ada dalam permainan labirin kardus	1.125	13	86,53%
5	Anak mampu mempersentasikan secara langsung pengalamannya saat bermain labirin kardus	1.200	13	92,30%
	Rata-rata	1.155	13	88,84%

Sumber: Data hasil observasi siklus II (2 Oktober 2025)

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II dalam kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II. Berdasarkan hasil dari siklus II, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifka Nur Hidayah (Rifka,2020) yang mengatakan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin terbukti efektif, dan juga pada penelitian yang dilakukan oleh (Lige et al., 2022), dalam penelitiannya yang berjudul efektivitas ape maze terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun”. menjelaskan bahwa ada dampak penting dengan pemanfaatan alat permainan edukatif maze pada kemampuan kognitif anak berusia 4-5 tahun diakui.

Gambar 2:
 Diagram Perbandingan hasil observasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Sumber: Data hasil observasi prasiklus, Siklus I dan siklus II

KESIMPULAN

Permainan labirin kardus merupakan permainan yang dirancang menyerupai jalur atau jalan berliku dan berlubang untuk dilalui suatu bola kecil seperti kelereng. Permainan ini berfungsi untuk melatih kemampuan anak dalam menemukan jalan keluar dari titik awal menuju titik akhir. Dalam konteks anak usia dini, permainan labirin kardus digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, terutama dalam hal pemecahan masalah, konsentrasi, berpikir logis, dan pengambilan keputusan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan labirin kardus dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini TK Pembina Rampi. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata keseluruhan kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap prasiklus yaitu sebesar 34,61% atau dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Kemudian pada tahap siklus I nilai rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu sebesar 56,53% hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I, dan pada tahap siklus II nilai rata-rata kemampuan kognitif anak yaitu sebesar 88,84%. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II yaitu 88,84% telah mencapai indikator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada rentang 76-100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Anggraini, P. (2021). Upaya meningkatkan motorik halus anak melalui permainan kolase kelompok usia 5–6 tahun di TK Bakti Pertiwi Kecamatan Penawartama Kabupaten Tulang Bawang. *Pelita: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 21(1), 57. <https://doi.org/10.33592/pelita.v21i1.1312>
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Arridho, M. F. (2023). Pertumbuhan dan perkembangan gerak pada model pembelajaran gerak usia dini. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 9(1), 59. State University of Medan. <https://doi.org/10.24114/jpor.v9i1.46960>
- Eli Marlita, D. (2024). *Hakikat anak usia dini. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.*
- Fadhilah Suralaga. (2021). *Psikologi pendidikan: Implikasi dalam pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55466>
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. In *Islamic Journal of Education* (Vol. 2, Issue 1, p. 21). <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>

- Hidayah, R. N. (2020). *Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin di RA Imama Mijen Semarang*. <https://eprints.walisongo.ac.id/pdfupaya>
- Indahsah, I., Arifin, I., & Arafik, M. (2023). Implementasi pendidikan karakter melalui metode Montessori pada PAUD di lingkungan pesantren. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(3), 119. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i3.233>
- Jud, J., Rusli, M., Sariul, S., Marsuna, M., & Siahaan, J. M. (2023). Peningkatan hasil belajar tolak peluru melalui metode bermain. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahrag*, 6(1), 73. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10128>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69-82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Muttaqien, M. D., & Sa'adah, N. A. (2023). Media pembelajaran lapbook: Peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1462>
- Novita Yulistari., (2018) "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPP PAUD UNTIRTA)*, (Vol.5 No.2, hlm 129).
- Ramawati, M. T., & Komalasari, D. (2023). Penggunaan Permainan Maze Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Uisa 5-6 Tahun. In *Al-Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* (Vo., 7, Issue 1, p.89). <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7il.542>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161-179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wahyuni, R. (2021). Permainan labirin sebagai alat pengembangan keterampilan kognitif dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 67–80.
- Yulistari, N. (2018). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPP PAUD UNTIRTA)*, 5(2), 129.*
- Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. In *Mukadimah Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu-ilmu Sosial* (Vol. 7, Issue 1, p.126). <https://doi.org/10.30743/mkd.v7il.6522>

Copyright © 2026, Krismariana Wunta, Syamsul Alam Ramli,
Hikrawatif

The manuscript open access article distributed under the Creative Commons CC BY-SA 4.0, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.