
PEMANFAATAN MEDIA *MAZE* DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI PAUD AR-RAUDHAH KACE TIMUR

Rizki Novita Sari¹

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 12 Juli 2022

Direvisi 25 Juli 2022

Dipublikasikan 30 Juli 2022

Kata Kunci:

Media Maze

Pembelajaran Anak Usia Dini

ABSTRAK (9PT)

Penggunaan media *maze* dalam pembelajaran dinilai menarik bagi anak dan mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Hal ini yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur, karena jarang ditemukan sekolah yang menjadikan *maze* sebagai media belajar anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu memberikan laporan hasil penelitian dengan mendeskripsikan dan memaparkan data-data yang diperoleh mengenai pemanfaatan media *maze* dalam proses pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur. Sumber data yang diperoleh adalah sumber data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dan data sekunder yang diperoleh dari buku, artikel dan skripsi. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, observasi non partisipan dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan didasarkan pada fakta-fakta yang telah ditemukan dari hasil penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *maze* yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur dapat meningkatkan beberapa perkembangan anak, *pertama*, media *maze* dapat meningkatkan perkembangan motorik anak yang dinilai dari anak sudah bisa memegang media *maze* dengan benar serta mengerak-gerakkan media saat bermain. *Kedua*, meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional yakni anak mampu melatih kesabaran dirinya untuk menunggu giliran, mampu bekerja sama dan anak dapat mengekspresikan perasaannya baik saat kalah maupun menang. *Ketiga*, dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang ditandai dari kemampuan anak mengenal nama benda, bentuk, ukuran dan warna dari media *maze*.

Kata kunci: *Media maze, motorik, sosial emosional, kognitif*

Abstract

The use of maze media in learning is considered interesting for children and able to develop several aspects of child development. This is the reason the researchers conducted research at PAUD Ar-Raudhah Kace Timur, because it is rare to find schools that use labyrinths as a medium for early childhood learning. This research is a qualitative research, which provides a report on research results by describing and explaining the data obtained regarding the use of labyrinth media in the learning process at PAUD Ar-Raudhah Kace Timur. Sources of data obtained are primary data sources obtained from interviews and observations and secondary data obtained from books, articles and theses. The data collection methods in this study used structured interviews, non-participant observation and documentation. While the data analysis method uses data reduction, displays data and conclusions based on the facts that have been found from the research results.

Results Based on the research, it shows that the maze media used in learning at PAUD Ar-Raudhah Kace Timur can improve some children's development, first, the maze media can improve children's motor development which is judged by the fact that the child is able to hold the maze media correctly and move the media when play. Second, increasing aspects of emotional social development, namely children are able to train their patience to wait their turn, are able to work together and children can express both when they lose and when they win. Third, it can improve children's cognitive development, which is marked by the child's ability to recognize object names, shapes, sizes and colors from maze media.

Keywords: *Media maze, motor, social emotional, cognitive*



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Rizki Novita Sari

Pendahuluan

Pendidikan anak harus diupayakan dilakukan sejak dini di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Upaya pembinaan yang dituju sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian stimulus atau rangsangan agar dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Stimulus yang diberikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak melalui bermain dan dilengkapi dengan media pembelajaran yang menyenangkan serta mendidik (Martini Yamin, 2012).

Dalam proses belajar anak usia dini memerlukan kebebasan, tanpa tekanan, aktif, tidak terpaksa dan dipaksa, dan fleksibel dalam pembelajarannya. Oleh sebab itu, di PAUD pembelajaran hendaknya direncanakan dengan baik sehingga pelaksanaan proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan, suka cita, ceria dan tidak ada keterpaksaan bagi anak (Safitri et al., 2020).

Cara anak belajar yang tepat pada anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini akan memberikan nilai positif terhadap seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan (Pupung Puspa Ardini, 2018).

Bermain pada anak mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu, dengan bermain anak-anak bisa melatih fisiknya, bergaul dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif dan bisa mengekspresikan dan menyalurkan perasaannya baik perasaan tertekan, senang maupun sedih (Wahyuni dan Azizah, 2020). Melalui bermain anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru sehingga mereka dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek perkembangan (Romlah, 2015).

Dalam kegiatan bermain, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar anak mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Kozma yang mengatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi yang menyalurkan informasi dari guru kepada anak (Nasution et al., 2019).

Dalam kegiatan pembelajaran PAUD, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan bermain. Salah media tersebut yakni *maze* yang merupakan permainan mencari jejak. Menurut Nurul Ikhsan *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku (Ihsan, 2014). Rosidah Laily menjelaskan bahwa *maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai bilangan (Rosidah, 2014). *Maze* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda pada level tertentu dalam setiap permainannya dan labirinnya menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan (Constantina & Rachma, 2015).

Pada dasarnya permainan *maze* merupakan permainan untuk menguasai keterampilan tertentu, karena pada permainan tersebut adanya latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan yang baru melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak pada permainan. Hal tersebut selaras dengan tujuan permainan *maze* yakni untuk melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi

suatu masalah, melatih dan meningkatkan kreativitas anak dalam belajar dan memecahkan masalah (Heriantoko, 2013).

Pada anak usia dini permainan *maze* dapat mengembangkan berbagai aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan yang akan dicapai. Permainan *maze* yang digunakan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya serta meningkatkan kemampuan anak untuk mengkomunikasikan ide (Yahya, 2012).

PAUD Ar-Raudhah Kace Timur merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini dalam pembelajarannya sudah menggunakan permainan *maze*. Dari hasil observasi sudah menerapkan media *maze* dengan didukung dengan ketersediaan media yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran anak. Peneliti melihat anak sedang bermain permainan *maze* dan pada saat bermain anak-anak terlihat sangat antusias. Dalam permainan *maze* yang dimainkan terdapat beberapa gambar hewan dalam jalur permainan dan guru yang menentukan anak harus mencari hewan apa dalam permainan tersebut. Pembelajaran yang disampaikan melalui permainan *maze*, anak dalam mengenal beberapa nama hewan, mengenal warna. Selain itu, permainan *maze* juga dapat melatih motorik anak serta dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional anak. Hal itulah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang permainan *maze* di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian kualitatif. Ahmad Tanzeh menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang menjelaskan sebab akibat yang terjadi di lapangan sesuai fakta (Tanzeh, 2009). Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilakukan di PAUD Ar-Raudhah Desa Kace Timur Kecamatan Mendo Barat Kabupaten Bangka. Subjek penelitian yaitu kepala sekolah dan guru yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 3 guru kelas. Objek penelitian yakni peserta didik kelompok A terdiri dari 9 peserta didik yaitu 6 laki-laki dan 3 perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi non partisipan, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Sedangkan proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan didasarkan pada fakta-fakta yang telah ditemukan dari hasil penelitian.

Hasil Penelitian

Permainan *maze* di PAUD Ar-Raudhah Desa Kace Timur dimainkan 3 kali dalam satu semester yang menyesuaikan dengan tema dalam program tahunan. Permainan ini dimainkan anak secara berkelompok. Maka, guru kelas A kemudian membagi anak menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan 1 media *maze*. Sebelum anak bermain, guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain *maze*. Guru memberi instruksi bahwa anak harus pergi ke jalur hewan gajah. Anak-anak kemudian bersiap untuk memulai permainan dengan berada di garis *start* permainan. Permainan ini akan dimulai apabila guru sudah membunyikan peluit. Sebelum permainan dimulai, tentunya anak sudah berfikir jalur mana yang nantinya harus ia lewati agar mencapai finis pertama kali dan menjadi pemenang.

Setiap kelompok kemudian berlomba-lomba mencari jalan keluar agar mencapai garis finish terlebih dahulu. Banyak rintangan dalam media *maze* seperti jalan berliku jalan bercabang dan jalan buntu. Biasanya jika terjadi kebingungan untuk memilih jalan yang benar, anak akan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Akan tetapi sering terjadi perdebatan antar anak karena berbeda pendapat. Maka guru berperan untuk mengingatkan anak agar bisa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Anak yang berhasil mencapai garis finish, maka ia dinyatakan sebagai pemenang. Kemudian, permainan dilanjutkan kembali oleh anak yang lain

dalam kelompok yang sama dan dengan instuksi baru dari guru yang berbeda dengan instruksi sebelumnya.

Dari media *maze* yang dimainkan oleh anak dalam pembelajaran, memiliki beberapa manfaat untuk anak, di antaranya yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan motorik anak

Media *maze* dilakukan dengan cara anak memegang media *maze* dan menggenggamnya di tangan serta menggerakkan media agar kelereng di media *maze* bisa mengikuti alur yang benar untuk menuju garis finish. Otot mata berperan besar dalam memainkan media *maze* disertai konsentrasi anak. Sebab, jika anak tidak mampu konsentrasi, maka ia akan kalah cepat dengan anak di kelompok yang lain untuk mencapai garis finish. Dari hasil observasi di kelompok A PAUD Ar-Raudhah Desa Kace Timur, peneliti melihat ada beberapa orang anak yang mampu memainkan media *maze* dengan baik. Dari aspek motorik mereka mampu memegang dan menggenggam media *maze*. Pada saat bermain media *maze* mereka juga mampu menggerakkan media dengan seimbang. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa media *maze* dapat mengembangkan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Gambar 1
Anak Memegang dan Memainkan Media Maze



Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa dari sembilan anak kelompok A di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur, tingkat pencapaian satu anak pada indikator kemampuan motorik halus anak Mulai Berkembang (MB), ketika bermain *maze* anak masih memerlukan bimbingan dari guru, namun anak sudah bisa memegang media *maze*. Sedangkan lima anak tingkat pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yakni ketika bermain media *maze* anak sudah bisa memegang media *maze* dan sudah bisa memainkannya walaupun masih sulit untuk mencapai garis finish, anak juga bisa menggerakkan jari-jemarinya saat memegang media *maze*. Sedangkan tiga anak lainnya tingkat pencapaiannya Berkembang Sangat Baik (BSB), dimana mereka sudah bisa memainkan media *maze* sampai garis finish tanpa di bantu oleh guru dan sudah bisa memegang media *maze* dengan sempurna.

Penelitian ini menguatkan pendapat Anif Umi Munawaroh yang menjelaskan bahwa dalam mengembangkan kemampuan motorik anak maka harus diperhatikan media yang digunakan. Media tersebut harus aman dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti media *maze* yang mana ukurannya sesuai dengan ukuran jari anak, sehingga dalam bermain mudah untuk digunakan oleh anak (Munawaroh et al., 2020). Selain itu, penelitian ini juga

menguatkan hasil penelitian Ninda Febriana bahwa media *maze* memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena media *maze* memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak sehingga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak (Febriana, 2015).

2. Mengembangkan aspek sosial emosional anak

Bermain *maze* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional. Aspek emosional dinilai dari antusias dan semangat anak ketika bermain media *maze*. Tidak dipungkiri jika permainan *maze* ini menarik perhatian anak, sehingga anak dapat mengekspresikan diri baik ketika kalah atau pun menang. Dari observasi, peneliti melihat beberapa anak berteriak kegirangan ketika kelompoknya berhasil memenangkan permainan. Dengan demikian, bermain *maze* anak dapat mengekspresikan rasa senang ketika mereka menjadi pemenang dalam permainan.

Adapun aspek sosial dinilai dari kemampuan anak belajar bekerja sama untuk memenangkan permainan. Selain itu, ketika bermain *maze* anak mampu memahami aturan kegiatan bermain yakni bermain harus bergantian, sehingga dapat bermain secara kooperatif. Dari observasi peneliti melihat anak mampu bersabar menunggu giliran bermain tanpa adanya konflik diantara mereka dalam satu kelompok.

Dari hasil dokumentasi penilaian perkembangan anak diketahui dari sembilan anak kelompok A di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur, tingkat pencapaian 7 orang anak pada aspek sosial tingkat pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka sudah mampu menjalin komunikasi dan bekerja sama dengan baik ketika bermain media *maze*. Sedangkan 2 anak lainnya tingkat pencapaiannya Berkembang Sangat Baik (BSB), dimana mereka terkadang masih terlihat adanya ingin menguasai media *maze*.

3. Mengembangkan aspek kognitif anak

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu anak sedang berpikir. Salah satunya membantu anak memahami dan mengenal benda, bentuk, ukuran dan warna pada media *maze*. Selain itu, bermain *maze* dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui dan mengingat kembali ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati saat ingin mencapai garis finish pada *maze* tersebut.”

Dari hasil wawancara, Lenawati guru kelompok A di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur menjelaskan bahwa salah satu kegunaan anak bermain media *maze* adalah melatih kemampuan daya ingat anak dalam mengingat alur untuk sampai pada tujuan, dan juga pada saat kegiatan penutupan pembelajaran anak mengingat kembali nama benda pada media *maze*, ukuran, warna, dan bentuk media *maze*. Saat ditanya, anak menjawab dengan semangat dan menjawab dengan jawaban yang benar.

Pada hasil penilaian diketahui dari sembilan anak kelompok A di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur, tingkat pencapaian semua peserta didik pada aspek perkembangan kognitif Berkembang Sangat Baik (BSB) dimana mereka sudah mampu mengenal nama benda, ukuran, bentuk dan warna. Namun mereka masih kesulitan mengingat alur untuk mencapai garis finish pada media *maze* yang mereka mainkan.

Penelitian ini mendukung pendapat Anggil Viyantini Kuswanto dalam artikelnya, yang mengatakan bahwa kegiatan bermain dengan permainan *maze* ini dapat mengenalkan anak tentang bentuk geometri dan warna. Tidak hanya itu, melalui bermain *maze* anak belajar memecahkan masalah agar bisa berhasil mencapai tujuan dan menjadi pemenang (Kuswanto & Suyadi, 2020). Dengan demikian, bermain *maze* dapat menambah pengetahuan anak dan dapat membuat anak lebih senang dan anak tidak merasa jenuh saat belajar.

Kesimpulan

Media *maze* menjadi salah satu pilihan sebagai media pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur dengan alasan media dapat dibuat sendiri oleh pendidik dan bernilai edukatif tanpa harus mengeluarkan biaya mahal. Selain itu, guru dan anak dapat membuat media secara

bersama-sama, sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Pada penggunaan media *maze* dalam proses pembelajaran, diketahui dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak, di antaranya yakni perkembangan motorik, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan kognitif. Secara umum, anak antusias saat bermain media *maze*, anak mampu bekerja sama dan anak mengenal nama benda, bentuk, warna dan ukuran dari media *maze* yang digunakan.

Referensi

- Constantina, E. L., & Rachma, H. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Teratai*, 4(2).
- Febriana, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. *Skripsi*. UNY. Yogyakarta.
- Heriantoko, B. C. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1).
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Cikal Aksara.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–125.
- Martini Yamin, D. (2012). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Persada Press.
- Munawaroh, A. U., Wijayanti, A., & Koesmadi, D. P. (2020). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus (Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi). *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(1), 67–78.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 230–236.
- Pupung Puspa Ardini. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Romlah, M. P. I. (2015). Meningkatkan Krearifitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Darul Ilmi*.
- ROSIDAH, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Mazelaily Rosidah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 291–300.
- Safitri, A., Kabiba, K., Nasir, N., & Nurlina, N. (2020). Manajemen Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1209–1220.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Teras.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.
- Yahya, I. S. (2012). Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Skripsi*, 1(153408094).