
SISTEMATIKA LIERATUR REVIEW: PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Anggil Viyantini Kuswanto¹, Suyadi¹

¹PIAUD, FTK, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 55251.

²PIAUD, FTK, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 55251

anggilviyantini30@gmail.com Suyadi@uin-suka.ac.id

Abstract

This study discusses the game of maze in the development of Kindergarten Children (AUD). This is based on the background that many researchers still use the maze game as an educational tool when implementing learning that has the potential to develop children's development. The purpose of this study is to contribute or assist educators to the application of the maze game to children's cognitive development in kindergarten, and to help children understand the learning material provided. The method used in this research is systematic literature review, literature used in the past 10 years. Based on the results of the review, it was found that the maze game was an attempt to create a learning process through playing, one of which was to develop children's cognitive development. The maze game is an interesting alternative for learning in increasing children's knowledge, understanding children can solve simple problems recognizing objects using symbol symbols during the implementation of the game.

Keywords: *Maze Games, Early Childhood Development*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang permainan maze dalam perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak (AUD). Hal ini dilatar belakangi bahwa masih banyak peneliti menggunakan permainan maze sebagai alat edukatif saat menerapkan pembelajaran yang memiliki potensi mengembangkan perkembangan anak. tujuan penelitian ini untuk memberikan kontribusi atau bantuan kepada pendidik akan keilmuan tentang penerapan permainan maze terhadap perkembangan kognitif Anak di masa taman kanak-kanak, serta membantu anak memahami materi pembelajaran yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sistematika *literature review*, literature yang digunakan pada tahun 10 tahun kebelakang. Berdasarkan hasil review didapat bahwa dengan permainan maze merupakan usaha untuk menciptakan proses pembelajaran melalui bermain salah satunya yaitu dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Permainan maze menjadi alternative pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan pengetahuan anak, memahami anak dapat memecahkan masalah sederhana mengenal benda menggunakan symbol symbol saat pelaksanaan permainan.

Kata Kunci: Permainan Maze, Perkembangan Anak Usia Dini

History

Received 2020-09-11, Revised 2020-10-16, Accepted 2020-11-20

anak usia 0-6 tahun sangat cepat dalam penerimaan informasi melalui panca indranya, ibarat sebuah spons yang menyerap air, atau pada masa ini disebut masa golden age. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, aktif dan energik dalam mengespresikan perilakunya, memiliki imajinasi yang besar serta singkat dalam berkonsentrasi (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Sehingga arahan pendidikan hendaknya menjadikan anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal sesuai tahap tumbuh kembang anak. pendidikan yang diberikan sejak dini merupakan dasar kehidupan dan perkembangan anak. dengan stimulus secara optimal dan efektif, serta akan berguna pada tahapan perkembangan selanjutnya.

Menurut Vediasmari *et al.* mengatakan bahwa proses pendidikan sangat menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terutama aspek kognitif (Vediasmari *et al.*, 2015) Perkembangan kognitif yang melibatkan semua aktivitas mental dengan proses tanggap, akal pikiran (Fikriyati, 2013), dan dapat mengelolah informasi seseorang dalam memperoleh pengetahuan, serta memecahkan masalah (Susanto, 2011). Menurut Sujiono, 6 proses berfikir dalam ranah perkembangan kognitif meliputi pengetahuan atau *knowledge*, pemahaman atau *comprehension*, penerapan atau *application*, analisis atau *analisis*, sintesis atau *synthesis* dan evaluasi atau *evaluation* (Yulistari *et al.*, 2018). Jadi perkembangan kognitif merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak yang dapat berfikir lebih kompleks, bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Agar perkembangan kognitif berkembang secara optimal maka Pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) sebaiknya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. sehingga perlunya peran pendidik harus mampu membangkitkan motivasi anak dalam memilih strategi kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun cara yang dilakukan dalam membantu anak mengembangkan kemampuannya yaitu media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Widalisma & Lestari, 2017) Strategi belajar yang diajarkan pendidik juga dengan berbantu media pembelajaran dapat mengurangi pembelajaran yang monoton. Dengan penggunaan media yang baik maka anak tidak merasa bosan dan suasana belajar lebih menarik apa bila dapat membangkitkan rasa senang dan gembira pada peserta didik (Arsyad, 2015). Permainan diharapkan dapat merangsang imajinasi anak (Widyastuti, 2017) dengan begitu pendidik menciptakan berbagai usaha pengembangan kognitif anak secara langsung (Khadijah, 2016).

Dengan demikian Peserta didik akan belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas pendidikan yang diberikan sejak dini yang diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Namun minimnya media belajar yang dapat menarik perhatian anak. kemudian kurangnya kreatifitas pendidik dalam mengolaan pembelajaran dimasa terutama dimasa pandemic akan keterbatasan gerak anakatau sosial distencing. maka Hal ini berdampak terhadap perkembangan kognitif. Agar adanya pemahaman dan peningkatan

perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah, Berfikir simbolik serta Berfikir logis dapat diterapkan dengan menggunakan media dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi menemukan,

Dari permasalahan diatas peneliti mencari pembelajaran melalui kegiatan bermain anak yang umum nya dapat mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki anak, pendidik memberikan permainan sesuai dengan tahapan usia dan tingkatan kemampuan anak, permainan yang dapat membantu perkembangan di buat tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit (Rohmad, 2016). Untuk itu salah satu alat permainan yang bisa membantu memecahkan masalah, berfikir simbolik dan berfikir logis, yaitu menggunakan media maze. Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze (Udani et al., 2014).

Permainan maze dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif (Heriantoko, 2013). Permainan ini dirancang agar mampu menstimulus perkembangan anak. dan permainan maze ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang di capai (Rosida, 2014) sehingga memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya. Manfaat permainan maze ini dapat melatih konsentrasi (perkembangan kognitif), adanya koordinasi tangan dan mata serta melatih motoric anak.

Berdasarkan penelitian, Suela dan Wijiastuti bahwa permainan maze bermanfaat dalam mengenalkan warna dan bentuk dengan warna warna yang disukai anak seperti merah, kuning dan hijau, dan bentuk menggunakan manik manik dengan mencocokkan bangun datar untuk menyelusuri jalan yang berliku, jalan yang sempit dan jalan yang buntu (Suela & Wijiastuti, 2017). Kemudian menurut penelitian Liany mengatakan bahwa maze dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam kemampuan berhitung anak dilihat dari perhitungan uji t bahwa H_0 ditolak H_a di terima, $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-11,622 < -2,042$ dengan $sig = 0.000$ (Liany, 2019)

Sehubungan hal tersebut maka penulis tertarik untuk mereview beberapa paper terkait permainan maze, sebagai rujukan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak agar pendidik memberikan motivasi kepada orang tua untuk mengajarkan anak nya bermain sambil belajar menggunakan permainan atau media maze sebagai bahan permainannya dirumah. Tujuan penelitian ini untuk memberikan masukan pendidik dalam memberikan wawasan dan pengetahuan pengguna permainan maze terhadap perkembangan kognitif pada usia taman kanak kanak, terutama dimasa pandemik. Sehingga media dapat mendorong anak belajar lebih cepat dan menjadi alat bantu pendengaran, penglihatan, dan pergerakan bagi peserta didik dalam memperoleh menemukan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak dan pengalaman signifikan.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah sistematik *literatur review*. *Literatur review* merupakan langkah penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca jurnal-jurnal, buku-buku dan terbitan yang berkaitan dengan penelitian, untuk menghasilkan tulisan yang berkenaan dengan topik yang dibahas (Marzali, 2016). Topik penelitian yaitu mengkaji permainan maze dalam perkembangan anak usia taman kanak-kanak. Tinjauan metode penelitian dalam melakukan pencarian literatur baik nasional ataupun internasional menggunakan sumber daya seperti *google scholar*. Kriteria peyar yang di review dengan kriteria penelitian inklusi. Hal ini Dapat dilihat pada Table 1, sebagai berikut:

Tabel 1. *Kriteria inklusi*

<i>Kriteria</i>	<i>Inklusi</i>
Jangka Waktu	Penerbitan paper 7 tahun terakhir (2014-2020)
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Inggris
Subjek	Anak usia 5-6 Tahun di taman kanak-kanak dan pendidik
Jenis	Original artikel penelitian (bukan review penelitian)
Tema	Perkembangan kognitif meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dan memecahkan masalah 2. Berfikir simbolik 3. Berfikir logis

Kemudian dilakukan skrining dengan melihat abstrak dan membaca atrikel full tekx. penelitian yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi dilakukan eksklusi. Kemudian literatur tersebut dianalisis secara kritis baik dari segi teori maupun metode dan beberapa temuan terdahulu. Berdasarkan data temuan penelitian artikel yang memiliki kemiripan tema dan isi tujuan penelitian penulis menemukan kriteria yang sesuai dengan topik pembahasan sebanyak 15 kartikel.

HASIL

Berdasarkan hasil review penelitian ini menurut para peneliti relevansi penelitian 7 tahun dari 2014-2020 tentang permainan maze dalam perkembangan anak usia TK diantaranya yaitu, (Vediasmari et al., 2015), (Putri et al., 2019), (Putri, 2019), (Indah Pratiwi1, Syafdaningsih, 2018), (Fitriana, 2018); (Liany, 2019), (Maghfiroh et al., 2017), (Wajannati, 2016), (Aprilianti & Fitri, 2019), (Lisdiana, 2017), (Fatmaini, 2018); (UDANI et al., 2014), (Lestari, 2016), (Mardhotillah, 2018). (Sina & Iftayani, 2017)). dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut :

Tabel 2. Permainan Maze Dalam Perkembangan Anak Usia TK

No	Author	Tahun	Hasil
1.	Vediasmari <i>et al.</i>	2015	Media maze yang penerapannya menggunakan metode problem soving dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, hal ini dari hasil penelitian yang menggunakan 2 siklus yang menunjukkan antusias anak yang tidak merasa kebingungan dalam mengikuti kegiatan dikelas karena media maze yang digunakan sederhana sehingga mudah

			pahami.
2.	Putri <i>et al.</i>	2019	Pembelajaran tematik dalam mengembangkan kognitif yang diterapkan di tk bahwa hasil rekapitulasi pengamatan menggunakan media maze terdapat 29,17% berkembang sesuai harapan, dan 62,5% berkembang sangat baik mencapai persentasi 91,67% maka didapat mencapai 80% dikatategorikan sangat baik
3.	Putri, Rugaiyyah Anggraini	2019	Terdapat peningkatan dalam meningkatkan kemampuan anak melalui permainan maze berdasarkan rata-rata kemampuan pada siklus i dan ii
4.	Pratiwi <i>et al.</i>	2018	Alat yang dikembangkan berupa alat permainan magnetic maze dinyatakan valid berdasakan expert review dan praktis dilihat dari hasil rata rata observasi kepada anak dalam kemudahan penggunaannya.
5.	Fitriana, Septi	2018	Peranan menstimulus perkembangan kognitif anak menggunakan permainan edukasi smart book dan maze tiga dimensi dapat menstimulus perkembangan anak dalam menyelesaikan masalah nya serta menambah pengetahuan anak dengan sendirinya.
6.	Liany, Nova Dini	2019	Menunjukkan bahwa ape maze dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan memberikan Kegiatan berhitung yang menarik dan menyenangkan anak. Mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.
7.	Maghfiroh <i>et al.</i>	2017	Permainan maze atau labirin dengan penomoran ini mempengaruhi anak dalam memahami kemampuan berhitung pada pengetahuan dasar perkembangan kognitif.
8.	Wajannati, Maya	2016	Dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui penerapan penggunaan maze angka pada anak usia taman kanak kanak.
9.	Aprilianti & Fitri,	2019	Pengaruh yang signifikan dalam mengenal lambing bilangan dengan permainan maze “ikuti jejakku” dapat menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan akan kemudahan peserta didik menangkap informasi yang di berikan, berorientasi pada kegiatan bermain.
10.	Lisdiana Dina	2017	Permainan labirin atau maze dapat meningkatkan kemampuan kogitif anak yaitu dengan anak mampu menghitung dan menjumlah angka dapat tercapai dengan baik.
11.	Fatmaini	2018	Meningkatkan menunjukkan bahwa ape mazedapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan penelitian tersebut disarankan pada semua guru dapat memberikan Kegiatan pembelajaran berhitung yang menarik dan menyenangkan anak. Guru Juga hendaknya mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan Menyenangkan bagi anak.
12.	Udani <i>et al.</i>	2014	Alternative teknik yang menarik dalam meningkatkan kreatifitas anak menggunakan penerapan teknik permainan maze
13.	Lestari, Ade Tria	2016	Adanya pengaruh permainan maze terhadap kemampuan geometri anak hal ini dilihat dari mengklasifikasikan bentuk geometri berdasarkan urutan warna dan gambar

kedalam kelompok bentuk yang sama.

14.	Mardhotillah, Idho	2018	Pengembangan media maze dari menguji kualitas media maze matematika menghasilkan sebuah produk berupa Media maze matematika yang digunakan sebagai bahan ajar dan berdasarkan observasinya permainan maze di kategorikan sebagai media yang sangat menarik dengan memperoleh rata-rata skor 3.89.
15.	Sina & Iftayani	2017	Pengembangan intervensi kognitif-perilaku menggunakan konsep permainan ular tangga sms (saya memang sholih) menggunakan permainan maze dapat meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan di sekolah maupun di rumahnya. Menahan marahnya, mau mengikuti aturan cuci tangan di sekolah, mau berbagi mainan dengan adik dan teman-temannya, menginisiasi untuk berjabat tangan dan menyapa orang lain, serta memahami perilaku dan emosi positif dan negatif sekaligus dampaknya.

PEMBAHASAN

Permainan maze lebih dikenal dengan istilah labirin merupakan permainan yang bercabang dan berliku-liku untuk menemukan jalan keluar. menurut Nurul Ihsan permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan (Suela & Wijastuti, 2017). Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze ini dapat mengekspresikan diri dalam beraktifitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi anak dalam membedakan angka-angka yang ada didalam kolom maze (Vediasmari et al., 2015). Maze ialah sebuah jalan yang kecil berliku, berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan. Jadi permainan labirin atau maze seorang anak harus menemukan jalur yang dilewati pada bagian maze untuk sampai ke tujuan akhir (Rosida, 2014).

Permainan mencari jejak adalah permainan edukatif dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia (Masitah & Wahyuni, 2017). Dengan demikian, simpulan dari beberapa pendapat diatas mengenai permainan maze merupakan suatu kegiatan bermain berbentuk labirin atau alur-alur yang berliku dalam mencari jalan keluar yang tepat untuk memecahkan masalah seperti mengikuti jalur sesuai dengan intruksi yang diinginkan dalam kolom permainan dan berjalan pada tujuan akhir, tujuan dalam permainan ini agar anak mampu mencari jalan keluar yang tepat adalah memecahkan masalah sederhana yang diberikan pada papan permainan maze ini dengan berbagai bentuk karakter yang menarik perhatian anak dalam waktu tertentu.

Kegiatan bermain dengan permainan maze ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, adapun perkembangan lainnya yang dapat dikembangkan, seperti mengembangkan perkembangan motoric, sosial emosional dan kreatifitas anak, Aktifitas dalam kegiatan mencari jejak dalam labirin pun dapat dilakukan dengan menarik garis dalam menemukan jalan keluar. Kemudian Permainan maze dapat mengembangkan unsur pendidikan bagi perkembangan otak anak, seperti

bermain, berkreasi, mengenal bentuk geometri dan warna, serta melatih motoric halus anak (UDANI et al., 2014). hal ini dilihat dari aktifitas anak ketika anak menarik garis untuk menemukan jalan keluarnya.

Adapun Manfaat dari permainan maze diantaranya sebagai berikut 1) melatih kesabaran, 2) melatih kemampuan mengelompokkan, 3) mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna. 4) Melatih motoric halus, 5) melatih berfikir logis, 6) melatih tangan anak menjadi lentur (Yulistari et al., 2018). selain itu permainan ini juga dapat menarik perhatian anak menjadi lebih mudah memahami dan menarik, membantu anak belajar untuk memecahkan masalah yang sederhana seperti halnya dalam mengembangkan kognitif berfikir logis anak dapat medalami pemaham agak perbedaan prilaku yang baik dan tidak baik (Sina & Iftayani, 2017). Kegiatan bermain maze bisa dilakukan diatas kertas yang berbentuk gambar berbentuk jalan yang berlika-liku.

Permainan maze atau labirin, jenis puzzle yang terdiri dari bagian percabangan kompleks melalui dimana pemecah harus menemukan rute. Jenis labirin bervariasi tergantung pada artis atau penerbit, mulai dari permainan menggambar dan kertas Pecahkan, untuk labirin fisik yang terbuat dari benda-benda seperti kayu atau vertical lindung nilai. Dengan begitu Permainan ini bisa dimodifikasi dengan berbagai bentuk seperti lintasan mobil yang berlika-liku untuk menentukan garis finisnya. Kemudian permainan maze yang di modifikasi dan dikembangan dengan papan magnetik, anak mampu merangkai alat permainan papan magnetik maze, menyebutkan macam-macam tempat rekreasi di kebun binatang, dapat menghitung jumlah hewan, dapat menunjukkan tempat tinggal hewan (Indah Pratiwi¹, Syafdaningsih, 2018).

Selain itu kegiatannya juga dapat dikembangkan, berisikan gambar, angka, huruf dan warna. dengan begitu tanpa tidak sadar anak anak dapat mengenal lebih gambar, angka, huruf dan warna. sehingga anak dalam kegiatan ini tidak hanya bermain tetapi terjadi proses belajar sehingga permainan ini bermakna membantu anak untuk menambah pengetahuannya dan Permainan ini lebih menyenangkan dan anak tidak merasa jenuh.

Implikasinya dari penelitian permainan maze menjadi arternatif yang menarik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kreatif anak dalam menyerap pengetahuan, sehingga perlunya pendidik menyediakan sarana prasarana yang dimana dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran serta memperhatikan instrumen penilaian bagi anak maupun guru sendiri agar penerapan menjadi lebih efektif. Langkah dalam penggunaan permaian maze ini pertama guru menjelaskan alat permainan maze, dan kedua anak diajakmencari jejak untuk menemukan bentuk warna sesuai dengan jalannya. langkah penggunaan permainan maze sebagai berikut (1) guru mengajak untuk memperhatikan permainan maze (2) kemudian menjelaskan prosedur cara bermain permainan maze, (3) anak diminta menjalankan permainan dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan maze misalnya dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk atau pun angka yang sudah di pasang, (4) anak

diminta untuk menyebutkan gambar sesuai yang di lalunya (5) guru akan membimbing anak apabila mereka ada kendala dalam menjalankan permainan maze ini (Fatmaini, 2018).

Beberapa langkah diatas adalah usaha yang dapat membantu guru dalam memudahkan anak membangun konsep tetang proses belajarnya. Menurut dadan Suryana hal terpenting dalam memudahkan anak membangun konsep tentang apa yang ingin dicapai langkah utama yaitu menetapkan tema terlebih dahulu sebelum melakukan proses belajar. Menyiapkan bahan dan alat yang bersifat unik dan mempunyai daya tarik anak Hal ini diperkuat bahwa media digunakan sebagai sarana menyalurkan informasi seperti pengetahuan, keterampilan, ide, atau pengalaman dan keahlian yang menarik perhatian anak dapat menambah memotivasi peserta didik, menstimulus mikiran perasaan, perhatian dan keinginann anak sehingga mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018). Dan sebaiknya saat memilih kegiatan belajar mengajar disangkut pautkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu, agar dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan peserta didik usia taman kanak-kanak perlunya keterlibatan guru dalam memfasilitasi dalam proses belajar mengajar peserta didik yaitu permainan maze.

Kegiatan bermain ini, pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, memperhatikan karakteristik dan tugas perkembangan peserta didik, kemudian bahan yang digunakan tidak mengandung bahan yang beracun dan tingkat kesulitannya pun disesuaikan dengan kemampuan anak usia (Marselina Selli, 2018). Keberhasilan dalam penelitian permaianan maze atau labirin ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sangat efektif untuk menstimulus perkembangan anak . perlunya kreatifitas seorang pendidik dalam memodifikasi permainan dengan menambahkan angka gambar yang cerah yang dapat menarik perhatian anak dalam embelajaran sehingga tidak mudah bosan saat belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari Hasil review penelitian, disimpulkan bahwa permainan maze dapat membantu perkembangan anak usia dini. kegiatan bermain menggunakan permainan maze ini dapat menarik perhatian anak, mengekspresikan diri dalam beraktifitas mengenal dan memahami kegiatan bermainnya sehingga kegiatan bermainnya lebih aktif. permainan mencari jejak dapat meningkatkan perkembangan kognitif, tidak hanya itu permainan ini juga dapat mengembangkan perkembangan anak baik perkembangan motorik, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. hal ini bisa dilakukan dengan memodifikasi dari permainan dan dilakusanakan sesuai tujuan perkembangan yang ingin dicapai. permainan maze memiliki dampak positif yang berarti bagi anak usia dini, yaitu seperti melatih gerak dalam berkoordinasi mata dan tangan; melatih kesabaran; memberikan informasi anak; dan melatih memusatkan perhatiannya;. Kemudian permainan maze dapat dimodifikasi

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R. M., & Fitri, R. (2019). Pengaruh Permainan “Ikut Jejak” Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Wanita Punggul Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 8(3), 1–6.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo.
- Fatmaini, S. (2018). Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Lampung.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Laras Media Prima.
- Fitriana, S. (2018). PERANAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. 2(1), 242–250.
- 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).
- Indah Pratiwi¹, Syafdaningsih, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pendidikan Tambusi*, 4(1), 472–481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486/431>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom*, 7(1), 91–96.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. [https://doi.org/10.1016/S0262-8856\(98\)00132-2](https://doi.org/10.1016/S0262-8856(98)00132-2)
- Lestari, A. T. (2016). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Geometri Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Persatuan Babat Toman. Universitas Sriwijaya.
- Liany, N. D. (2019). Efektifitas Ape Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Fitroh Kota Semarang. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Lisdiana, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017. Universitas Jember.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 29–39.
- Mardhotillah, I. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA MAZE MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN

- KANAK-KANAK. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Marselina Selli. (2018). Perancangan Alat Permainan EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAKKANAK DI KOTA SUKABUMI. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Etnosia*, 1(2).
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak Di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. *Вестник Росздравнадзора*, 6, 5–9.
- Putri, R. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak). *Early Childhood Education Indonesian Jurnal*, 2(3), 165. <https://doi.org/10.1119/1.2218359>
- Putri, R. A., Hente, M. A., & Munir, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak) Di Kelompok B Tk Ummahat Darud Da'wah Wal Irsyad (Ddi) Palu. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1), 2292–2298.
- Rohmad, Sovya Aprilia. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK Khadijah Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016.
- Rosida, L. (2014). PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZE. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Sina, M. I., & Iftayani, Itsna. (2017). MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA “S.M.S “(SAYA MEMANG SHOLIH)SEBAGAI PENGEMBANGAN INTERVENSI KOGNITIF-PERILAKU PADA ANAK DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU MENENTANG. SEMINAR NASIONAL BAHTERA, SASTRA DAN BUDAYA, 1(1), 440–455.
- Suela, I. K., & Wijastuti. (2017). PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU SELF STIMULATION PADA ANAK AUTIS. *Pendidikan Khusus*, 1–6. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/20123>
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. PT Bumi Aksara.
- Udani, I. G. A. K. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Jampel, N. (2014). IMPLEMENTASI TEKNIK MAZEUNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2 TK SHANTI KUMARA III SEMPIDI MENGWI BADUNG. *Jurnal Pendas Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- UDANI, I., Marhaeni, M., & Jampel, M. (2014). Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1), 123974.
- Vediasmari, P. A., Suarni, P. D. N. K., & Magta, M. (2015). PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUA MEDIA Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. 3(1).

- Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jpppaud Fkip Untirta)*, 3(2), 105–114. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Widalisma, M., & Lestari, N. D. (2017). Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak Dengan Media Elektronik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Di Universitas PGRI Palembang Merlyn. *Jurnal PINUS*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.29407/Pn.V3i1.972>
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. PT Elex Media Komputindo.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 5. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>