

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN  
DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :  
**Rifka Nur Hidayah**  
**NIM: 1603106010**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA  
DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI RA IMAMA MIJEN  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 27 Juni 2020

Pembuat Pernyataan



*Rifka*  
Rifka Nur Hidayah  
NIM:1603106010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang  
50185  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

**PENGESAHAN**

Naskah sripsi berikut ini :

Judul : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin Di Ra IMAMA Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020**

Penulis : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

telah diujikan dalam siding munaqsyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, 7 Juli 2020

**DEWAN PENGUJI**

Ketua/Penguji I

**H. Mursid, M. Ag.**  
NIP.19670305200112100  
Penguji III

**Agus Khunaifi, M. Ag.**  
NIP. 197602262005011004



Sekretaris/Penguji II

**Sofa Muthohar, M. Ag.**  
NIP.197507052005011001  
Penguji IV

**Agus Sutiyono, M. Ag.**  
NIP. 197307102005011004

Pembimbing.

**H.Mursid, M. Ag**  
NIP.1967030520011210

## NOTA DINAS

Semarang, 27 Juni 2020

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikumWr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **“UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020”**

Nama : Rifka Nur Hidayah  
NIM : 1603106010  
Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Pembimbing,



**H. Mursid, M. Ag**  
NIP. 196703052001121001

## ABSTRAK

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Penulis : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri, bilangan 1-10, dan macam-macam hewan di RA Imama Mijen Semarang.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitiann Tindakan Kelas (PTK) dari data yang melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B RA IMAMA Mijen Semarang dengan jumlah 15 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan labirin. Pada saat dilakukan observasi pratindakan persentase perkembangan kognitif sebesar 35.40%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 50.16%, dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81.34%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup

Kata Kunci: *Perkembangann Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Labi*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ž	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	S	ي	Y
ض	D		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَيْ

iy = إِي

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah yang tidak terkira penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dengan limpahan karunia, taufik, serta hidayahNya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA IMAMA Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020”, pada dasarnya disusun untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Oleh karena itu karya ilmiah ini selain sebagai kewajiban akademik, juga sebagai wahana untuk mengembangkan diri dalam bakat dan ilmu pengetahuan serta untuk mencari solusi atas permasalahan dalam dunia pendidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi tersebut, penulis banyak mendapatkan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, baik atas nama individu maupun atas nama lembaga. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Ibu Dr. Hj. Lift Anis Ma'shunnah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Bapak H. Mursid, M.Ag. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan

bimbingan, pengarahan, petunjuk dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

4. Segenap dosen pengajar di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, terkhusus segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak bosan-bosanya membimbing, memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
5. Kepala RA IMAMA Mijen Semarang Bapak Iftahul Hadi, S.Th.I yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di RA IMAMA Mijen Semarang. Ibu Ana Agustiningasih, S.Ag selaku guru kelas B yang berkenan membantu memberikan fasilitas dalam berlangsungnya penelitian.
6. Orang tua tercinta Bapak Sudarto dan Ibu Rubiatun serta adiku tercinta Rizky Romadhona, terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang serta untaian do"aa yang tiada hentinya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Guru inspiratif penulis Bapak Kusnanto yang telah banyak membimbing dan mengarahkan saya untuk dapat memasuki jenjang kuliah di UIN Walisongo Semarang.
8. Seluruh teman-teman PIAUD 2016 kelas A, tanpa semangat dukungan dan bantuan kalian semua tidak mungkin saya sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang

kita lewati bersama serta terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

9. Buat sahabatku Rani *Family* (Desriani, Irsalina, Nabila, Linda, Siha, dan Mir'ah) yang selama ini banyak memberi motivasi, bantuan serta menemani dalam suka maupun duka kepada penulis supaya cepat menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi dalam penyusunan skripsi ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberi apa-apa yang berarti, hanya doa semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baik balasan. Penulis menyadari tentulah masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, oleh sebab itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif penulis harapkan. Semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Semarang, 21 Juni 2020

Penulis



Rifka Nur Hidayah  
NIM: 1603106010

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9

## **BAB II PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DAN PERMAINAN LABIRIN**

A. Deskripsi Teori .....	11
1. Perkembangan Kognitif.....	11
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	11
b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.....	14
c. Teori-Teori Kognitif Menurut Ahli.....	17
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	20
2. Anak Usia Dini.....	23
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	23
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	26
c. Perkembangan Kognitif AUD.....	31
3. Bermain.....	35
a. Pengertian Bermain.....	35
b. Pentingnya Bermain bagi Anak.....	37
c. Belajar dan Bermain.....	39
4. Permainan Labirin.....	39
a. Pengertian Permainan Labirin.....	39
b. Langkah-Langkah Pembuatan dan Pelaksanaan Permainan Labirin.....	41
c. Manfaat Permainan Labirin.....	43

d. Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin.....	44
B. Kajian Pustaka Relevan.....	45
C. Hipotesis Tindakan.....	48

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Subjek dan Kolabolator Penelitian.....	51
D. Siklus Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Teknik Analisis Data.....	61
G. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	63

### **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Deskripsi Data.....	64
1. Data Umum Hasil Penelitian.....	64
2. Data Khusus Hasil Penelitian.....	65
B. Analisis Data per Siklus.....	65
1. Data Hasil Pratindakan.....	65
2. Data Hasil Kegiatan Siklus I.....	72
3. Data Hasil Kegiatan Siklus II.....	84
C. Analisis Data Akhir.....	93

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....96

B. Saran.....97

C. Kata Penutup.....97

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Grafik Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan  
Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Kognitif Anak Siklus I  
Gambar 4.3 Grafik Kemampuan Kognitif Anak Siklus Siklus II  
Gambar 4.4 Grafik Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan,  
Siklus I dan Siklus II

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA Aspek Kognitif Anak Usia Dini)
2. Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
3. Tabel 3.2 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin
4. Tabel 3.3 Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru Menggunakan Model Permainan Labirin
5. Tabel 3.4 Interpretasi Perkembangan Anak
6. Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan
7. Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Kognitif Pada Tindakan Siklus I
8. Tabel 4.3 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin pada Siklus I
9. Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Kognitif Pada Tindakan Siklus II
10. tabel 4.5 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin pada Siklus II

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Obervasi Pratindakan Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
- Lampiran 2 Lembar Obervasi Siklus I Pertemuan 1 Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
- Lampiran 3 Lembar Obervasi Siklus I Pertemuan 2 Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
- Lampiran 4 Lembar Obervasi Siklus II Pertemuan 1 Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
- Lampiran 5 Lembar Obervasi Siklus II Pertemuan 2 Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin
- Lampiran 6 Lembar Wawancara
- Lampiran 7 Guru Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin pada Siklus I
- Lampiran 8 Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin pada Siklus II
- Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 10 Dokumentasi Foto Kegiatan

- Lampiran 11 Surat Pembimbing Skripsi
- Lampiran 12 Surat Izin Riset
- Lampiran 13 Transkrip Ko-Kurikuler
- Lampiran 14 Surat Keterangan Ko-Kurikuler
- Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya, di mana perkembangan menuju pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat begitu saja diulang kembali.

Sebagai generasi penerus bangsa anak-anak merupakan aset yang berharga. Di pundak merekalah kelak kita menyerahkan peradaban yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan. Kesadaran akan arti penting generasi penerus yang berkualitas mengharuskan kita serius membekali anak dengan pendidikan yang baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi generasi yang lebih baik dari pendahulunya. Syukurlah pendidikan bagi anak-anak usia dini telah mengalami perkembangan yang menggembirakan baik secara konsep maupun praktiknya di kelas. Hal ini tentu cukup menggembirakan mengingat hal tersebut menjadi sarana untuk mempersiapkan generasi mendatang yang berkualitas.<sup>1</sup>

Kehadiran anak merupakan anugerah dan amanah dari Allah yang tidak boleh disia-siakan. Orang tua lah yang berkewajiban untuk

---

<sup>1</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.77-78.

menanamkan nilai-nilai yang baik agar anak memiliki pengetahuan yang bermanfaat, sehat, dan berakhlak mulia.

Mencetak generasi unggul dan sukses hidup di tengah persaingan global seperti sekarang ini dapat dilakukan dengan jalan menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat dan kesanggupannya. Menyelenggarakan pendidikan yang membebaskan anak dari yang berbau tindak kekerasan tanpa melepas pemberian pendidikan yang memperlakukan anak dengan ramah. Sekaligus dengan menyelenggarakan pendidikan yang memanusiakan anak (humanisasi) demi mewujudkan pendidikan untuk memenuhi hak-hak anak. Hal tersebut akan terwujud jika pendidikan yang demikian tersebut dilakukan sejak usia dini.<sup>2</sup>

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.<sup>3</sup>

PAUD merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan

---

<sup>2</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 13-14.

<sup>3</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab I, pasal 1, ayat (14).

perkembangan yang disesuaikan dengan keunikan dan masing-masing tahap tersebut.<sup>4</sup> Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.<sup>5</sup> Maka dari pada itu, keberadaan guru professional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara professional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Tujuan Pendidikan Nasional dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 28.

<sup>5</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD...*, hlm. 4.

<sup>6</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, pasal 3.

Berdasarkan hal di atas peningkatan kecerdasan anak atau aspek perkembangan kognitif selalu mendapatkan perhatian dalam setiap jenjang pendidikan, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini karena pengembangan kognitif anak pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif anak-anak pra sekolah terkait dengan bagaimana kemampuan berpikir mereka berkembang.<sup>7</sup> Dalam perspektif psikologi kognitif, otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan anak usia dini mampu berpikir. Selanjutnya, tanpa adanya proses berpikir pula mustahil anak usia dini dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajarnya akan kurang maksimal. Akan tetapi fungsi afektif dan psikomotor pun tetap dibutuhkan sebagai pendukung fungsi kognitif.

---

<sup>7</sup> Janice J. Beaty, *Observing Development of The Young Child: Seven Edition; Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*, Trj. Arif Rakhman., (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 268.

Menurut J.Looke dalam Oemar Hamalik berpandangan bahwa anak bagaikan tabula rasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apa saja bagaimana keinginan pendidik (potensi). Oleh karena itu potensi tersebut masih harus dikembangkan.

Di dalam ajaran islam juga dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan hati untuk mendapatkan pengetahuan . penjelasan ini dapat ditemui dalam Al-Quran surat an-Nahl/16:78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. an-Nahl/16:78).<sup>8</sup>

Ibnu katsir menafsirkan ayat di atas ini bahwa: kemampuan mendengar, melihat, dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat, dan akalnya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah di ciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Jumanatul 'Ali-Art, 2004), hlm. 275.

<sup>9</sup> Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm.72.

Kualitas perkembangan anak sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.<sup>10</sup>

Di zaman sekarang ini menjadi dilema tersendiri karena masuk sekolah selanjutnya anak dituntut mampu menguasai baca, tulis, hitung: calistung. Misalnya, untuk diterima di SD, anak diharapkan sudah memiliki kemampuan untuk menyalin tulisan dari papan tulis dengan menggunakan huruf sambung. Tuntutan tinggi seperti itulah yang sering menjadi dilemma bagi pendidik dan orang tua. Di satu pihak, mereka memahami bahwa anak-anak usia dini masih berada dalam tahap di mana mereka lebih suka dengan dunia bermain. Di lain pihak, mereka harus disiapkan untuk memenuhi apa yang dituntut di SD.<sup>11</sup>

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini, maka pola pembelajaran harus menyangkut tema yang sederhana, intuitif atau merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktifitas bermain (metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang

---

<sup>10</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 11.

<sup>11</sup> Shoba Dewey Chugany, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 8.

jika diberi permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Itu sebabnya ada ungkapan “ belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar ” karena biasanya anak cepat memahami pelajaran dengan cara diberikan permainan daripada harus membaca dan mendengarkan penjelasan guru.

Dalam dunia anak usia dini, bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Menurut Maria Montessori, mengemukakan bahwa dalam proses perkembangan anak, ada periode di mana anak sangat peka terhadap metode pelajaran tertentu. Anak-anak sangat peka terhadap penggunaan panca indra untuk memahami dunianya. Pemberian materi pembelajaran akan sangat efektif jika dilakukan secara konkret, dengan berbagai alat peraga yang dapat dipegang atau diraba, dilihat, didengar, dicium, atau dirasakan. Misalnya, pemberian konsep berhitung sampai angka 5 akan lebih efektif jika anak diberi objek yang dipegangnya dari pada menghitung 5 objek yang ada pada lembar kerja.<sup>12</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA IMAMA Mijen Semarang perkembangan kognitif anak kurang optimal, hal tersebut dapat terlihat salah satunya pada saat kegiatan mencocokkan

---

12. <sup>12</sup> Shoba Dewey Chugany, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain...*, hlm.

gambar beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengerjakan. Anak masih bingung dalam kegiatan belajar labirin. Kurangnya media permainan dalam pembelajaran kognitif menyebabkan anak sulit konsentrasi dan cepat merasa bosan.

Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul tentang “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Labirin di RA IMAMA Mijen Semarang tahun ajaran 2019/2020”. Harapannya dengan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain sehingga anak melakukan dengan senang tanpa paksaan. Dengan begitu anak membentuk pengetahuan sendiri lewat permainan. Sehingga kedepannya kecerdasan anak terbetuk secara baik yang berkualitas sekaligus mampu memenuhi kebutuhan zaman.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah. Adapun rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang tahun ajaran 2019/2020 sebelum dilakukan tindakan permainan Labirin?
2. Bagaimana pembelajaran menggunakan permainan Labirin dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang tahun ajaran 2019/2020?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui permainan labirin di RA IMAMA Mijen Semarang sebelum dilakukan tindakan permainan labirin.
- b. Untuk mengetahui pembelajaran menggunakan permainan labirin dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

### **2. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan adalah:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pijakan dan referensi pada penelitian berikutnya yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kognitif anak melalui permainan Labirin.

#### **b. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini bermafaat sebagai berikut:

##### **1) Bagi peneliti**

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada peneliti tentang perkembangan kognitif anak usia dini,

dan bagaimana upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar lebih kreatif dan inovatif dalam memilih Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak, agar anak lebih bersemangat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satunya seperti permainan labirin yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak.

3) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan perkembangan kognitif anak.

4) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru agar pembelajaran tidak membosankan dan efektif untuk perkembangan anak.

## BAB II

### PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DAN PERMAINAN LABIRIN

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Perkembangan Kognitif

###### a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, jaringan tubuh, organ-organ dan sistemorgan diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.<sup>13</sup>

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas *cognition* perolehan, penataan dan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini

---

<sup>13</sup> Dwi Sulisty Cahyaningsih, *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: CV Trans Info Media, 2011), hlm. 2.

akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Secara sederhana Reni Akbar Hawadi mendefinisikan perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru. Dalam istilah perkembangan juga mencakup konsep usia, yang diawali dari saat pembuahan dan berakhir dengan kematian.<sup>14</sup> Sedangkan perkembangan kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu 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.

Daehler dan Bukatko mengemukakan bahwa bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisasi sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai makhluk hidup yang mampu belajar, sebagai makhluk hidup mampu memahami.<sup>15</sup>

Anak usia dini membutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai aspek perkembangan yang optimal, termasuk dengan

---

<sup>14</sup> Desmita, *“Psikologi Perkembangan”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 4.

<sup>15</sup> Muhibbin Syah, *“Psikologi Belajar”*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 22.

perkembangan kognitif. Piaget salah satu orang yang ahli di bidang psikologi perkembangan menunjukkan kepada kita beberapa hal penting untuk dicermati dalam perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak.

*According to Piaget, Kindergarten students are in pre-operational period. In this phase, children start to realize that understanding of things around them can be done by symbolic activity. The phase gives important role in children cognitive development.*<sup>16</sup>

Menurut piaget, siswa TK berada dalam periode pra-operasional. Pada fase ini, anak-anak mulai menyadari bahwa pemahaman tentang hal-hal di sekitar mereka dapat dilakukan dengan aktivitas simbolik. Fase tersebut memberikan peran penting dalam perkembangan kognitif anak.

Sementara itu menurut Patmodewo dalam Khadijah kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>17</sup>

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik

---

<sup>16</sup> Sri Setiyo Rahayu dan Edi Waluyo, “*The Bubble Painting Activities as a Science Teaching Media to Improve Cognitive Skills in 4-5 Years Old Children*”, Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, (Vol. 4, No.1, tahun 2015), hlm. 43.

<sup>17</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini...*, hlm. 32

untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkat ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>18</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan cara berpikir dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan bertambah. Artinya dengan kemampuan berpikir ini seseorang dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

#### **b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif**

Perkembangan otak anak mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Perkembangan otak anak banyak diuraikan dalam beberapa teori yang berbeda dengan kurun waktu yang berbeda. Para pendukung teori behavioris memiliki segi pandang bahwa anak-anak tumbuh dengan mengumpulkan informasi yang semakin banyak dari hari ke hari.<sup>19</sup>

Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahap: tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal. Tahap-tahap tersebut saling berkaitan dan tidak dapat ditukar

---

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 168.

<sup>19</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, ..., hlm. 64.

atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya.<sup>20</sup> Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget:

1) Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, intelegensi lebih didasarkan pada tindakan inderawi terhadap lingkungan. Menurut Desmita dalam Asrul dkk dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.

Karakteristik anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Segala tindakannya masih bersifat naluriah
- b) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- c) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.
- d) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensoris-motorisnya.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Paul Suparno, *Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), hlm. 24.

## 2) Tahapan Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan pemikiran praoperasional dicirikan dengan adanya fungsi semiotik, yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak bersama subjek.<sup>22</sup> Dengan kata lain pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

Tahap Praoperasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- a) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan sebagai informasi.
- b) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- c) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- d) Cara berfikir individu bersifat egosentris.

## 3) Tahapan Operasional-konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini ditandai dengan anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa konkrit. Anak masih menerapkan

---

<sup>21</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya...*, hlm. 37.

<sup>22</sup> Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget...*, hml. 49.

logika berpikir pada barang-barang yang konkrit, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Maka itu, meskipun intelegensi pada tahap ini sudah sangat maju, cara berpikir seorang anak tetap masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkret.

4) Tahapan Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

Tahap Operasional formal merupakan tahap terakhir dalam perkembangan kognitif menurut Piaget. Ini terjadi sekitar umur 11 atau 12 tahun ke atas. Pada tahap ini, seorang remaja sudah dapat berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoritis formal berdasarkan proposi-proposisi dan hipotesis, dan dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang dapat diamati saat itu.

**c. Teori-Teori Kognitif Menurut Ahli**

Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi.

Teori-teori kognitif menurut beberapa ahli diantaranya sebagai berikut:

1) Teori Uni Factor

Pada tahun 1911, Wilhelm Stern memperkenalkan suatu teori tentang intelegensi yang disebut dengan “*uni factor theory*” Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum. Menurut teori ini, intelegensi merupakan kapasitas atau

kemampuan umum. Sehingga reaksi atau tindakan seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan atau memecahkan sesuatu masalah adalah bersifat umum.

## 2) Teori Two Factor

Pada tahun 1904 yaitu sebelum Stren, seorang ahli matematika bernama Charles Spearman, mengajukan sebuah teori tentang intelegensi yang dikenal "*two kinds of factors theory*". Spearman mengembangkan teori berdasarkan suatu faktor mental umum yang diberi kode "g" mewakili kekuatan mental umum yang berfungsi dalam setiap tingkah laku mental individu, sedangkan faktor-faktor "s" menentukan tindakan-tindakan mental untuk mengatasi permasalahan.

## 3) Teori Multi Factors

Teori intelegensi multi factor dikembangkan oleh E.L. Thorndike, teori ini tidak berhubungan dengan konsep general ability. Menurut teori ini, intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dan respon.

## 4) Teori Primary Mental Abilities

L.L. Thrustone telah berusaha menjelaskan tentang organisasi intelegensi yang abstrak, dengan menggunakan tes-tes mental serta teknik-teknik statistik khusus membagi intelegensi menjadi tujuh kemampuan primer, yaitu : a) kemampuan numerical/matematika; b) kemampuan verbal atau berbahasa; c) kemampuan abstrak berupa visualisasi atau

berfikir; d) kemampuan menghubungkan kata-kata; e) kemampuan membuat keputusan, baik induktif maupun deduktif; f) kemampuan mengenal atau mengamati; dan g) kemampuan mengingat.

#### 5) Teori Sampling

Untuk menjelaskan tentang intelegensi, Godfrey H. Thomson pada tahun 1916 mengajukan sebuah teorinya yang disebut teori sampling. Menurut teori ini, intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Berbagai bidang pengalaman itu dikuasai oleh pikiran manusia tetapi tidak semuanya. Masing-masing bidang hanya dikuasai sebagian-sebagian saja dan ini mencerminkan kemampuan mental.<sup>23</sup>

Asumsi yang mendasari teori belajar kognitif adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Bruner, (discovery learning), berpikir intuitif tidak pernah dikembangkan di sekolah, bahkan mungkin dihindari karena dianggap tidak perlu. Sebaliknya di sekolah banyak dikembangkan cara berfikir analitis, padahal berfikir intuitif sangat penting untuk ahli matematika, biologi, fisika, dll. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap disiplin ilmu mempunyai konsep-konsep, prinsip-

---

<sup>23</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya...*, hlm. 34-36.

prinsip dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang mulai belajar. Cara terbaik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada satu kesimpulan.

**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik yang disertai dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif.<sup>24</sup> Maka dari itu terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak

---

<sup>24</sup> Desmita, “*Psikologi Perkembangan*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 180.

dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ.<sup>26</sup>

## 2) Faktor Lingkungan

Tingkat kognitif seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diketahuinya dari lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang. Sebagai contoh dalam penelitian Kamin, 1978, anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan yang baik mengalami peningkatan IQ sampai 5 poin, sedangkan anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan kurang baik tidak mengalami peningkatan taraf intelegensi.<sup>27</sup>

Teori lingkungan atau empirisme merupakan gagasan dari John Locke. Locke berpendapat bahwa,

---

<sup>25</sup> Ahmad, Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2011), hlm. 59.

<sup>26</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif...*, hlm. 42.

<sup>27</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif...*, hlm. 42.

manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*.<sup>28</sup>

3) Faktor Kematangan

Kematangan sangat erat kaitannya dengan usia seseorang. Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapainya kesanggupan untuk menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Oleh karena itu manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat merupakan ketertarikan akan sesuatu objek yang berasal dari hati, bukan karena paksaan orang lain. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan alami seseorang yang luar biasa akan sesuatu hal. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya

---

<sup>28</sup> Susanto, *Perekembangan Anak Usia Dini ...*, hal. 59.

seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.<sup>29</sup>

6) Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebarkan) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>30</sup>

## 2. Anak Usia Dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut National Assosiation in Education for Young Children (NAEYC) adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun. Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap untuk dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa awal perkembangan anak.

Terdapat banyak pendapat mengenai usia dini. Menurut J. Blac, usia dini itu dimulai sejak anak masih dalam kandungan

---

<sup>29</sup> Sefrina, *Deteksi Minat dan Bakat Anak..*, hlm. 28-29.

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Perekembangan Anak Usia Dini ...*, hal. 60.

atau sebelum dilahirkan (pranatal) sampai dengan usia 6 tahun.<sup>31</sup>

Sedangkan menurut pakar pendidikan anak, menjelaskan bahwa anak usia dini yaitu kelompok manusia yang berusia 7-8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang ada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>32</sup>

Perkembangan dan pertumbuhan anak merupakan hal yang penting untuk kita pelajari dan kita pahami selaku calon pendidik. Banyak para pendidik yang belum memahami perkembangan anak. Sehingga masih ada pendidik yang menerapkan sistem pembelajaran tanpa melihat perkembangan anak didiknya. Hal ini akan berakibat adanya ketidakseimbangan antara sistem pembelajaran dengan perkembangan anak yang akan menyulitkan anak didik mengikuti sistem pembelajaran yang ada. Dengan mengetahui proses, faktor, dan konsep perkembangan anak didik kita akan mudah mengetahui

---

<sup>31</sup> Agus Wibowo, Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas), ..., hlm. 25

<sup>32</sup>

sistem pembelajarn yang efektif, efisien, terarah dan sesuai dengan perkembangan anak didik.

Menuru Isjoni, Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah, maka usia dini dikatakan sebagai usia emas, yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Anak usia dini dikenal sebagai manusia yang unik, kadang-kadang melebihi dari orang-orang dewasa yang sulit diterka, diduga, bila dilihat dari bicara, tingkah laku maupun pikirannya.<sup>33</sup>

Dari pendapat ahli di atas, mengenai pengertian anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat atau disebut juga sebagai masa keemasan (golden age), yaitu masa di mana semua stimulasi segenap aspek perkembangan mengambil peran penting bagi pertumbuhan anak selanjutnya.

---

<sup>33</sup> Isjoni, "Model Pembelajaran Anak usia Dini", (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.19-24.

## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.<sup>34</sup>

Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditujukan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Seorang anak belum mengerti apakah yang ia lakukan tersebut berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar maupun salah. Hal yang terpenting bagi mereka ialah ia merasa senang dan nyaman dalam melakukannya. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas orang tua ataupun pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan anak dalam beraktivitas supaya yang dilakukannya tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya sehingga nantinya mampu membentuk kepribadian yang baik.

Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seseorang anak. Untuk itu, sebagai orangtua dan pendidikan wajib mengerti

---

<sup>34</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 20.

karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat.<sup>35</sup>

- 1) Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- 2) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandangan dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu anak penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- 3) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu anak cenderung memerhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru.
- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru.

---

<sup>35</sup> Muhammad Fadlillah, Desain Pembelajaran PAUD, ..., hlm. 57.

- 6) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak saja senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- 8) Masih mudah frustasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- 9) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakannya.
- 10) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- 11) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
- 12) Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dengan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan

bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Selain karakteristik-karakteristik tersebut, karakteristik lain yang tidak kalah penting dan patut dipahami oleh setiap orang tua maupun pendidikan ialah anak suka meniru dan bermain. Kedua karakteristik ini sangat dominan memengaruhi perkembangan anak usia dini. Suka meniru maksudnya apa yang anak lihat dari seseorang dan sangat mengesankan bagi dirinya sehingga anak akan meniru dalam melakukan sebagai mana yang ia lihat. Meskipun apa yang ia lihat tersebut tidak bermanfaat bagi dirinya, dan bahkan anak tidak mengerti apakah itu baik atau buruk. Yang diketahui anak ialah bahwa yang ia lihat tersebut sangat berkesan bagi dirinya sehingga ia berusaha untuk menirunya. Sedangkan anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Oleh karena itu, dalam konteks ini, orang tua maupun pendidik harus mengisi keseharian belajar anak dengan aktivitas bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitanya dengan dunia anak-anak.

Sedangkan dalam bukunya Isjoni, anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri, diantaranya:<sup>36</sup>

1) Usia 0-1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luarbiasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik usia bayi diantaranya: (a). mempelajari keterampilan motoric mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan, (b). Mempelajari menggunakan panca indera, (c). Mempelajari komunikasi sosial.

2) Usia 2-3 tahun

Pada usia ini memiliki karakteristik yang sama pada usia selanjutnya, secara fisik mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Karakteristik khusus pada usia ini antara lain; (a). Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya, (b). Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, (c). Mulai mengembangkan emosi.

3) Usia 4-6 tahun

Karakteristik usia ini antara lain: (a). Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan kegiatan, (b). perkembangan bahasa semakin baik, (c). Perkembangan kognitif sangat pesat, (d). Bentuk permainan anak masih bersifat individu.

---

<sup>36</sup> Isjoni, "Model Pembelajaran Anak usia Dini", ..., hlm. 24-26.

**c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif AUD**

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Dalam lembaga PAUD sendiri terdapat acuan mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan termasuk aspek kognitif. Lingkup perkembangan kognitif dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 terbagi menjadi tiga bagian yakni:

**Tabel 2.1**

**Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)  
Aspek Kognitif Anak Usia Dini**

<b>Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini</b>		
<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	a. Memberikan informasi tentang benda dan fungsinya
		b. Menyebutkan berbagai macam benda beserta fungsinya yang ada di sekitar

	2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	a. Melakukan permainan simbolik ( dokter-dokteran, perang-perangan, penjual-pembeli, dsb)
	3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)	a. Mencoba dan menceritakan (eksperimen apa yang terjadi jika warna dicampur)
		b. Memberi informasi tentang suatu hal
		c. Mengetahui asal mula sesuatu ( nasi dai beras)
	4. Mengenal sebab akibat yang terjadi pada dirinya	a. Menceritakan kejadian sebab akibat yang terjadi pada dirinya (mengapa kita lapar,dsb)
	5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	a. Mengerjakan maze (mencari jejak) yang sederhana
		b. Menciptakan sesuatu dengan menggunting, merobek, menempel, dsb.
B. Berfikir Logis	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	a. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak (ukuran, jenis, dan ciri-ciri tertentu

		b. Mencari, menunjuk dan menyebutkan sebanyak banyaknya benda atau gambar yang mempunyai bentuk atau ukuran menurut ciri tertentu
	2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	a. Mencari, menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan benda/ gambar ke dalam kelompok yang sama
		b. Mencari, menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan benda atau gambar ke kelompok yang berpasangan.
	3. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	a. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 2 pola berurutan
	4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	a. Mengurutkan benda/ gambar berdasarkan ukuran besar kecil
		b. Mengurutkan benda/ gambar berdasarkan urutan dari panjang ke lebar, tinggi ke rendah
		c. Mengurutkan benda/ gambar berdasarkan urutan warna

		(gradasi warna)
C. Berfikir Simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	a. Menyebut urutan bilangan
		b. Membilang dengan benda-benda/ gambar 1-10
	2. Mengenal konsep bilangan	a. Membilang dengan menunjuk benda/ gambar untuk mengenal konsep bilangan
		b. Menghubungkan/ memasang konsep bilangan dengan angka
		c. Menyebut kembali penambahan dan pengurangan dengan memisahkan / mengumpulkan benda-benda 1-5
	3. Mengenal lambang bilangan	a. Mencari, menunjuk, dan menyebut lambang bilangan 16
		b. Mengurutkan lambang bilangan 15 atau sebaliknya
4. Mengenal lambang huruf	c. Mencari, menunjuk, dan menyebutkan lambang bilangan huruf atau alphabet	

Perkembangan kognitif pada anak usia dini perlu diberikan stimulus yang tepat agar dapat berkembang secara optimal dan

sesuai dengan tahapannya. Salah satu lingkup yang dikembangkan pada penelitian ini ialah lingkup perkembangan simbolik anak usia 5-6 tahun yakni tentang berfikir simbolik. Upaya yang dilakukan guna meningkatkan perkembangan tersebut ialah dengan memberikan stimulus berupa permainan labirin.

Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari kecerdasan logika matematika, Sefrina menyatakan bahwa kemampuan logika matematika berkaitan dengan kemampuan dalam memahami pola-pola angka dan kemahiran menggunakan logika.<sup>37</sup> Anak-anak yang memiliki kecerdasan terhadap logika matematika memiliki ketertarikan yang tinggi akan kegiatan berfikir logis seperti mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang dan permainan strategi.

### **3. Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap

---

<sup>37</sup> Andin Sefrina, *Deteksi Minat dan Bakat Anak Optimalkan 10 Kecerdasan pada Anak*, (Jakarta: Media Pressindo, 2013), hlm. 67.

perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.<sup>38</sup>

Menurut Paula Henry Mussen, menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.<sup>39</sup>

Pendapat lain menyebutkan bahwa bermain berasal dari bahasa Inggris *play*. Dalam konteks ini bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain

---

<sup>38</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 9.

<sup>39</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 149.

dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.<sup>40</sup>

#### **b. Pentingnya Bermain bagi Anak**

Bermain bagi anak sangatlah penting. Karena dunia anak adalah bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai kegiatan belajar bagi mereka. Diantara pentingnya bermain bagi anak antara lain yaitu:

##### 1) Kelebihan energi

Herbert menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk memperahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

##### 2) Rekreasi dan relaksasi

Dalam hal ini, bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak memperoleh kembali energinya sehingga lebih aktif dan bersemangat kembali.

---

<sup>40</sup> M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 26.

### 3) Insting

Bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

### 4) Rekapitulasi

Bermain merupakan peristiwa mengulangi kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup di zaman sekarang.<sup>41</sup>

## c. Belajar dan Bermain

Setiap anak selalu ingin bermain. Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi kegiatan yang dilakukan anak. Situasi seperti ini sering dilakukan tanpa disadari bahwa anak telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu sehingga anak memiliki kemampuan baru.

Menurut Mursid, bermain adalah keinginan anak-anak secara alamiah. Karena dunia anak adalah dunia bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.<sup>42</sup> Dengan demikian bermain merupakan cara anak belajar tentang apa saja, belajar tentang objek, kejadian,

---

<sup>41</sup> M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 27-28.

<sup>42</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD...*, hlm. 56.

situasi, dan konsep (misalnya halus, kasar, dan lain-lain). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran, harus memperhatikan semua aspek dalam bermain. Permainan yang akan dilakukan harus direncanakan agar dapat membawa anak ke dalam situasi yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>43</sup>

#### **4. Permainan Labirin**

##### **a. Pengertian Permainan Labirin**

Permainan labirin atau yang dikenal dengan istilah *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Permainan labirin juga dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai

---

<sup>43</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 33-34.

tujuan yang telah ditetapkan.<sup>44</sup> Pada permainan labirin di dalamnya terdapat jalur yang bercabang-cabang, namun tidak setiap cabang labirin tersebut merupakan jalan keluar karena ada yang terhalang oleh tembok-tembok penghalang, maka dari itu anak-anak harus mencari atau menemukan jalan keluar yang lainnya.

Permainan labirin menurut Nurul Ikhsan permainan labirin atau *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.<sup>45</sup> Bermain labirin dapat membuat anak-anak mengetahui ruang-ruang yang ada pada labirin, serta jalur-jalur yang dilewati labirin tersebut, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Laily Rosidah labirin merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.<sup>46</sup> Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

---

<sup>44</sup>Novita Yulistari, dkk, “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, tahun 2018), hlm. 129.

<sup>45</sup>Nurul Ihsan, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal aksara,2014), hlm.1.

<sup>46</sup>Laily Rosidah, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, (Vol. 2, No.8, tahun 2014), hlm. 286.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan labirin adalah permainan mencari jejak atau jalan keluar dalam memecahkan masalah. Permainan ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan juga membantu anak untuk melatih konsentrasi.

#### **b. Langkah-Langkah Pembuatan dan Pelaksanaan Permainan Labirin**

Permainan labirin merupakan permainan edukatif yang memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan labirin di dalamnya terdapat kegiatan mencocokkan atau mencari benda melalui lintasan. Permainan labirin yang akan digunakan terbuat dari bahan kardus.

Langkah-langkah membuat permainan labirin dapat dilakukan sebagai berikut :

- 1) Mendesain produk
- 2) Menyiapkan alat dan bahan (papan kardus, triplek, cutter, penggaris, pulpen, lem, gunting)
- 3) Memotong papan kardus sesuai dengan ukuran kertas produk
- 4) Menggambar sketsa lajur labirin diatas papan kardus lalu di lubangi
- 5) Tempelkan gambar desain labirin diatas papan kardus yang telah dilubangi
- 6) Potong angka sesuai dengan bentuk geometri dan tempelkan bagian potongan angka diatas kardus

7) Media permainan labirin siap digunakan.

Dalam permainan labirin anak-anak dilatih untuk memecahkan masalah, mengenal, maupun menghafal benda-benda dan berbagai pengetahuan yang ada di sekitarnya melalui permainan tersebut. Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan labirin adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyiapkan media permainan yaitu labirin yang terbuat dari kardus dan yang ada lintasan di atasnya, peneliti akan mengenalkan berbagai macam binatang di lingkungan anak. Selain mengenalkan binatang, peneliti juga mengenalkan bilangan 1-10, dan bentuk-bentuk geometri.
- 2) Guru menyiapkan anak-anak untuk berkumpul dan menjelaskan apa saja yang ada di labirin dan mengenalkan aturan bermain dengan cara bergantian.
- 3) Untuk menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah*, kemudian anak mencocokkan gambar benda sesuai dengan gambar yang dituju, jika anak tersesat atau salah jalan lintasan maka harus berhenti dan giliran teman yang lain yang memainkan. Jika anak berhasil mencapai benda yang dituju, kemudian anak menyebutkan warna benda, setelah itu dilanjutkan mencari jalan keluar atau *finish*.
- 4) Permainan berakhir jika semua telah bermain, dan yang telah mampu menyelesaikan permainan dan berhasil melewati lintasan dengan benar mendapat *reward* bintang.

### c. Manfaat Permainan Labirin

Permainan labirin atau *maze* ini memanfaatkan pikiran atau konsentrasi anak agar terampil dalam memecahkan masalah. Keterampilan dan kecepatan dalam memahami sesuatu membutuhkan daya konsentrasi tinggi. Latihan permainan ini memberikan rangsangan bagi anak untuk mengolah berbagai informasi. Permainan labirin merupakan salah satu permainan edukatif yang memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. dalam permainan ini terdapat kegiatan mencocokkan atau mencari benda melalui lintasan.<sup>47</sup> Selain itu, permainan labirin juga mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak diantaranya:

- 1) Learning by planning yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak;
- 2) Mengembangkan otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena permainan dengan tema sebaya sering menimbulkan keceriaan;

---

<sup>47</sup> Puji Lestari, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus di RA Ar Rafif Kalasam Sleman", *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 8.

- 3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak;
- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat permainan labirin yaitu sebagai alat fasilitas belajar untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif serta motorik anak agar pancaindra anak terlatih dan berkembang dengan baik.

#### **d. Pengembangan Kognitif melalui Permainan Labirin**

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berfikir dalam mengenal konsep berhitung yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan serta mengenal angka sesuai tahap perkembangan anak. Hal ini serupa dengan pendapat Suyanto berhitung amat penting dalam kehidupan yang pada awalnya anak tidak mengenal bilangan, angka dan operasi bilangan, sehingga secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung.

Menggunakan permainan labirin anak dapat belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapi, melalui permainan

ini anak diajak berfikir untuk mencari solusi dari masalah tersebut serta anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam berhitung melalui permainan labirin. Ketika anak bermain labirin anak diajarkan untuk mencari jalur yang benar sehingga anak mendapatkan jalan keluar yang benar dan dapat menghitung objek yang dipilihnya.

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Semua jenis penelitian harus menjelaskan kajian pustaka. Bagian ini menjelaskan bagian yang relevan yang dilakukan selama mempersiapkan atau mengumpulkan referensi sehingga ditemukan topik sebagai permasalahan yang terpilih untuk dikaji melalui penelitian skripsi. Dalam penelitian ini, peneliti membahas beberapa penelitian yang pernah diteliti oleh beberapa peneliti lain, peneliti tersebut digunakan sebagai bahan kajian pendukung dalam penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan bahan kajian pendukung adalah sebagai berikut:

*Pertama*, skripsi dari Tri Sinta Trisnawati, Skripsi tersebut mengemukakan tentang “*Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung*”. Peneliti melakukan kegiatan membedakan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi panjang yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak

usia dini, sehingga dapat mengembangkan kemampuan mereka khususnya kecerdasan kognitif.<sup>48</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tujuan yang akan dicapai yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada metode bermain yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan permainan geometri, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan labirin.

*Kedua*, skripsi dari Muti'ah Khoirul Ummah yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyo Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017*". Skripsi tersebut mengemukakan bahwa bernyanyi dapat membantu daya ingat anak. Hal ini dapat terjadi ketika guru mengajak anak untuk menghafal lagu-lagu yang dinyanyikan. Pengulangan lagu memungkinkan anak untuk menyimpan syair tersebut ke dalam memori mereka.<sup>49</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitif anak.

---

<sup>48</sup> Tri Sinta Trisnawati, "Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung", Skripsi, (Lampung: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Intan Lampung, 2017), hlm. 80.

<sup>49</sup> Muti'ah Khoirul Ummah, "Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi, (Surakarta: Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017), hlm. 38.

Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan metode bernyanyi dan penelitian ini menggunakan permainan labirin.

*Ketiga*, skripsi dari Ninda Febriana yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta*”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak memiliki pengaruh yang signifikan.<sup>50</sup> Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *maze* atau labirin dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan permasalahannya. Dalam penelitian tersebut permasalahannya tentang keterampilan motorik halus pada anak sedangkan penelitian ini menekankan pada perkembangan aspek kognitif anak usia dini.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian.

---

<sup>50</sup> Nindia Febriana, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta”, Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) hlm. 57.

Mulai dari penggunaan metode pembelajaran dan materi aspek yang dikembangkan terhadap kemampuan anak. Walaupun penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, namun masih memiliki hubungan yang dapat mendukung penelitian ini. Penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan kognitif anak melalui permainan labirin di RA IMAMA Mijen Semarang.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu dengan menggunakan permainan labirin maka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA IMAMA Mijen Semarang tahun ajaran 2019/2020.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Jenis penelitian ini sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA IMAMA Mijen Semarang. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui pengkajian dan pemecahan serta memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas dapat diperbaiki dan kemampuan anak menjadi meningkat.

Menurut Suyanto pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai *agen of change* (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian ini dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas.<sup>51</sup>

Wina Sanjaya mengemukakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang

---

<sup>51</sup> Suyanto, *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: IKIP, 1997), hlm. 7.

terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.<sup>52</sup> Senada dengan apa yang disampaikan para ahli di atas mengenai penelitian tindakan kelas, Kemmis dan Mc Taggart pun menyatakan bahwa “*PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilakukan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri*”.<sup>53</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran dalam suatu kelas. Banyak manfaat yang dapat dipetik dari pelaksanaan PTK, beberapa diantaranya adalah terjadi peningkatan kinerja dan kompetensi siswa dan terjadi perbaikan penggunaan media, alat bantu belajar, dan sumber belajar lainnya.<sup>54</sup>

Setelah mengetahui manfaat yang disebutkan oleh Mansur Muslich di atas merupakan alasan utama mengapa peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini, maka diharapkan dengan penelitian ini permainan labirin dapat

---

<sup>52</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hlm. 26.

<sup>53</sup> Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas..*, hlm.10.

<sup>54</sup> Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas..*, hlm.11.

membawa dampak positif atau peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B RA IMAMA Mijen Semarang.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RA IMAMA Mijen Semarang. Selanjutnya untuk waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Juni semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Adapun beberapa pertimbangan melakukan penelitian di RA IMAMA Mijen Semarang yaitu:

- a. adanya ketersediaan dari RA IMAMA Mijen Semarang untuk dijadikan tempat penelitian;
- b. adanya permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian;
- c. letak posisi sekolah yang tidak terlalu jauh, sehingga memudahkan untuk dalam proses penelitian.
- d. Jumlah siswa yang memadai sehingga memungkinkan tercapainya pengelolaan kelas yang optimal.

## **C. Subjek dan Kolaborator Penelitian**

- a. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu anak kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang. Peneliti memilih kelas B di karenakan sudah mengetahui karakteristik siswa B, serta guru kelas mau bekerja sama untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

b. Kolaborator Penelitian

Kolaborator merupakan salah satu cirri khas dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memungkinkan adanya kolaborasi atau kerjasama antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan, tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan akhirnya menghasilkan kerja sama tindakan (*action*). Dalam pelaksanaan tindakan di kelas, maka kerja sama antara guru dan peneliti setara dengan guru, dalam artian masing-masing memiliki tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan penelitian.

#### **D. Siklus Penelitian**

a. Pratindakan

Penelitian prasiklus diawali dengan meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah serta guru kelompok B di RA IMAMA Mijen Semarang sebelum melakukan penelitian tindakan kelas.

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan proses wawancara terhadap guru di kelompok B tentang proses pembelajaran serta dokumentasi untuk memperoleh data-data yang diperlukan.

b. Siklus I

Berdasarkan pada kegiatan prasiklus maka hasil yang didapat adalah rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok B di RA IMAMA Mijen Semarang sehingga diterapkan siklus I. Pelaksanaan siklus I bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui permainan labirin. Siklus I dalam pelaksanaannya terdiri atas empat tahap yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; 4) refleksi.

c. Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan dan perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan siklus II juga terdiri atas empat tahap yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; 4) refleksi.

**Tabel 3.1**

**Rencana Pelaksanaan Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyusun RPPH sesuai dengan indikator</li><li>2. Guru mempersiapkan peralatan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyusun RPPH sesuai indikator</li><li>2. Guru mempersiapkan peralatan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran</li><li>3. Guru mempersiapkan</li></ol>

	3. Guru mempersiapkan alat observasi, evaluasi, dan instrument penelitian	alat obsrvasi, evaluasi, dan instrument penelitian.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan anak</li> <li>2. Guru membuat aturan main</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi / pengantar untuk mengaitkan materi</li> <li>4. Guru memberikan contoh permainan labirin</li> <li>5. Guru memberikan kesempatan anak untuk mencoba permainan labirin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru mengkondisikan anak</li> <li>7. Guru membuat aturan main</li> <li>8. Guru memberikan apresiasi / pengantar untuk mengaitkan materi</li> <li>9. Guru memberikan contoh permainan labirin</li> <li>10. Guru memberikan kesempatan anak untuk mencoba permainan labirin</li> </ol>
Observasi	Melakukan pengamatan dengan teman sejawat atau kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi.	Melakukan pengamatan dengan teman sejawat atau kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi.
Refleksi	Penulis menganalisis keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kerja maka dilakukan siklus selanjutnya.	Penulis menganalisis keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kerja, apabila sudah berhasil maka siklus dihentikan

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. berikut adalah beberapa metode pengumpulan data yang digunakan :

### **a. Observasi**

Schmuck menyatakan observasi sebagai saran mengumpulkan data, mencakup cermat memperhatikan dan secara sistematis mencatat apa yang dilihat dan didengar. Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, dalam observasi yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan terlibat dengan kegiatan sehari-hari objek penelitian atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.

Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah data tentang situasi umum objek penelitian atau untuk mencari data yang berhubungan dengan penelitian ini. Observasi dilakukan kepada siswa kelas B selama proses pembelajaran. Observasi pada siswa difokuskan pada proses perkembangan kognitif selama proses pembelajaran.

**Tabel 3.2 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Labirin**

No.	Nama	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan persegipat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan aneka				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
Jumlah																							
Persentase																							

Skala Penilaian :

- 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik)
- 2 = Mulai Berkembang (Baik)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- a. Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
- b. Skor terendah tiap indikator adalah 1

- c. Kriteria peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan labirin keseluruhan dibuat dalam 4 kelompok, yaitu Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, Berkembang Sangat Baik.

Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah data tentang situasi umum objek penelitian atau untuk mencari data yang berhubungan dengan penelitian ini. Observasi dilakukan kepada siswa kelas B selama proses pembelajaran. Observasi pada siswa difokuskan pada proses perkembangan kognitif selama proses pembelajaran.

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru Menggunakan Model Permainan Labirin**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok				

<p>B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh</li> <li>2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut</li> <li>3. Melaksanakan model pembelajaran melalui permainan labirin</li> <li>4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien</li> </ol>				
<p>C. Melibatkan siswa dalam</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upaya guru melibatkan siswa</li> </ol>				

<p>proses pembelajaran</p>	<p>dalam proses pembelajaran</p> <p>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran melalui Permainan Labirin dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa</p>				
<p>D. Komunikasi dengan siswa</p>	<p>1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat</p> <p>2. Memberi respon atas pertanyaan siswa</p> <p>3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan</p>				

	pendapat				
E. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi				
Jumlah					

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

b. Wawancara

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam mengumpulkan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara penelitian dapat menggali tidak apa saja yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga ada yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan (anak didik, guru, dan kepala sekolah) bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang, dan masa yang mendatang.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Hamid Pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hlm. 74-75.

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, artinya wawancara berjalan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap, pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

#### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan topik kajian yang berasal dari dokumen-dokumen RA IMAMA Mijen Semarang. Data yang diambil adalah foto-foto kegiatan, Promes, RPPM, dan RPPH. Metode ini juga digunakan untuk memperoleh data mengenai sarana prasarana, struktur organisasi, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

### **F. Teknik Analisis Data**

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan skor terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor rendah (SR) = 1. Pengisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap deskriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi.

**Tabel 3. 4 Interpretasi Perkembangan Anak**

Skor	Interpretasi
100-81 %	Sangat baik(BSB)
80-61 %	Baik(BSH)
60-41 %	Cukup(MB)
40-0 %	Kurang(BB)

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum Berkembang

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan moral anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase perkembangan anak

F = Jumlah Anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak.

Tindakan dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi keterangan baik. Untuk mengukur keberhasilan penerapan permainan labirin dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dilihat dari persentase

yang sama untuk menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yaitu pada presentase dengan keterangan baik.

### **G. Indikator Ketercapaian Penelitian**

Dalam indikator penelitian, apabila ada kesalahan yang dibuat oleh anak dalam melaksanakan permainan labirin untuk mengetahui kemampuan kognitif yang diberikan dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model permainan labirin. Peneliti berharap dari siklus yang dilakukan mencapai ketuntasan perkembangan kognitif untuk anak sebesar 75% dari seluruh anak yang ada.

Dengan menggunakan model permainan labirin yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak yang mana indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika adanya peningkatan kemampuan kognitif dari sebelum dan sesudah menggunakan permainan labirin.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Data Umum Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal (RA) IMAMA Kelurahan Kedungpane, Kecamatan Mijen, Kabupaten Semarang. RA IMAMA adalah lembaga yang bernaung di bawah Departemen Agama dan berdiri pada tahun 1993. Bangunan RA ini merupakan milik sendiri dan mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Ini dapat dilihat dari penambahan ruang belajar, sarana dan prasarana serta tenaga pengajar yang cukup.

Lokasi sekolah RA IMAMA ini dibatasi oleh perumahan penduduk dan pada bagian sebelah kanan terdapat bangunan SD IMAMA yang juga merupakan bagian dari Yayasan IMAMA. Luas ruangan kelas RA 6 x 5 m<sup>2</sup>, berlantai keramik, berdinding permanen, ventilasi udara dan pencahayaan yang cukup. Peserta didik di RA IMAMA pada tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 115 siswa, dengan 4 kelas yang terdiri dari A1, A2, B1, dan B2. Sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di kelas terdiri dari papan tulis, spidol, lemari, 8 meja dan 16 kursi siswa, serta 1 meja

guru dan kursinya permianan indoor seperti puzzle, kartu angka, dan lego.

## **2. Data Khusus Hasil Penelitian**

Menerangkan status lembaga secara administrative RA IMAMA berstatus swasta berdiri pada tahun 1993 dan telah memiliki izin operasional dari Departemen Agama nomor wk/5-b/RA/427/pgm/1997 untuk program Raudhatul Athfal dengan peringkat akreditasi B.

## **B. Analisis Data Per Siklus**

### **1. Data Hasil Pratindakan**

#### **a. Proses Pembelajaran**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan kognitif anak pada materi mngenal bentuk geometri dan kemauan anak dalam melakukan sesuatu. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui model pembelajaran Permainan labirinPerbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan kognitif anak di Kelompok B2 Raudhatul Athfal

IMAMA Mijen Semarang. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil bernyanyi. Kemudian guru memimpin doa di depan kelas. Setelah usai berdoa anak-anak diharuskan menjawab pertanyaan guru agar bisa masuk ke dalam kelas. Setelah itu guru mengarahkan anak dalam kegiatan tahfiz sebelum melakukan proses belajar mengajar, setelah tahfiz guru juga mengkondisikan anak untuk mendengarkan apersepsi guru tentang bentuk- bentuk geometri, mengenal dan menyebutkan bilangan 1-10. Anak-anak diajak tanya jawab.

2) Kegiatan Inti

Setelah guru melakukan apersepsi dan tanya jawab serta pratiknya, kemudian guru mengajak anak untuk menyebutkan kembali bentuk- bentuk yang digambar di papan tulis. Setiap anak diberikan gambar lalu menyebutkan bentuk dan nama dari gambar tersebut. Sebelumnya guru menjelaskan kepada anak-anak bagaimana langkah-langkah mengerjakan permainan labirin. Guru menyediakan peralatan berupa gambar. Selanjutnya guru memberi contoh kepada anak-anak gambar angka mana yang sesuai dengan jumlah hewan.

Kemudian secara bergantian anak-anak mengikuti seperti apa yang dicontohkan oleh guru. Kegiatan percobaan tersebut masih belum berjalan dengan lancar, anak-anak bingung dan masih melihat gambar teman sebelahnya dan ada yang sama sekali tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar tenang dan dapat mengikuti kegiatan selanjutnya.

Kegiatan belajar anak selanjutnya adalah menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu memasang gambar angka dan gambar hewan dengan menarik garis gambar mencari lintasan yang tepat sesuai jumlah hewan.

### 3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir diisi dengan menyanyikan lagu anak, membaca surah pendek dan berdiskusi kembali tentang apa yang telah dipelajari dihari tersebut. Berdoa sebelum pulang, lalu salam.

## **b. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak**

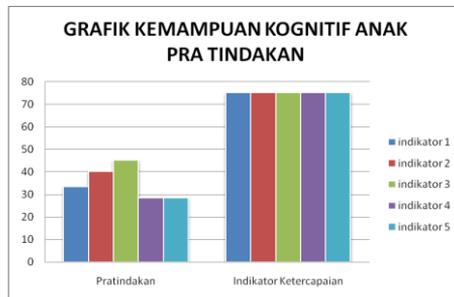
Hasil observasi kemampuan kogniti materi mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebutkan bilangan 1-10, dan mengenal nama-nama hewan di sekitar anak pratindakan Kelompok B2 IMAMA Mijen Semarang yang dilakukan pada

tanggal 10 Maret 2020 dengan menggunakan instrumen lembar observasi checklist disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan**

No.	Aspek Kemampuan	Persentase
1.	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat	33.33 % <sup>^</sup>
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin	40.00 %
3.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10	45.00%
4.	Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan	28,33 %
5.	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	28.33%
Rata-rata		35.40%
Indikator Keberhasilan		75.00%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok B2 RA IMAMA melalui permainan labirin. Dari data pada tabel 4.1 yang berupa hasil observasi pratindakan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



**Gambar 4.1 Grafik Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan**

### c. Hasil Pra Tindakan

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrumen checklist pada tanggal 10 Maret 2020 pada Kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebut bilangan 1-10, dan mengenal macam-macam hewan mendapatkan perolehan data pada anak-anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan

segiempat 33.33%, anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin, dan anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sebanyak 45.00%. Sedangkan berkompoten dalam melakukan sesuatu yaitu anak dapat melwati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan 28.33%, dan anak dapat melakukan kegiatan dari awal hingga selesai. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah kurang dengan nilai rata-rata 35.40 % dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti bersama guru kelas menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran pada Siklus I. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Indikator Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat, anak masih belum optimal terlihat pada anak yang sebagian besar anak belum tahu nama bentuk- bentuk di sekitarnya . Hanya beberapa anak yang dapat menyebutkan dengan baik. Terlihat mereka masih bingung dengan nama bentuk yang ditunjukkan peneliti dan ketika disuruh menyebutkan nama benda hanya diam.
- 2) Indikator Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin, Anak masih banyak yang belum bisa membedakan antara hewan zebra

dan kuda dan banyak juga yang masih asing dengan gambar hewan beruang, serta masih banyak yang belum mengetahui macam-macam hewan yang lainnya.

- 3) Indikator anak mampu menyebutkan bilangan 1-10. Ada beberapa anak yang sudah lumayan lancar untuk menyebutkan bilangan tersebut meskipun ditunjuk secara acak. Dan juga ada beberapa anak yang bisa menyebutkannya namun juga ada beberapa yang masih perlu mengingat-ingat lagi agak lama.
- 4) Indikator anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan hewan. Anak masih banyak yang bingung ketika melawati lintasan labirin ada yang berhenti ditengah dan salah jalan.
- 5) Indikator anak dapat menyelesaikan tindakan permainan labirin dari awal sampai akhir. Hanya beberapa anak yang mampu menyelesaikan atau melewati lintasan labirin hingga semua bilangan sesuai dengan gambar jumlah hewan. Terlihat masih banyak anak yang memasang angka dengan gambar hewan dengan jumlah yang tidak sesuai.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak- anak di Kelompok B2 masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di

Kelompok B2. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 yaitu 75%.

## **2. Data Hasil Kegiatan Siklus I**

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Pada saat pertemuan anak akan dikenalkan dengan permainan labirin yang dimulai dengan mengenalkan bentuk geometri, selanjutnya anak-anak diminta menyebutkan bilangan 1-10, dan mengenalkan hewan-hewan yang ada dalam permainan labirin. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan Dengan permainan labirin yaitu menetapkan bahan dan alat yang dilakukan sebelum kegiatan, menetapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan permainan labirin

### **a) Perencanaan**

Selanjutnya setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan untuk pemecahan masalah bagi siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti menyiapkan media permainan yaitu labirin yang terbuat dari papan triplek dan karton dan yang ada lintasan di atasnya, peneliti akan mengenalkan berbagai macam binatang di lingkungan anak. Selain mengenalkan

binatang, peneliti juga mengenalkan bilangan 1-10, dan bentuk-bentuk geometri.

- 2) Membuat lembar observasi untuk kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.
- 3) Mengevaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam akhir pelajaran.

**b) Pelaksanaan**

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Kemudian mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan menerapkan model pembelajaran melalui permainan labirin di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 5) Guru menyiapkan anak-anak untuk berkumpul dan menjelaskan apa saja yang ada di labirin dan mengenalkan aturan bermain dengan cara bergantian.
- 6) Untuk menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah*, anak kemudian mengambil kertas yang berisi simbol gambar petunjuk, setelah mendapat petunjuk anak menyebutkan gambar benda apa yang didapat, kemudian anak mencocokkan gambar benda sesuai dengan gambar yang dituju, jika anak tersesat atau salah jalan lintasan maka harus berhenti dan ganti giliran teman yang lain yang memainkan. Jika anak berhasil

mencapai benda yang dituju, kemudian anak menyebutkan warna benda, setelah itu dilanjut mencari jalan keluar atau *finish*.

- 7) Permainan berakhir jika semua telah bermain, dan yang telah mampu menyelesaikan permainan dan berhasil melewati lintasan dengan benar mendapat *reward* bintang.
- 8) Membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- 9) Di akhir pertemuan Siklus I peneliti mengevaluasi hasil belajar siswar sebagai evaluasi terhadap siswa.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 Juni 2020. Saat kegiatan inti, salah satunya adalah kegiatan permainan labirin, anak mengikuti apersepsi guru mengenai bentuk-bentuk geometri dan contoh benda benda yang berentuk geometri, mengenal dan menyebutkan bilangan 1-10, kemudian juga anak diminta untuk menyebutkan macam-macam hewan yang ada di permainan labirin.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Juni 2020. Saat kegiatan inti, salah satunya adalah kegiatan permainan labirin, anak mengikuti apersepsi guru mengenai bentuk-bentuk geometri dan contoh benda benda yang berentuk geometri, mengenal dan menyebutkan bilangan 1-10, kemudian juga anak diminta untuk menyebutkan macam-macam hewan yang ada di permainan labirin.

### **c) Observasi**

Proses pembelajaran Siklus I mengalami beberapa kendala. Awalnya anak tampak antusias saat mengetahui mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan permainan labirin atau mencari jejak. Pada saat pembagian tugas beberapa anak tidak bersedia mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, banyak anak bermain dengan kawan sebangkunya sehingga pada Siklus I pemberian tugas ditentukan oleh anak. Guru kembali mengkondisikan anak untuk kembali melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan labirin.

Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan labirin. Hal tersebut terlihat setiap akhir kegiatan anak selalu meminta untuk mengulangi kegiatan permainan labirin tersebut.

Siklus I, awalnya anak belum paham dengan kegiatan yang berjalan sehingga saat kegiatan dengan permainan labirin tidak berjalan lancar, beberapa anak sulit untuk mengerti apa bentuk gambar tersebut sehingga harus dilakukan pengulangan agar anak lebih memahaminya. Akibat dari ketidakpahaman anak.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dikelompok B2 RA IMAMA sudah terlihat saat kegiatan dengan menggunakan model permainan labirin, sehingga pada siklus I ini terlihat bahwa anak

sudah mengalami peningkatan daripada awal pelaksanaan kegiatan Dengan permainan labirin anak yang tadinya hanya diam saja pada saat kegiatan melihat guru menerangkan gambar bentuk geometri, bilangan 1-10, dan macam-macam hewan kini setelah dilaksanakan kegiatan dengan permainan labirin beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, terlihat beberapa orang anak yang awalnya jarang mendengarkan guru, menjadi fokus. Sedangkan beberapa anak yang lain masih terlihat belum mencapai indikator penilaian.

Kemampuan kognitif anak di kelompok B2 RA IMAMA masih ada yang terlihat bingung, tidak dapat melakukan kegiatan Dengan permainan labirin secara benar. Kemudian anak yang antusias dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin masih sedikit. Selanjutnya, anak yang mengerjakan tugas melalui permainan labirin dengan benar tanpa bantuan guru juga masih belum banyak. Begitu pula masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan nama dan bentuk benda geometri, dan bilangan 1-10,serta nama-nam hewan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai perencanaan. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri, mengetahui bilangan 1-10, dan mengenal macam-macam hewan setelah melaksanakan kegiatan memecahkan masalah melalui

permainan labirin. Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi kegiatan kemampuan Kognitif PadaTindakan Siklus I**

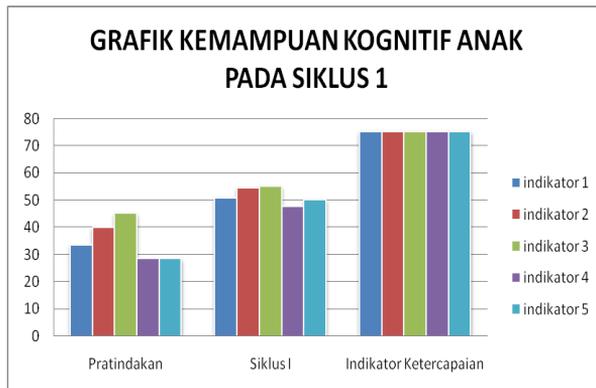
No.	Aspek yang diamati	Siklus 1		Jumlah rata-rata
		Pertemuan		
		1	2	
1.	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat	46.67%	55.00%	50.84%
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin	48.83%	60.00%	54.42%
3.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10	46.67%	63.33%	55.00%

4.	Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan	41.67%	53.33%	47.50 %
5.	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	36.67%	50.00%	43.34%
Rata-rata		44.00%	56.33%	50.16%
Indikator Keberhasilan				75.00%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kognitif bentuk- bentuk geometri, menyebut bilangan 1-10, dan mengenal macam-macam hewan mendapatkan perolehan data pada anak anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat 50.84%, anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin 54.42%, dan anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sebanyak 55.00%.

Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak dapat melwati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan 47.50%, dan anak dapat melakukan kegiatan dari awal hingga selesai 50.16%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah kurang dengan nilai rata-rata 50.16 dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 50.16%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Dari data pada Tabel yang berupa hasil observasi Siklus I kemampuan kognitif anak di Kelompok B2 dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:



**Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus 1**

**Tabel 4.3 Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru  
Menggunakan Model Permainan Labirin pada Siklus I**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok		X	X	
D. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	5. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 6. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut		X X	X X	

	<p>7. Melaksanakan model pembelajaran melalui permainan labirin</p> <p>8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien</p>				
E. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<p>1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran</p> <p>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran melalui Permainan Labirin dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa</p>		<b>X</b>	<b>X</b>	



#### **d) Refleksi**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir Siklus I, secara umum kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II. Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Anak masih bingung dengan materi permainan labirin yang tidak pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- 2) Anak masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan.
- 3) Kurangnya pemberian motivasi dan penguatan kepada anak saat tindakan atau pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.

- 2) Guru membuat pegangan untuk angka pada labirin lebih kuat lagi agar anak mudah untuk menggeser-gesernya saat melewati lintasan.
- 3) Guru mengganti gambar yang lebih jelas lagi untuk hewan-hewan dan memilih konsep kartun agar lebih menarik bagi anak-anak, namun dengan tetap menggunakan jenis hewan yang sama.
- 4) Guru memberi reward bintang kepada anak yang berhasil melewati lintasan supaya mereka lebih semangat lagi saat melakukan kegiatan permainan labirin.

### **3. Data Hasil Kegiatan Siklus II**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

- 1) Mempersiapkan rancangan model dengan permainan labirin untuk Siklus II.
- 2) Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan permainan labirin, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera/handphone.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan anak ketika sedang melakukan kegiatan Permainan labirin. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan perencanaan yang telah disusun bersama guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan Dengai permainan labirin pada Siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pra pengembangan seperti penyiapan alat dan bahan sebelum kegiatan dengan permainan labirin dilaksanakan, membuat aturan permainan labirin, dan menyusun deskripsi tugas anak. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II:

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020 . Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan Permainan labirin. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin.

Pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Juni 2020 . Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan Permainan labirin. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan permainan labirin. Kemudian setelah itu anak

diminta untuk menyebutkan bilangan dan apa bentuk dari gambar tersebut. Selain itu, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada anak-anak tentang mavam-macam hewan yang ada pada permainan labirin.

**a. Observasi**

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan Permainan labirin. Seluruh anak t sudah mengikuti kegiatan permainan labirin sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari mengenal bentuk- bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat sudah baik, menyebut bilangan 1-10, dan mengetahui dan menyebut macam-macam hewan. Antusias anak terlihat pada Siklus II karena anak sudah mulai memahami peraturan dalam permainan labirin, anak sangat senang karena bisa berlomba-lomba memasang kartu bersama teman-teman dan guru memberikan motivasi dan penguatan pada akhir kegiatan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak pada kegiatan pembelajaran melalui Permainan labirin. Berikut hasil observasi pada Siklus II:

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada  
Tindakan Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Siklus II		Jumlah rata-rata
		Pertemuan		
		1	2	
1.	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat	76.67%	83.33 %	80.00%
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin	75.00%	86.67%	80.84%
3.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10	81.67%	95.00%	88.34%
4.	Anak dapat melewati	75.00%	80.00%	77.50%

	lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan			
5.	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	76.67%	83.33%	82.50%
Rata-rata		77.00%	85.67%	81,34%
Indikator Keberhasilan				75.00%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kognitif anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat 80.00%, anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin 80.84%, dan anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sebanyak 88.34%.

Sedangkan berkompoten dalam melakukan sesuatu yaitu anak dapat melwati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan 77.50%, dan anak dapat melakukakan kegiatan dari awal hingga selesai 82.50%.

Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 81,34%. Hasil tersebut sudah melebihi batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

**Tabel 4.5 Lembar Observasi Kegiatan Guru Aktivitas Guru Menggunakan Model Permainan Labirin pada Siklus II**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok			X	X X
H. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	9. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 10. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan				X X X X

	<p>tujuan pembelajaran terurut</p> <p>11. Melaksanakan model pembelajaran melalui permainan labirin</p> <p>12. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien</p>				
I. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<p>1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran</p> <p>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran melalui Permainan Labirin dan dalam menyelesaikan tugas</p>			<b>X</b>	<b>X</b>

	yang diberikan kepada siswa				
J. Komunikasi dengan siswa	<p>1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat</p> <p>2. Memberi respon atas pertanyaan siswa</p> <p>3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat</p>			<b>X</b>	<b>X</b> <b>X</b>
K. Menutup Pelajaran	<p>5. Merangkum isi pelajaran</p> <p>6. Mengevaluasi</p>				<b>X</b> <b>X</b>
Jumlah				<b>3</b>	<b>11</b>

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

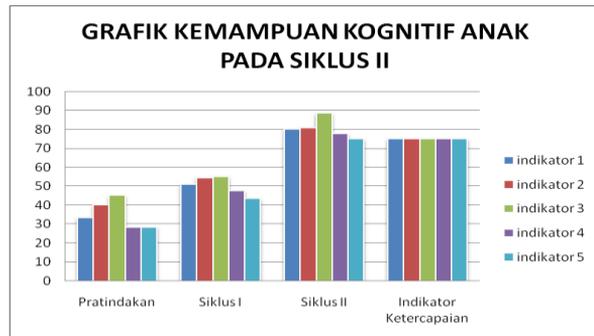
Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

#### d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak telah mencapai keberhasilan yaitu 81,34% dari indikator keberhasilan sebesar 75%. Dari data pada Tabel 4.3 yang berupa hasil observasi Siklus II kemampuan kognitif anak di kelompok B2 dapat diperjelas melalui grafik di berikut ini:



**Gambar 4.3. Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II**

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat adanya peningkatan hasil pada setiap Siklus serta pencapaian indikator yang telah berhasil pada Siklus II yang mencapai 81,34%. Hasil yang

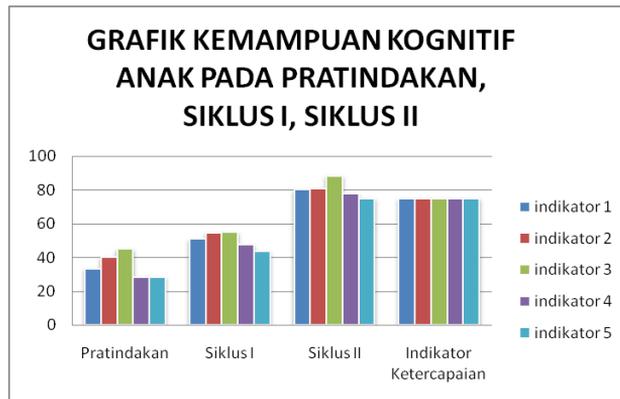
ditunjukkan pada Siklus II juga lebih bagus bila dibandingkan dengan Siklus I karena presentase Siklus II lebih besar daripada presentase Siklus I. Pembelajaran pada Siklus II telah diadakan perbaikan-perbaikan untuk mencapai indikator. Perbaikan tersebut antara lain, pemberian gambar hewan kartun yang menarik dan mudah dipahami, adanya aturan dalam melakukan permainan labirin, adanya pemberian pengarahan kepada anak-anak melalui instruksi agar anak dapat melakukan permainan labirin dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri, menyebut bilangan 1-10, dan mengenal macam-macam hewan di RA IMAMA Mijen Semarang.

### **C. Analisis Data Akhir**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang pada pembelajaran dengan menerapkan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan nilai rata-rata kelas sebesar 35.40%. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dengan permainan labirin pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 50.16%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,34%.

Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Dengan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan kemampuan kognitif yang terlihat selama penelitian dengan mudah dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 4.4 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II.**

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator yang tuntas dan belum tuntas, Persen klasikal yang mengalami tuntas dan belum tuntas dari tes awal, Siklus I hingga Siklus II. Adapun peningkatannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 35.40% , Setelah dilakukannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 35.40% , Setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran dengan permainan labirin nilai rata-rata meningkat 14.76% dari nilai awal menjadi 50.16% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II

nilai rata-rata kelas meningkat 31.18 % dari Siklus I menjadi 81,34% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan penerapan model pembelajaran dengan permainan labirin di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok B2 RA IMAMA Mijen Semarang dapat ditingkatkan melalui penerapan melalui permainan labirin. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kognitif anak sebelum tindakan sebesar 35.40%.
2. Mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 56.33%. Dan pada Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik menjadi 81.34%.
3. Penerapan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang dengan persentase awal sebelum menggunakan permainan labirin 35.40% setelah menggunakan di Siklus I menjadi 50.16% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 81.34 % dari indikator keberhasilan 75%.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan

maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru dihimbau agar dalam pembelajaran kognitif hendaknya menerapkan permainan labirin dalam proses belajar mengajar. Karena melalui penerapan permainan labirin siswa lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan mengasikkan dan menyenangkan dan kemampuan kognitif dapat meningkat.
2. Kepada siswa diharapkan untuk selalu giat dan semangat dalam belajar. Tidak malu atau takut bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan jenis penelitian yang sama sebaiknya dilaksanakan dengan memperbaiki tahapan-tahapannya sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

### **C. KATA PENUTUP**

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan tidak lupa sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang penuh barokah dan kita nantikan syafa'atnya di yaumul qiyamah nanti aamiin. Penulis menyadari meskipun

dalam penulisan ini telah berusaha semaksimal mungkin, namun dalam penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan yang akan datang untuk mencapai kesempurnaan. Akhirnya penulis hanya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, Janice J. 2014. *Obcervasing Development of The Young Child: Seven Edition; Obervasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*, Trj. Arif Rakhman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Cahyaningsih, Dwi Sulistyoyo. 2011. *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: CV Trans Info Media.
- Dahlia, dan Suyadi. 2013. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Mulltiple Intellegences*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV Penerbit Jumanatul 'Ali-Art, 2004.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamrah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Febriana, Nindia, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta”, *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Ihsan, Nurul. 2014. *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Lestari, Puji, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus di RA Ar Rafif Kalasam Sleman”, *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Mansur. 2019. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- , 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novita, Laily, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 2, No.8, tahun 2014.
- Novita, Yulistari dkk, “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, tahun 2018.
- Rahayu, Sri Setiyo dan Edi Waluyo, “The Bubble Painting Activities as a Science Teaching Media to Improve Cognitive Skills in 4-5 Years Old Children”, *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, Vol. 4, No.1, tahun 2015.
- Sefrina, Andin. 2013. *Deteksi Minat dan Bakat Anak Optimalkan 10 Kecerdasan pada Anak*,. Jakarta: Media Pressindo.
- Suparno, Paul. 2007. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Suyadi, dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trisnawati, Tri Sinta, “Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung”, *Skripsi*, Lampung: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Intan Lampung, 2017.
- Ummah, Muti’ah Khoirul, “Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017”, *Skripsi*, Surakarta: Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017.
- Yus, Anita. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

**Lampiran 1**

**Lembar Obervasi Pratindakan  
Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

NO.	NAMA	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
6.	Archer Rafif Angkasa	V				V				V				V				V				5	25,00
7.	Bintang Wahyu Putra P	V				V				V				V				V				5	25.00
8.	Dzaky Tristan Fauzan	V					V				V			V				V				7	35.00
9.	Fardan Risya Ibrahim	V				V				V				V				V				5	25.00
10.	Kayla Fatim Albab	V					V				V			V				V				7	40.00
11.	Keanu Pradana Putra		V				V				V			V				V				8	40.00
12.	Khoirunisa Bilqis Andriyani P		V			V					V			V				V				7	35.00
13.	Muhammad Arfa Arrasyid		V				V				V			V				V				8	40.00
14.	Muhammad Faeza Kamal A		V				V				V				V			V				9	45.00
15.	Muhamad Vino Sadewa	V				V				V				V				V				6	30.00
16.	Nada Pramesti Khairinnishwah		V				V				V				V			V				9	45.00
12.	Putri Ayuningtyas	V					V				V			V					V			8	40.00
13.	Rahma Eka Maulidina	V					V				V			V					V			8	40.00

14.	Rasyid Abinaya Wijaya Putra	V				V					V				V				6	30.00			
15.	Shabila Putri Khoirunnisa	V					V				V				V				7	35.00			
Jumlah		20				24				27				17				17				105	530.00
Persentase		33.33 %^				40.00 %				45.00%				28,33 /%				28.33%				35.00 %	35,33 %

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembanh (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Peneliti,**

**Guru Kelas.**

**Kepala Sekolah,**



Rifka Nur Hidayah



Ana Agustiningsih, S.Ag



Iftahul Hadi, S.Th.I

**Lampiran**

**Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1  
Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

NO.	NAMA	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Total Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Archer Rafif Angkasa	V					V				V			V				V				7	35.00
2.	Bintang Wahyu Putra P	V					V				V			V				V				7	35.00
3.	Dzaky Tristan Fauzan		V				V				V				V			V				9	45.00
4.	Fardan Risya Ibrahim		V			V					V			V				V				7	35.00
5.	Kayla Fatim Albab		V				V				V				V			V				10	50.00
6.	Keanu Pradana Putra		V				V				V				V			V				10	50.00
7.	Khoirunisa Bilqis Andriyani P		V				V				V				V			V				9	45.00
8.	Muhammad Arfa Arrasyid		V				V				V				V			V				10	50.00
9.	Muhammad Faeza Kamal A		V				V					V			V			V				11	55.00
10.	Muhamad Vino Sadewa		V				V				V			V				V				8	40.00
11.	Nada Pramesti Khairinnishwah		V				V					V			V			V				11	55.00
12.	Putri Ayuningtyas		V				V				V				V			V				10	50.00

13.	Rahma Eka Maulidina		V				V				V				V			V			10	50.00
14.	Rasyid Abinaya Wijaya Putra		V				V				V				V						8	40.00
15.	Shabila Putri Khoirunnisa		V				V				V				V						9	45.00
Jumlah		28			29			28			25			22			132		660.00			
Persentase		46.67 %			48.83%			46.67%			41.67%			36.67%			44.00%		44.00%			

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembanh (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Peneliti,**



Rifka Nur Hidayah

**Guru Kelas.**



Ana Agustiningasih, S.Ag

**Kepala Sekolah,**



Iftahul Hadi, S.Th.I

Lampiran 3

**Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2**  
**Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

NO.	NAMA	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Archer Rafif Angkasa	V					V				V			V				V			V	10	50.00
2.	Bintang Wahyu Putra P	V					V				V			V				V			V	10	50.00
3.	Dzaky Tristan Fauzan		V				V				V				V			V				12	60.00
4.	Fardan Risya Ibrahim		V				V				V				V				V			10	50.00
5.	Kayla Fatim Albab		V				V				V				V				V			10	50.00
6.	Keanu Pradana Putra		V				V				V				V				V			10	50.00
7.	Khoirunisa Bilqis Andriyani P		V				V				V				V				V			12	60.00
8.	Muhammad Arfa Arrasyid		V				V				V				V				V			10	50.00
9.	Muhammad Faeza Kamal A			V				V				V				V				V		14	70.00
10.	Muhamad Vino Sadewa		V				V					V			V				V			11	55.00
11.	Nada Pramesti Khairinnishwah		V					V				V				V				V		14	70.00
12.	Putri Ayuningtyas			V				V				V			V				V			13	65.00

13.	Rahma Eka Maulidina		V			V			V		V		V				13	65.00
14.	Rasyid Abinaya Wijaya Putra		V			V			V		V		V				11	55.00
15.	Shabila Putri Khoirunnisa		V			V			V		V		V				12	60.00
Jumlah		33			36			38			32			30			169	845.00
Persentase		55.00%			60.00%			63.33%			53.33%			50.00%			56.33%	56.33%

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Peneliti,**



Rifka Nur Hidayah

**Guru Kelas,**



Ana Agustiningsih, S.Ag

**Kepala Sekolah,**



Iftahul Hadi, S.Th.I

**Lampiran 4**

**Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1  
Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

NO.	NAMA	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Total Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Archer Rafif Angkasa	V					V				V			V				V				7	35.00
2.	Bintang Wahyu Putra P	V					V				V			V				V				7	35.00
3.	Dzaky Tristan Fauzan		V				V				V				V			V				9	45.00
4.	Fardan Risya Ibrahim		V			V					V			V				V				7	35.00
5.	Kayla Fatim Albab		V				V				V				V				V			10	50.00
6.	Keanu Pradana Putra		V				V				V				V				V			10	50.00
7.	Khoirunisa Bilqis Andriyani P		V				V				V				V			V				9	45.00
8.	Muhammad Arfa Arrasyid		V				V				V				V				V			10	50.00
9.	Muhammad Faeza Kamal A		V				V					V			V				V			11	55.00
10.	Muhamad Vino Sadewa		V				V				V			V				V				8	40.00
11.	Nada Pramesti Khairinnishwah		V				V					V			V				V			11	55.00
12.	Putri Ayuningtyas		V				V				V				V				V			10	50.00

13.	Rahma Eka Maulidina		V				V				V				V			V			10	50.00				
14.	Rasyid Abinaya Wijaya Putra		V				V				V				V						8	40.00				
15.	Shabila Putri Khoirunnisa		V				V				V				V						9	45.00				
Jumlah		46					45					49					45					46			231	1155.00
Persentase		76.67%				75.00%				81.67%				75.00%				76.67%				77.00%		77.00%		

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Peneliti,**



Rifka Nur Hidayah

**Guru Kelas.**



Ana Agustiningsih, S.Ag

**Kepala Sekolah**



Iftahul Hadi, S.Th.I

Lampiran 5

**Lembar Observasi Pra Siklus II Pertemuan 2**  
**Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin**

NO.	NAMA	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan hewan apa saja yang ada di dalam permainan labirin				Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10				Anak dapat melewati lintasan labirin dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah hewan				Anak mau melakukan kegiatan permainan labirin dari awal hingga selesai				Total Skor	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Archer Rafif Angkasa			V				V				V				V				V		15	75.00
2.	Bintang Wahyu Putra P			V				V				V				V				V		15	75.00
3.	Dzaky Tristan Fauzan				V			V					V				V			V		18	90.00
4.	Fardan Risya Ibrahim			V				V				V				V				V		15	75.00
5.	Kayla Fatim Albab			V				V					V			V				V		16	80.00
6.	Keanu Pradana Putra			V				V					V			V				V		16	80.00
7.	Khoirunisa Bilqis Andriyani P				V			V					V			V				V		18	90.00
8.	Muhammad Arfa Arrasyid			V				V					V			V				V		16	80.00
9.	Muhammad Faeza Kamal A				V				V				V				V				V	20	100
10.	Muhamad Vino Sadewa			V					V				V				V				V	17	85.00
11.	Nada Pramesti Khairinnishwah				V				V				V				V				V	19	95.00
12.	Putri Ayuningtyas			V					V				V				V				V	18	90.00

13.	Rahma Eka Maulidina			V				V				V			V			V	18	90.00
14.	Rasyid Abinaya Wijaya Putra			V				V				V			V			V	17	85.00
15.	Shabila Putri Khoirunnisa				V			V				V			V			V	18	90.00
Jumlah		50			52			57			48			50			257	1285.00		
Rata-rata		883.33%			86.67%			95.00%			80.00%			83.33%			85.67%	85.67%		

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Peneliti,**

**Guru Kelas.**

**Kepala Sekolah**



Rifka Nur Hidayah



Ana Agustiningsih, S.Ag



Iftahul Hadi, S.Th.

## Lampiran 6

### LEMBAR WAWANCARA GURU

- Peneliti : Bagaimana menurut ibu kemampuan kognitif siswa/i di RA IMAMA Mijen Semarang pada materi mengenal bilangan 1-10, mengenal bentuk geometri, dan pengetahuan mengenai macam-macam binatang ?
- Guru kelas : Anak disini pada dasarnya pinter-pinter, tapi untuk kemampuan kognitif anak di RA IMAMA Mijen Semarang beraneka ragam, ada yang pintar, sedang, dan ada juga yang kurang.
- Peneliti : Apakah ibu sering mengalami kesulitan dalam menghadapi anak dalam proses pembelajaran ?
- Guru kelas : Pasti ada, sebagai seorang guru kita harus pandai mencari tahu dan mengetahui hal-hal apa yang harus dilakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut.
- Peneliti : Bagaimana cara ibu untuk mengatasi kesulitan yang terjadi di dalam kelas?
- Guru kelas : Cara saya dalam mengatasi kesulitan itu adalah kita harus memberi perlakuan khusus kepada anak tersebut. Seperti menanyakan masalah apa yang dihadapinya dan kita mencari solusi dalam mengatasi masalah tersebut, jika anak bosan di bawah dengan bernyanyi atau senam otak yang ringan.
- Peneliti : Apakah anak sering mengalami kesulitan dalam menerima materi kognitif dan menyelesaikan soal-soal yang ibu berikan?
- Guru kelas : Itu semua tergantung dari kemampuan anaknya. Terkadang mereka sulit untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan terutama dalam hal kognitif jika soal-soalnya sudah terlalu tinggi atau belum pernah dikenalkan anak,memasangkan dengan jumlah yang terlalu banyak, kadang itu buat mereka bingung.
- Peneliti : Upaya apa yang ibu lakukan bila sudah terjadi hal tersebut?
- Guru kelas : Saya mencoba untuk menjelaskan kembali bagian mana yang tidak mereka kuasai atau yang kurang mereka pahami dengan cara yang lebih muda di bandingkan contoh dari buku/majalah anak.
- Peneliti : Pernahkah ibu menerapkan model pembelajaran melalui Permainan Labirin ?
- Guru kelas : Saya tidak pernah menerapkan model pembelajaran melalui Permainan Labirin (mencari jejak) secara khusus, tapi kalau tugas mencari pasangan itu mau juga ada di buku majalah anak tapi kalau media langsung dari papan itu belum pernah.

Semarang, 20 Juni 2020

**Peneliti**



Rifka Nur Hidayah

**Guru Kelas**



Ana Agustiningih, S.Ag

**Lampiran 7**

**Lembar Observasi Kegiatan Guru Terhadap Model Pembelajaran  
Melalui Permainan Labirin Siklus I**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok		<b>X</b>	<b>X</b>	
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Melaksanakan model pembelajaran melalui permainan labirin 4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien		<b>X</b>	<b>X</b>	
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran melalui Permainan Labirin dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa		<b>X</b>	<b>X</b>	
D. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 2. Memberi respon atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa		<b>X</b>	<b>X</b>	

	dalam mengemukakan pendapat				
E. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi			X X	
Jumlah			6	8	

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

**Observer,**



Ana Agustiningsih, S.Ag

**Lampiran 8**

**Lembar Observasi Kegiatan Guru Dalam Pembelajaran  
Menggunakan Melalui Permainan Labirin pada Siklus II**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok			<b>X</b>	<b>X</b> <b>X</b>
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 3. Melaksanakan model pembelajaran melalui permainan labirin 4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				<b>X</b> <b>X</b> <b>X</b> <b>X</b>
D. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran melalui Permainan Labirin dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			<b>X</b>	<b>X</b>
E. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 2. Memberi respon atas pertanyaan siswa			<b>X</b>	<b>X</b>

	3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat				<b>X</b>
<b>F. Menutup Pelajaran</b>	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi				<b>X</b> <b>X</b>
<b>Jumlah</b>				<b>3</b>	<b>11</b>

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

**Observer.**



Ana Agustiningsih, S.Ag

## Lampiran 9

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA IMAMA Mijen Semarang  
Semester/Bulan/Minggu : II /Maret/ ke-3  
Hari/Tanggal : Senin, 10 Maret 2020  
Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)  
Tema/Sub Tema : Binatang/ Binatang buas  
KD : NAM 1.1, 3.1, FM 4.3, KOG 3.9, BHS 3.12, SOS 2.8

#### MATERI KEGIATAN

- a. Tanya jawab tentang pengalaman anak saat di kebun binatang
- b. Bernyanyi tentang lagu “Burung Hantu”
- c. Menyebutkan hewan apa saja yang ada di kebun binatang

#### MATERI PEMBIASAAN

- a. Bersyukur kepada Allah
- b. Mengucapkan salam
- c. Membuang sampah pada tempatnya
- d. Menanamkan sikap mandiri

#### MEDIA/ ALAT DAN BAHAN

- a. Papan Labirin
- b. Butir bilangan 1-10 dengan alas geometri

#### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum belajar
2. Hafalan surat-surat pendek, hafalan hadist, dan hafalan doa sehari-hari

#### B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan bentuk geometri (Lingkaran, Segiempat, Segitiga)
2. Menyebutkan bilangan 1-10
3. Kegiatan Permainan Labirin ( mencari jumlah bilangan yang sesuai dengan jumlah hewan dengan mencari jalur yang tepat)

### C. RECALLING

1. Merapihkan mainan
2. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

### D. KEGIATAN PENUTUP

1. Informasi kegiatan besok hari
2. Doa sesudah belajar

Semarang, 10 Maret 2020

Peneliti



Rifka Nur Hidayah

Guru Kelas



Agustiningsih, S.Ag

Mengetahui,



Iftahul Hadi, S.Th.

Lampiran 10

DOKUMENTASI KEGIATAN



## Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : B-61/Un.10.03/9-6/PP-019/12/2019

Semarang, 10 Desember 2019

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.  
**H. Mursid, M. Ag.**  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa :

Nama : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Judul : Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA IMAMA Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020

Untuk proses penulisan skripsi tersebut, maka dengan ini kami menunjuk :

H. Mursid, M.Ag.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. WB.*

Dekan,  
Jurusan PIAUD



**H. Mursid, M.Ag**  
NIP. 196703052001 121001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

## Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
www.fitk.walisongo.ac.id

Nomor : B-2715/ Un.10.3/ D1/ TL.00/ 06/ 2020

16 Juni 2020

Lamp : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

A.n. : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Kepada Yth.

**Kepala Sekolah RA IMAMA**

di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami tetapkan mahasiswa:

Nama : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

Alamat : Desa Geneng, RT07/ RW 03, Kec. Mijen, Kab. Demak

Judul skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Pembimbing : H. Mursid, M. Ag.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 17 hari, mulai tanggal 4 Juni 2020 sampai dengan tanggal 20 Juni 2020.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Mahfud Junaedi,

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1 Kampus II Ngaliyan Telp 024-7601295 Fax.024-7615387 Semarang 50185

### TRANSKRIP KO-KURIKULER

NAMA : Rifka Nur Hidayah

NIM : 1603106010

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	12	18	18 %
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	10	25	25 %
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas Terhadap Almamater	5	19	19 %
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	6	26	26 %
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	6	12	12 %
<b>Jumlah</b>		39	100	100 %

Predikat : (Istimewa/Baik/Cukup/Kurang)

Semarang, 5 Maret 2020

Mengetahui  
Korektor

Mustakimah, M. Pd.

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan  
Kerjasama



## Lampiran 14



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1 Kampus II Ngaliyan Telp 024-7601295 Fax.024-7615387 Semarang 50185

### SURAT KETERANGAN

Nomor: B-11/Un.10.3/D3/PP.00.9/02/2020

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Rifka Nur Hidayah  
Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 22 Maret 1998  
NIM : 1603106010  
Program/ Semester/ Tahun : SI/VIII/2020  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Desa Geneng RT 07/RW03, Kec. Mijen, Kab. Demak

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagai mana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 5 Maret 2020

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan  
dan  
Kerjasama





## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Rifka Nur Hidayah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 22 Maret 1998
3. Alamat Rumah : Desa Geneng, RT07/RW03, Kec. Mijen, Kab. Demak
4. No. Hp : 089530076939
5. Email : rifkaenha@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Lingga Bina Putra Kotawaringin Barat
2. SD N 1 Muyorejo Demak
3. SMP N 4 Demak
4. SMA N 1 Mijen Demak

Semarang, 27 Juni 2020



Rifka Nur Hidayah  
NIM: 16023106010