

IMPLEMENTASI PERMAINAN MAZE TERHADAP PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI DESA TALUNJAYA

¹Hanan Ainul Birri Anwar Munawar, ²Yana Cahyana

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

ps20.hananainulbirrianwarmunawar@mhs.ubpkarawang.ac.id, yanacahyana@ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Implementasi permainan maze sebagai metode pemecahan masalah pada anak usia dini di Desa Talunjaya merupakan aspek yang sangat penting dalam menghasilkan kualitas pendidikan yang diinginkan. Tujuan dari program kerja ini adalah untuk meningkatkan minat dan keaktifan anak-anak dalam proses pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam metodenya. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari implementasi permainan maze adalah meningkatnya keterampilan motorik halus dan kasar pada anak. Melalui berbagai permainan fisik dan kreatif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan memegang benda, menggerakkan tubuh, dan mengontrol gerakan mereka dengan lebih baik. Selain itu, permainan maze juga dapat mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Melalui permainan seni dan bermain peran, anak-anak dapat mengeluarkan ide-ide kreatif mereka, mendapatkan pengalaman baru, dan melatih kemampuan mereka dalam berimajinasi. Permainan maze juga memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi dalam kelompok. Dalam permainan kolaboratif, anak-anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, serta menghargai pendapat dan ide dari teman-teman mereka. Hal ini juga dapat membantu dalam membentuk sikap empati dan menghormati perbedaan. Dengan demikian, implementasi permainan maze sebagai metode pemecahan masalah pada anak usia dini di Desa Talunjaya memiliki berbagai manfaat. Selain meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar anak, permainan ini juga dapat mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi, serta memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi.

Kata Kunci : Implementasi, Permainan Maze, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Permainan maze memiliki aspek positif, seperti melatih pemecahan masalah, keterampilan spasial, dan fokus. Untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari permainan

maze tanpa terlalu terpengaruh oleh isu-isu negatifnya, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memantau waktu bermain anak, menyediakan permainan maze yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, dan mencampurkan aktivitas bermain dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan holistik anak.

Anak usia dini mengalami perkembangan yang pesat dalam aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Permainan dianggap sebagai metode pembelajaran yang paling efektif pada usia ini karena anak-anak belajar dengan cara bermain dan eksplorasi. Meskipun permainan penting, sektor pendidikan anak usia dini sering menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan permainan yang bermanfaat dan mendukung perkembangan anak ke dalam kurikulum mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi permainan yang tepat dan menyelaraskan dengan tujuan pendidikan anak usia dini. Permainan maze, khususnya yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, dapat membantu dalam pengembangan kognitif mereka. Permainan ini melibatkan pemecahan masalah, pemetaan spasial, dan fokus, yang semuanya merupakan keterampilan kognitif penting dalam fase perkembangan mereka.

Tujuan proker ini untuk meningkatkan minat dan keaktifan anak dalam proses belajar melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan interaktif. Meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar anak melalui berbagai permainan fisik dan kreatif. Mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan seni dan bermain peran. Memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi dalam kelompok melalui permainan kolaboratif. Mengenalkan konsep-konsep pendidikan awal, seperti angka, huruf, bentuk, warna, melalui permainan pembelajaran.

Rohmad (2020), menjelaskan bahwa skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016”. Jenis penelitian ini dilakukan adalah penelitian tindakan kelas.

Gagne (dalam Lestari, 2020), mengatakan bahwa jika seorang peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, pada akhirnya mereka bukan hanya sekedar pemecahan masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru. Hal ini bertujuan pemecahan masalah memegang peranan sangat penting baik dalam pelajaran maupun dalam disiplin ilmu lainnya, dan bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep kehidupan dengan pemecahan, sehingga dalam menyelesaikan masalahnya anak dapat berpikir secara logis dan sistematis. Pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah

metode observasi dan dokumenasi data yang dikumpulkan berupa aktivitas siswa selama kegiatan bermain maze dan hasil observasi anak di TK (Reza et al., 2020).

Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2023 sampai dengan tanggal 14 Juli 2023 di Desa Talunjaya, Kecamatan Banyusari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif untuk membangun peningkatan pendidikan anak-anak di Desa Talunjaya dan melaksanakan program pengentasan pendidikan desa berkualitas. Ini melibatkan penyediaan pelatihan, pendampingan, dan pembangunan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi anak-anak dalam pemecahan masalah sederhana. Dalam mengimplementasikan metode ini, penting untuk berkolaborasi dengan pemerintah desa, lembaga terkait, dan masyarakat setempat untuk memastikan keberlanjutan program dan dampak yang signifikan dalam mencapai visi "Pendidikan Desa Berkualitas".

Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data kualitatif yang umum digunakan: (1) Wawancara Peneliti berinteraksi secara langsung dengan partisipan penelitian untuk mendapatkan informasi secara mendalam. Wawancara dapat bersifat terstruktur (pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya) atau tak terstruktur (berlangsung secara bebas). (2) Observasi Peneliti mengamati partisipan atau lingkungan secara langsung untuk memahami interaksi, perilaku, atau dinamika tertentu yang terjadi dalam konteks penelitian. (3) Diskusi kelompok fokus Metode ini melibatkan kelompok kecil partisipan yang memiliki pengalaman atau pandangan yang relevan tentang topik tertentu. Diskusi kelompok fokus memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari sudut pandang berbeda dalam satu waktu. (4) Studi dokumen Mengumpulkan data dari berbagai dokumen seperti surat, catatan, laporan, atau publikasi untuk memahami fenomena yang sedang diteliti. (5) Studi kasus Memfokuskan analisis pada satu kasus atau beberapa kasus yang dapat memberikan wawasan mendalam tentang fenomena tertentu. (6) Survei kualitatif Survei ini lebih berorientasi pada mendapatkan tanggapan yang kaya dan mendalam daripada sekadar data statistik. Pertanyaan terbuka digunakan untuk menggali pemahaman lebih lanjut tentang persepsi dan pengalaman partisipan. (7) Partisipasi langsung Peneliti terlibat secara langsung dalam kehidupan partisipan atau situasi yang sedang diteliti, sehingga memungkinkan untuk memahami konteks dan dinamika yang lebih mendalam. (8) Jurnal atau catatan lapangan Peneliti mencatat observasi, pemikiran, atau refleksi selama proses penelitian untuk menghasilkan data yang lebih mendalam dan

mengidentifikasi pola atau temuan yang relevan.



Gambar 1 Media Pembelajaran

Penerapan permainan terhadap anak kecil untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang proses implementasi dan hasil dari penggunaan permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Berikut adalah langkah-langkah dalam menyusun metode laporan penerapan permainan terhadap anak kecil: (1) Melakukan penelitian tentang jenis permainan maze yang paling sesuai dan bermanfaat untuk anak usia dini. (2) Mempertimbangkan tingkat kesulitan, kompleksitas, dan tujuan pembelajaran dari setiap permainan maze yang akan diimplementasikan. (3) Melakukan pelatihan kepada pengasuh atau guru tentang bagaimana memilih, menyesuaikan, dan mengelola permainan maze secara efektif untuk anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi permainan maze terhadap pemecahan masalah terhadap anak usia dini di desa talunjaya merupakan bagian yang sangat penting dilakukan oleh anak-anak karena berkaitan dengan kualitas pendidikan yang ingin dihasilkan oleh manusia. Tujuan proker ini untuk meningkatkan minat dan keaktifan anak dalam proses belajar melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan interaktif. Meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar anak melalui berbagai permainan fisik dan kreatif. Mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan seni dan bermain peran. Memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi dalam kelompok melalui permainan kolaboratif. Mengenalkan konsep-konsep pendidikan awal, seperti angka, huruf, bentuk, warna, melalui permainan pembelajaran. Penelitian

ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tempat penelitian di desa talunjaya kecamatan banyusari kabupaten Karawang Jawa barat 41374. Respondennya terdiri dari anak-anak di desa talunjaya dan sampelnya dari anak- anak dan orang tua di desa talunjaya sebanyak 15 orang. Selanjutnya data di kumpulkan melalui wawancara secara terstruktur berkala likert. Analisis ini menggunakan analisis konten. Hasil implementasi permainan maze terhadap pemecahan masalah pada anak usia dini di desa talunjaya menunjukkan sangat di butuhkan untuk mengantisipasi kegagalan pendidikan anak sejak usia dini.

No	Subjek	Jenis Kelamin	Tingkatan		
			Mudah	Sedang	Sukar
1.	RH	Laki-laki	42 detik	11 detik	37 detik
2.	DF	Laki-laki	11 detik	12 detik	23 detik
3.	GL	Laki-laki	28 detik	14 detik	2 menit 7 detik
4.	AR	Laki-laki	36 detik	10 detik	2 menit 40 detik
5.	ER	Laki-laki	8 detik	13 detik	46 detik
6.	ND	Laki-laki	1 menit 5 detik	10 detik	14 detik
7.	HF	Perempuan	16 detik	34 detik	1 menit 43 detik
8.	FT	Perempuan	57 detk	18 detik	39 detik
9.	NS	Perempuan	50 detik	17 detik	37 detik
10.	KS	Perempuan	11 detik	18 detik	20 detik

Tabel 1. Hasil keseluruhan



Gambar 2. Dokumentasi

Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze. Permainan maze dapat

meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang di capai. Memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya (Kuswanto & Suyadi, 2020).

Berikan pemahaman tentang potensi manfaat dan risiko permainan maze serta cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehari-hari. Adaptasi Permainan untuk Tingkat Perkembangan Anak: (1) Sesuaikan permainan maze dengan tingkat perkembangan anak usia dini agar sesuai dengan kemampuan mereka. (2) Pastikan permainan maze tidak terlalu rumit atau menimbulkan frustrasi yang berlebihan bagi anak-anak. (3) Susun jadwal rutin untuk melaksanakan sesi permainan maze dalam kegiatan harian anak usia dini. (4) Integrasi permainan maze dalam kurikulum atau kegiatan pembelajaran lainnya untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. (5) Ciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anak-anak untuk bermain maze. (6) Pastikan ruang bermain maze nyaman, bebas dari hambatan, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. (7) Pastikan ada pengawasan dari pengasuh atau guru saat anak-anak bermain maze untuk mencegah masalah dan memastikan keselamatan mereka. (8) Fasilitasi interaksi positif dan kolaboratif antara anak-anak selama sesi bermain maze untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka. (9) Lakukan evaluasi berkala terhadap dampak implementasi permainan maze pada anak usia dini. (10) Dapatkan umpan balik dari pengasuh, guru, atau orang tua tentang perkembangan anak dan respons terhadap permainan maze. (11) Libatkan orang tua atau wali dalam mendukung penerapan permainan maze di rumah. (12) Berikan informasi dan saran tentang cara orang tua dapat mendukung pengembangan anak melalui permainan maze di lingkungan rumah.

Pemecahan masalah pada anak usia dini adalah proses penting untuk membantu mereka mengatasi tantangan dan mengembangkan keterampilan resolusi masalah yang kuat. Berikut adalah beberapa cara untuk membantu anak usia dini dalam mengatasi masalah: (1) Biarkan anak terlibat dalam menyelesaikan masalah mereka sendiri. Berikan mereka kesempatan untuk berpikir kreatif dan mencoba berbagai pendekatan. Ajarkan langkah-langkah pemecahan masalah: Bantu anak memahami langkah-langkah yang sederhana untuk mengatasi masalah. Misalnya, identifikasi masalahnya, cari beberapa solusi, pilih solusi terbaik, dan coba solusi tersebut. (2) Bantu anak memahami pentingnya berbicara dengan orang lain tentang masalah yang mereka hadapi dan mendengarkan pendapat atau ide orang lain. (3) Beri anak waktu yang cukup untuk mencari solusi. Jika mereka kesulitan, berikan dukungan tanpa langsung memberikan jawaban atau menyelesaikan masalah untuk mereka. (4) Tunjukkan contoh pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Anda. Anak-anak belajar banyak melalui pengamatan. (5) Mainan, cerita, atau permainan peran dapat membantu anak memahami dan mengatasi masalah dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. (6) Bantu anak mengidentifikasi emosi mereka dan menyadari bagaimana emosi dapat mempengaruhi cara mereka menghadapi masalah. Ajarkan mereka keterampilan pengelolaan emosi yang sehat. (7) Biarkan anak belajar dari kesalahan mereka tanpa takut menghadapi hukuman atau kritik berlebihan. (8) Apresiasi dan pujian atas usaha anak dalam mencari solusi, bahkan jika hasilnya tidak sempurna, dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam pemecahan masalah. (9) Beri anak tugas atau tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Hal ini akan membantu mereka merasa termotivasi untuk mencari solusi. Ingatlah bahwa setiap anak berbeda, dan mereka akan menghadapi masalah dengan cara yang berbeda-beda. Penting bagi orang tua atau pengasuh untuk memberikan dukungan, peduli, dan pengertian saat anak menghadapi masalah dan membantu mereka mengembangkan keterampilan resolusi masalah yang efektif sejak usia dini.

Meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator kemampuan menyebutkan dan kemampuan memecahkan masalah sederhana menggunakan strategi menurut Wickelgren yaitu menggunakan 4 langkah pemecahan masalah. Berikut langkah-langkah strategi pemecahan masalah menurut teori Wickelgren dengan kegiatan permainan maze: (1) Menganalisis masalah dengan aspek mencoba memahami masalah secara sederhana guru memberikan orientasi tentang permasalahan yang ada dalam maze. (2) Merencanakan pemecahan masalah dengan aspek menentukan apa yang akan dilakukan: guru mengorganisasikan anak untuk menganalisis masalah. (3) Mencari solusi masalah dengan aspek memecahkan masalah bertahap: guru membimbing anak untuk menyelesaikan mazenya. (4) Memeriksa kembali proses dan hasil dengan aspek menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya: guru melakukan evaluasi atau memeriksa kembali terhadap hasil kegiatan anak (Ilmiah Potensia ; Anggraini et al., 2020).

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial- emosional, dan seni. Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua dalam pembelajaran bidang aspek perkembangan kognitif. Intelegensi atau kognitif merupakan “kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”, “kognitif merupakan pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Kognitif meliputi tiga aspek. Pertama, belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, berpikir logis, mencakup

berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat. Ketiga, berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan (Reza et al., 2020).

Kesimpulan

Implementasi permainan maze terhadap pemecahan masalah pada anak usia dini di desa talunjaya menunjukkan sangat di butuhkan untuk mengantisipasi kegagalan pendidikan anak sejak usia dini. Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze. Permainan maze dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang di capai. Memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya. Berikan pemahaman tentang potensi manfaat dan risiko permainan maze serta cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehari-hari. Adaptasi Permainan maze dengan tingkat perkembangan anak usia dini agar sesuai dengan kemampuan mereka. Pastikan permainan maze tidak terlalu rumit atau menimbulkan frustrasi yang berlebihan bagi anak-anak. Susun jadwal rutin untuk melaksanakan sesi permainan maze dalam kegiatan harian anak usia dini. Integrasi permainan maze dalam kurikulum atau kegiatan pembelajaran lainnya untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Ciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anak-anak untuk bermain maze. Pastikan ruang bermain maze nyaman, bebas dari hambatan, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pastikan ada pengawasan dari pengasuh atau guru saat anak-anak bermain maze untuk mencegah masalah dan memastikan keselamatan mereka. Fasilitasi interaksi positif dan kolaboratif antara anak-anak selama sesi bermain maze untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Rekomendasi

Berikut adalah beberapa rekomendasi untuk mengimplementasikan permainan maze dalam konteks pembelajaran anak usia dini: (1) Desain Maze yang sesuai. (2) Tujuan yang jelas. (3) Integrasikan Pembelajaran. (4) Berikan pujian dan dukungan. (5) Fasilitas kolaborasi. (6) Variasi tingkat kesulitan. (7) Observasi dan evaluasi. (8) Koneksikan dengan pengalaman nyata. (9) Jadikan permainan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Ilmiah Potensia ; Angraini, J., Nasirun, W., & Yulidesni, M. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124.
- Reza, V., Snapp, P., Dalam, E., Di, I. M. A., Socialization, A., Cadger, O. F., To, M., Cadger, S., Programpadang, R., Hukum, F., Hatta, U. B. U. B., Sipil, F. T., Hatta, U. B. U. B., Danilo Gomes de Arruda, Bustamam, N., Suryani, S., Nasution, M. S., Prayitno, B., Rois, I., ... Rezekiana, L. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Bussiness Law binus* (Vol. 7, Issue 2).
<http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUSPUSAT.pdf><http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisatasyariah/><https://www.ptonline.com/articles/how-to-getbetter-mfi-results><https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun. *Jurnal penelitian dan pengembangan PAUD*, Vol.5(2), 125-133.