

ABSTRAK

Shabila Rahmalia Rahayu (1182100058): Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung).

Berdasarkan studi pendahuluan, terdapat beberapa permasalahan di RA Al-Gozali Bandung terkait dengan kemampuan perkembangan kognitif anak yang belum berkembang secara optimal. Permasalahan kognitif tersebut diantaranya anak belum mampu mengkreasi sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan aktivitas bermain *maze*; 2) Proses penerapan aktivitas bermain *maze* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus; 3) perkembangan kognitif anak setelah diterapkan aktivitas bermain *maze* di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus.

Penelitian ini didasari oleh suatu pemikiran bahwa aktivitas bermain *maze* merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan *maze* memiliki manfaat yang sangat berarti bagi anak usia dini salah satunya yaitu mengembangkan aspek kognitif, karena pada saat bermain anak akan terlibat dalam pemecahan masalah, serta menambah pengetahuan anak tentang arah, warna, bentuk, angka dan huruf. Dari asumsi teori tersebut maka diajukan hipotesis bahwa penerapan aktivitas bermain *maze* diduga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, analisis dokumen, dan dokumentasi foto. Teknik analisis data yang digunakan yaitu meliputi reduksi data, display data, kesimpulan, dan verifikasi. Adapun subjek atau responden dalam penelitian ini adalah anak kelompok A RA Al-Gozali Bandung Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 12 orang.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, diketahui bahwa perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan memperoleh nilai rata-rata 39,17 dengan kriteria gagal. Proses penerapan aktivitas bermain *maze* dilihat dari aktivitas guru dan anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase aktivitas guru mencapai 77,5% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II persentase aktivitas guru meningkat menjadi 94,44% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan persentase rata-rata aktivitas anak pada siklus I mencapai 65,04% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II meningkat mencapai 87,7% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Perkembangan kognitif anak juga meningkat setiap siklusnya yaitu Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 46,68 dengan kriteria gagal dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 89,80 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka terbukti bahwa aktivitas bermain *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.