

---

## **MAZE DENGAN MINIATUR SAYURAN DI PAUD KB DIRAASAH AL-QUR'ANNIYAH JALAN CAGAK KABUPATEN SUBANG**

Wulanda Aditya Azis<sup>\*1</sup>, Dina Sri Lestari<sup>2</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2</sup>

---

### **Article Info**

#### **Article history:**

Diterima 04 Jun 2023  
Disetujui 18 Feb 2024  
Dipublikasikan 30 Mar 2024

#### **Keywords:**

Maze  
Miniatur Sayuran  
Anak Usia Dini

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD KB Diraasah Al-Qur'anniyah Jalan Cagak Kabupaten Subang dengan subjek penelitian 8 orang, 3 anak laki-laki dan 5 anak perempuan melalui observasi. Permainan maze ini dimainkan anak umur 4 tahun hingga 6 tahun yang bertujuan mengenalkan konsep huruf, mengenalkan warna serta sayuran sehingga bisa menjadi permainan alternatif dalam mengembangkan aspek perkembangan lainnya. Setelah dilakukan observasi pada 8 anak, dapat diketahui bahwa dari permainan maze ini anak mampu bersyukur atas segala bentuk ciptaan-Nya termasuk sayuran, mampu menggerakkan anggota tubuhnya sebagai reaksi motorik halus contohnya pada saat menggerakkan tangannya ketika memegang sayuran dalam mencari jalan, mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar dalam menunggu giliran contohnya pada saat permainan dimulai anak yang satu harus menunggu temannya dalam memainkan APE tersebut dikarenakan gambar sayuran yang disediakan hanya sedikit dan maze yang dibuat juga tidak terlalu besar, membantu temannya mencari jalan untuk menuju ke suatu tempat, mengembangkan rasa ingin tahunya karena pada saat anak bermain dengan permainan maze ini, anak akan terlatih perkembangan kognitifnya contohnya mencari jalan yang sangat efektif untuk bisa sampai ke tujuan yang diinginkan, mengenal keaksaraan awal melalui bermain, berinteraksi dengan temannya untuk bisa berangkat ke tempat yang ingin dituju serta mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

Kata Kunci: Maze, Miniatur, Sayuran



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.

All rights reserved

---

### **Corresponding Author:**

Wulanda Aditya Azis,  
PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas April  
JL. Angkrek Situ No. 19, Sumedang  
Email: [wulandaadityaazis91@gmail.com](mailto:wulandaadityaazis91@gmail.com)

## **1. PENDAHULUAN**

Adams (1975) menyatakan bahwa permainan edukatif dalam semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Salah satunya adalah tehnik maze, tehnik maze adalah permainan yang sudah tidak asing di telinga kita. Maze adalah jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. Sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu.

Berdasarkan pengalaman mengelola pembelajaran di TK selama ini, siswa belum dapat secara optimal mengembangkan kognitif dan kreativitasnya terutama yang berkaitan dengan kegiatan yang meliputi pengembangan kemampuan kognitif dan kreativitasnya. Sejalan dengan hal tersebut di atas, berbagai upaya dilakukan oleh seorang pendidik khususnya Guru Taman Kanak-kanak untuk dapat memotivasi anak.

Maze merupakan *game* sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan edukatif maze anak-anak harus menemukan beberapa jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Terdapat beberapa bentuk maze untuk anak-anak seperti bentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk sekolah dan lain-lain. Mainan edukatif maze adalah usaha untuk melakukan penemuan baru dalam dunia bermain anak. Biasanya maze terbuat dari kertas yang berisi lajur-lajur sempit namun ada juga yang terbuat dari papan. Penggunaan maze dari papan kayu (*wooden maze*) untuk membuat anak lebih tertarik memainkannya. Maze jenis ini terdiri atas lajur maze yang sudah dilengkapi manik warna-warni. Anak dapat diajarkan untuk menggunakan jemarinya saat mengelompokkan manik-manik dengan warna yang sama, huruf yang sesuai, dan bentuk yang sesuai. Dari permainan maze ini diharapkan anak bisa mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasanya, terutama dalam menyebutkan informasi-informasi yang anak temui ketika bermain maze dan ketika ada tugas dari guru untuk menyebutkan sesuatu. *Permainan maze dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak merupakan usaha untuk menciptakan proses pembelajaran melalui bermain. Permainan maze menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan pengetahuan anak, memahami anak dapat memecahkan masalah sederhana mengenal benda menggunakan simbol simbol saat pelaksanaan permainan (Anggit, 2020).*

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD KB Diraasah Al-Qur'anniyyah Jalan Cagak Subang dengan subjek penelitian 8 orang, 3 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dengan usia 4-6 tahun. Teknik pengumpulan datanya berupa observasi.

Permainan Maze merupakan sebuah permainan yang salah satu tujuannya untuk melatih anak mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau yang ditunjukkan oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini membantu anak dalam mengembangkan logika dan melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

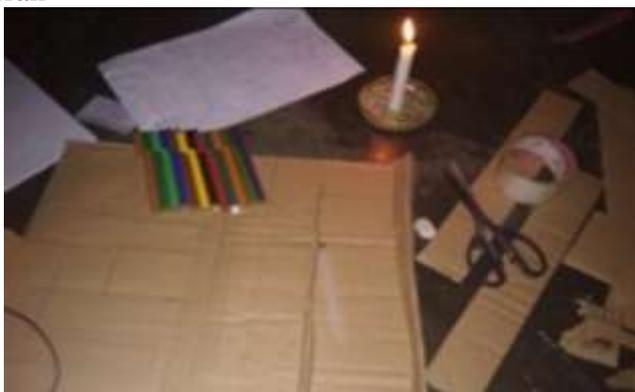
Kognitif adalah suatu proses berpikir yang mengarah kepada kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan (inteligensi) dapat dilihat dari seseorang mempunyai berbagai minat terutama sekali ditunjukkan ide dan belajar. Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2016). Agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, diperlukan media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai suatu upaya meningkatkan kognitif anak usia dini adalah

dengan bermain menggunakan alat Permainan edukatif (APE). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa alat Permainan edukatif cenderung dinilai sebagai alat, dimana alat tersebut berupa benda mati yang memiliki kontribusi serta mampu mengembangkan kemampuan anak dalam rangka membuat anak menjadi tahu dan bisa dengan menekankan konsep pembelajaran yang menyenangkan. Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadlillah, 2017). Alat Permainan Edukatif menjadi sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), sarana yang disediakan berupa permainan yang sesuai 5 dengan usia serta tahapan perkembangannya agar dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam bermain. Maka salah satu perangkat permainan yang dapat membantu adalah dengan memanfaatkan media labirin (maze). Maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hasanah, 2019). Maze 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 (Rosidah, 2014).

### **Hasil**

Permainan maze ini mengutamakan pada 3 indikator yang ingin dikembangkan, yaitu:

1. Menyebutkan warna
2. Menyebutkan huruf
3. Menyebutkan sayuran



**Gambar 1.** Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat maze huruf dengan miniatur sayuran diantaranya:

1. Koas kecil
2. Pensil
3. Penggaris
4. Gunting
5. Alas cat
6. Kardus bekas
7. Lem bakar
8. Lem Fox
9. Kertas Lipat
10. Lilin
11. Serbuk kayu
12. Batu kecil

13. Cat Warna

14. Stik Es Krim

A. Cara Membuat

- 1) Membuat alas maze
  - a) Potonglah kardus menjadi bentuk persegi panjang (untuk ukuran bisa disesuaikan).
  - b) Kemudian potong kembali kardus dengan ukuran lebih kecil dari sebelumnya (ini bertujuan untuk membuat dinding-dinding dari maze tersebut).
  - c) Buatlah pola maze dari alas kardus yang berbentuk persegi panjang tadi
  - d) Kemudian tempelkan potongan kardus di atas pola yang telah digambar menggunakan lem bakar
  - e) Setelah lem mengering, cat lah bagian-bagian kardus itu sesuai dengan konsep yang telah dibuat
- 2) Sambil menunggu cat mengering, mari kita buat bentuk sayuran
  - a) Buatlah beberapa pola sayuran di atas kertas lipat, kemudian guntinglah pola tersebut
  - b) Tempelkan pola sayuran tersebut di atas stik es krim kemudian timpa kembali bagian belakang stik es krim dengan pola yang sama
- 3) Membuat keranjang sayur :
  - a) Potonglah stik es krim menjadi dua bagian
  - b) Kemudian susun dan tumpuklah potongan-potongan stik es krim tersebut dan jangan lupa beri lem
- 4) Untuk hiasan yang lainnya :
  - a) Dengan langkah yang sama seperti pembuatan bentuk sayuran, membuat pola terlebih dahulu di atas kertas lipat
  - b) Kemudian gunting sesuai pola yang telah digambar
  - c) Buat beberapa hiasan untuk mempercantik maze yang kita buat (pohon, rumput, kursi taman, keranjang kecil)
- 5) Setelah alas maze mengering, tata lah berbagai hiasan (pohon, rumput, kursi taman, keranjang kecil) di atas maze yang telah kita beri warna tadi.
- 6) Buatlah beberapa lingkaran dari kertas lipat, kemudian tulis huruf A-Z, lalu tempelkan tepat pada jalan petunjuk arah dalam maze tersebut.
- 7) Setelah selesai, maze pun siap digunakan



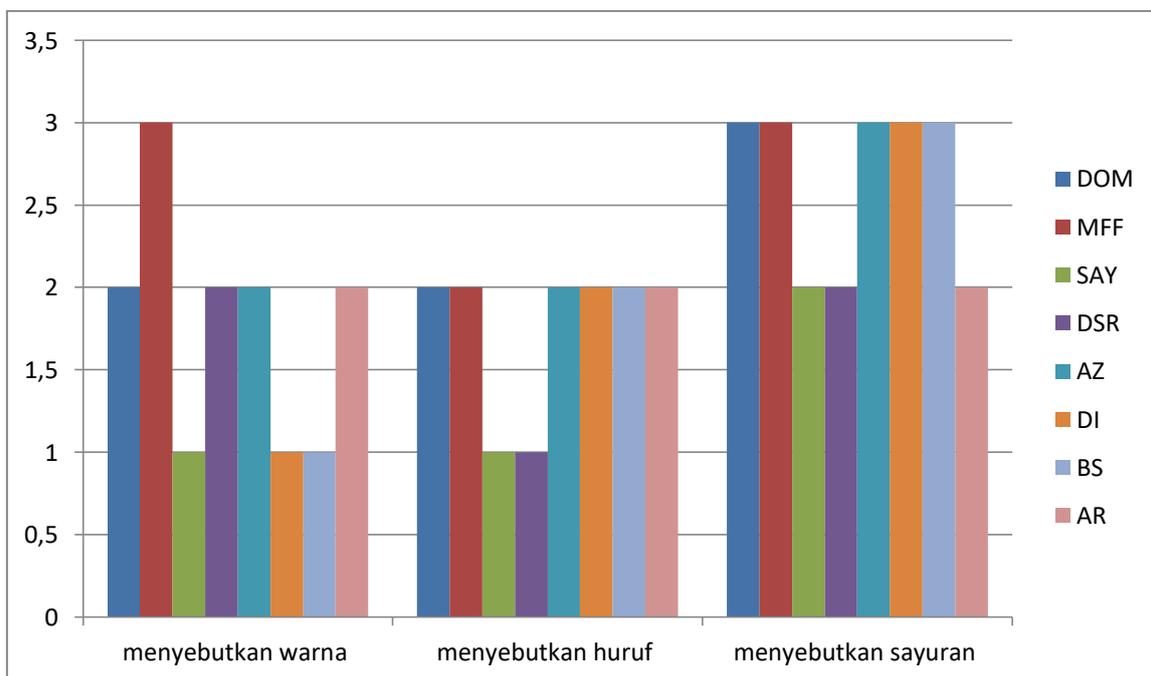
**Gambar 2.** Kegiatan Maze

B. Cara Menggunakan

- 1) Anak memegang bentuk sayuran
- 2) Kemudian anak mencari jalan untuk memasukkan sayuran tersebut ke keranjang
- 3) Selain itu anak juga menyebutkan huruf apa saja yang ia lewati untuk sampai ke keranjang tersebut
- 4) Anak juga dapat menyebutkan warna apa saja yang ia lihat dalam maze tersebut

**Tabel 1.** Hasil Observasi anak

No	Inisial Anak	Mentioning color				Mentioning letter				Mentioning vegetable			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	DOM		√				√					√	
2.	MFF			√			√					√	
3.	SAY	√				√					√		
4.	DSR		√			√					√		
5.	AZ		√				√					√	
6.	DI	√					√					√	
7.	BS	√					√					√	
8.	AR		√				√				√		
Kumulatif		3	4	1	-	2	6	-	-	-	3	5	-



**Diagram 1.** Kemampuan Anak

Setelah dilakukan observasi pada 8 anak, dapat diketahui bahwa dari permainan maze ini anak mampu bersyukur atas segala bentuk ciptaan-Nya termasuk sayuran, anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya sebagai reaksi motorik halus contohnya pada saat

menggerakkan tangannya ketika bermain maze, anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar dalam menunggu giliran contohnya pada saat permainan dimulai anak yang satu harus menunggu temannya dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut dikarenakan gambar sayuran yang disediakan hanya sedikit dan maze yang dibuat juga tidak terlalu besar, anak juga mampu membantu temannya mencari jalan untuk menuju ke suatu tempat, anak mampu mengembangkan rasa ingin tahunya karena pada saat anak bermain dengan permainan maze ini, anak akan terlatih perkembangan kognitifnya contohnya anak mampu mencari jalan yang sangat efektif untuk bisa sampai ke tujuan yang diinginkan, anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain. anak mampu berinteraksi dengan temannya untuk bisa berangkat ke tempat yang ingin dituju serta anak mampu mengenal berbagai karya dan aktifitas seni.

## **Pembahasan**

Di jaman yang semakin modern, macam-macam mainan banyak disuguhkan di *play store*, di toko mainan bahkan di gadget. Orangtua perlu memilah mainan mana yang sekiranya cocok untuk anak sesuai dengan usia dan aspek perkembangan. Oleh sebab itu dari sekian banyak contoh mainan, ternyata maze bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa dikenalkan pada anak. Bermain maze mempunyai manfaat diantaranya, melatih koordinasi mata dan tangan, maze dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak, mereka harus menjalankan manik-manik sesuai lajur-lajur yang ada dan mencocokkan letak manik tersebut ke ujung lajur tertentu. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan ini merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Melatih kesabaran, maze juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. Pengetahuan, dari maze anak akan belajar, misalnya maze tentang warna dan bentuk. Anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang di hafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, angka, huruf alphabet dan lain-lain. Media maze ini sangat banyak manfaatnya bagi anak, apalagi bagi anak berkebutuhan khusus karena melatih kontrol otot kecil dan koordinasi mata dan tangan, dan koordinasi jari. Karena maze merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk digerakkan sesuai lajur setelah pertama berhasil diselesaikan.

Maze dibuat karena mempunyai keunggulan yakni, maze terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar, mudah didapat dan harganya terjangkau, dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar, mudah dibawa kemana-mana dan cocok untuk semua golongan anak, dapat melatih motorik anak, dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar dan dapat melatih koordinasi mata tangan. Aspek Perkembangan Yang Dapat Diambil setelah anak-anak melakukan permainan maze di PAUD KB Diraasah Al-Qur'anniyah

## **4. SIMPULAN**

Permainan ini bisa dimainkan untuk anak usia 4 hingga 6 tahun. Dalam permainan maze miniatur sayuran ini bertujuan mengenalkan konsep huruf, konsep yang bertujuan mengenalkan warna serta sayuran serta bisa menjadi permainan alternatif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak yang lainnya. Maze seperti ini juga bisa dijadikan salah satu referensi bermain yang inovatif karena bisa dibuat tanpa memerlukan bahan yang mahal dan banyak, semua bahan bisa dibuat dari bahan bekas sehingga lebih efisien dari segi biaya. Selain itu dari kegiatan ini bisa juga dilakukan oleh orang dewasa sambil mendampingi anak bermain sehingga dari kegiatan ini diharapkan ada timbal balik respon antar orangtua dan anak.

Kognitif menjadi salah satu aspek kecerdasan yang dikembangkan dari kegiatan ini, namun bahasa pun bisa dikaitkan. Seperti contoh anak bisa menyebutkan gambar aatau warna apa saja yang tertera di maze tersebut.

#### **REFERENSI**

- Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- Anggil Viyantini Kuswanto, Suyadi. 2020. Permainan Maze Dalam Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jurnal Ya Bunayya.*
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasanah. 2019. *Permainan Edukatif Maze Alpabet Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Bandongan*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosidah, Laily. 2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, Tesis.
- Susanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusama Perdana Media Group