

Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi melalui Permainan Edukatif Maze Magnet Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Oleh:

Sayyidatul Kifayah

Luluk iffatur rocma

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



pendahuluan

Anak usia dini

Menurut NAEYC, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang menerima pendidikan di PAUD, kemampuan berpikir anak meningkat selama masa emas (*golden age*).

Seluruh aspek perkembangan penting untuk dikembangkan salah satunya adalah aspek kognitif.

Menurut Williams dalam (Hijriati, 2016) Kognitif dapat diartikan sebagai cara individu bertindak laku, bertindak dan cepat lambatnya individu memecahkan suatu masalah.

perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting untuk meningkatkan tumbuh kembang dan konsentrasi

konsentrasi

Konsentrasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam memfokuskan diri pada satu hal atau keterampilan yang diperlukan untuk memahami sesuatu dengan baik.

Seperti yang dijelaskan oleh Syaiful dalam Agus Wibowo, konsentrasi adalah ketika kita dapat menyesuaikan kekuatan pikiran dan hati kita.

Kemampuan konsentrasi anak 4-5 tahun

Menurut Makmun kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun idealnya sudah mampu,

- 1) Fokus pandangan,
- 2) Perhatian,
- 3) sambutan lisan
- 4) Menjawab

Pendahuluan

Hasil pengamatan

Hasil observasi yang dilakukan di TK Islam AL – Irsyad Candi pada anak berusia 4-5 tahun sebanyak 15 siswa pada kelompok A – 1 dengan hasil sebagai berikut :

1. 14 anak yang belum mampu mengenal konsentrasi.
2. 1 anak yang mampu berkonsentrasi

Hal tersebut Menunjukkan sebagian besar anak belum mampu konsentrasi secara optimal hal tersebut di karenakan pendidik menggunakan alat praga yang monoton.

Oleh karena itu peneliti menggunakan media *maze magnet* sebagai alat untuk mengatasi masalah tersebut.

Permainan edukatif

Permainan edukatif adalah sebuah alat penting dalam pendidikan anak usia dini.

Adapun salah satu permainan yang saya gunakan untuk penelitian ini adalah maze magnet.

Maze magnet

Maze magnet adalah sebuah permainan yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak.

Maze juga dapat dianggap sebagai teka-teki yang membutuhkan jalan keluar Gordon dkk. (2013)

Penelitian Terdahulu

- Penelitian di tahun 2022 yang dilakukan oleh Dini Putriana, menyatakan bahwa permainan maze adalah permainan yang bagus untuk membantu anak-anak tumbuh dalam keterampilan visual spasial.
- Penelitian di tahun 2019 yang dilakukan oleh Dwi Frilianisa, menyatakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, penulis membuat atau mengembangkan permainan maze matching board untuk guru dan orang tua untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak. Penulis juga akan melakukan penelitian terkait materi pelajaran tersebut. Permainan maze matching board dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak sehingga mereka siap untuk belajar dengan sukses dan berhasil di SD

Rumusan Masalah dan tujuan penelitian

Rumusan masalah

1. Bagaimana peningkatan kemampuan konsentrasi anak dapat ditingkatkan melalui media maze magnet ?
2. Bagaimana tingkat capaian keberhasilan dari media *maze magnet* dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun ?

Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan konsentrasi anak dapat ditingkatkan melalui media maze magnet di Tk Islam Al - Irsyad
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil media maze magnet dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kasihani (1999), PTK adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk melakukan tindakan untuk memperbaiki kekurangan pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, mereka menyampaikan bahwa dalam metode PTK ada siklus spiral yang terdiri dari 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan (observasi), 4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi. Untuk mengukur kemampuan konsentrasi pada anak usai 4-5 tahun dilihat dari 5 indikator yaitu :

- 1) anak mampu memecahkan masalah,
- 2) mampu memusatkan pikiran,
- 3) mampu mengingat lebih lama,
- 4) mampu mengkoordinasi tangan dan mata.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung data sebagai berikut :

$$P = F/n \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

F = jumlah yang diperoleh

n = jumlah subjek

Hasil Dan Pembahasan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Al – Irsyad Candi tahun 2025. Metode yang akan digunakan selama penelitian yaitu metode PTK. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap praktik pembelajaran di kelas, merancang dan melaksanakan tindakan perbaikan, selanjutnya merefleksi hasilnya. Proses ini dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas menggunakan permainan maze magnet, pelaksanaan ini dilakukan pada bulan juli 2025. Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang perkembangan konsentrasi pada anak usia 4 - 5 tahun melalui permainan edukatif maze magnet. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang sudah dibuat dan dikonsultasikan kepada guru kelas, lembar observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil Dan Pembahasan

Pra Siklus

Tindakan (Pra Siklus) merupakan kegiatan pengantar yang digunakan untuk memahami kondisi kelas yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini diawali dengan observasi awal di TK Islam Al- Irsyad Candi. kegiatan pembelajaran rutin di titik awal pengamatan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi, guru, yang menunjukkan bahwa kesulitan anak-anak dalam kegiatan ini adalah sulitnya memahami metode kegiatan. Faktor lain penyebabnya adalah bahwa kegiatan tersebut sebagian besar monoton dan hanya menggunakan media audio dan lembar kerja. Masalah ini muncul pada kegiatan yang kurang menarik, sehingga membuat anak sulit berkonsentrasi. Tujuan observasi ini adalah untuk memetakan keadaan awal anak sebelum intervensi pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus kemampuan konsentrasi anak TK Islam Al – Irsyad dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

No	Nama	Anak mampu Memecahkan Masalah	Anak mampu memusatkan pikiran	Anak mampu mengingat lebih lama	Anak mampu koordinasi tangan dan mata	Jumlah	Prosentase	Kriteria T/TT
1.	Abdurrahman	1	1	1	2	5	31%	TT
2.	Adzra Z	1	1	1	1	4	25%	TT
3.	Aisyah A	1	2	1	2	6	37%	TT
4.	Dara Y	1	1	1	1	4	25%	TT
5.	Faaz R	1	1	1	1	4	25%	TT
6.	Ghania A	2	1	1	2	6	37%	TT
7.	Hilya A	1	1	1	2	5	31%	TT
8.	M. Vian	1	1	2	1	5	31%	TT
9.	M. Nazmi	1	1	1	1	4	25%	TT
10.	M. Reyfan	1	1	1	1	4	25%	TT
11.	Nuhgra A	3	3	2	1	9	56%	TT
12.	Raisa H	3	1	2	1	7	44%	TT
13.	Rumaisha U	3	1	1	2	7	44%	TT
14.	Rezvan	2	1	1	1	5	31%	TT
15.	Salma K	3	3	2	2	10	62%	TT
Ketercapaian							35%	

Berdasarkan Tabel 1. Data yang ditunjukkan pada tabel pra siklus di atas dari semua indikator mempunyai nilai ketuntasan yaitu 35% dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa masih belum ada indikator yang mencapai keberhasilan pada pra siklus anak mendapatkan kriteria tidak tuntas. Maka dari itu pada data tersebut menunjukkan kemampuan konsentrasi pada anak kurang terlihat. Sehingga dari kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan peneliti perlunya dilaksanakan siklus I untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi melalui permainan maze magnet.

Hasil Dan Pembahasan

Berikut ini tabel kemampuan konsentrasi melalui permainan edukatif maze magnet pada siklus I.

Tabel 2. Data kemampuan konsentrasi pada Siklus I

No	Nama	Anak mampu mampu Memecahkan koordinasi Masalah mata	Anak mampu memusatkan pikiran	Anak mampu mengingat lebih lama tangan dan	Anak	Jumla h	Prosenta se	Kriteria T/TT
1.	Abdurrahman	2	1	1	3	7	44%	TT
2.	Adzra Z	3	1	2	3	9	56%	TT
3.	Aisyah A	3	3	3	3	12	75%	TT
4.	Dara Y	2	2	2	3	9	56%	TT
5.	Faaz R	1	2	1	3	7	44%	TT
6.	Ghania A	3	2	2	3	10	62%	TT
7.	Hilya A	2	2	2	2	8	50%	TT
8.	M. Vian	2	2	2	3	9	56%	TT
9.	M. Nazmi	2	2	2	2	8	50%	TT
10.	M. Reyfan	2	2	2	2	8	50%	TT
11.	Nuhgra A	3	3	3	3	12	75%	TT
12.	Raisa H	4	3	3	4	14	87%	T
13.	Rumaisha U	4	3	3	4	14	87%	T
14.	Rezvan	2	2	2	3	9	56%	TT
15.	Salma K	4	3	3	4	14	87%	T
	Ketercapaian						62%	

Pada data diatas diketahui nilai presentase keberhasilan yaitu 62%. Refleksi menunjukkan bahwa pada permainan maze magnet dengan berbagai macam tema dan konsep bermain yang berbeda-beda berjalan cukup baik anak senang dan antusias dengan mencari jalan yang benar hingga sampai ke finish, meskipun masih terdapat beberapa anak kelompok A1 belum optimal dalam melaksanakan permainan tersebut, Oleh karena itu perlunya dilaksanakan siklus II dengan dilakukan perbaikan seperti menambahkan kegiatan main sebelum permainan maze magnet berlangsung. Dengan cara guru mengajak anak untuk membuat barisan membentuk kereta, lalu memegang pundak temannya dan berjalan menuju kearah gambar STOP, setelah itu anak diminta untuk mengambil angka yang berada di sebelah gambar STOP kemudian anak menyebutkan angka yang sudah dipilihnya. Sambil berjalan guru menjelaskan, saat mobil berjalan mencari gambar stop seperti anak-anak ini yang sedang mencari jalan untuk menuju gambar STOP. Karena kemampuan konsentrasi anak pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan.

Hasil Dan Pembahasan

Siklus II

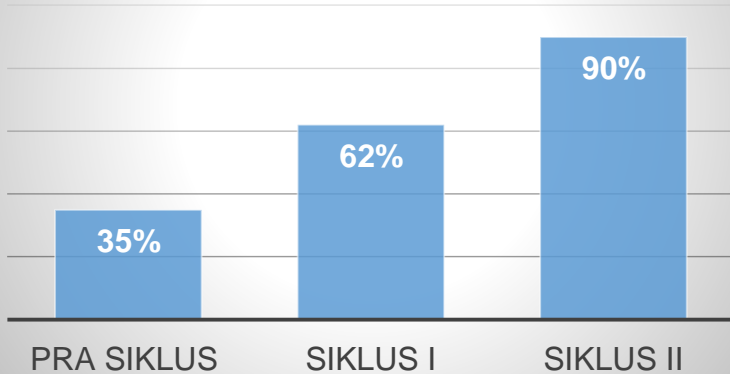
Pada kegiatan siklus II tidak jauh berbeda dengan kegiatan pada siklus I yang dilakukan 2 pertemuan . Peneliti melakukan perbaikan dengan mengajak anak untuk membuat barisan membentuk kereta, lalu memegang pundak temannya dan berjalan menuju kearah gambar STOP, setelah itu anak diminta untuk mengambil angka yang berada di sebelah gambar STOP kemudian anak menyebutkan angka yang sudah dipilihnya. Sambil berjalan guru menjelaskan, saat mobil berjalan mencari gambar stop seperti anak-anak ini yang sedang mencari jalan untuk menuju gambar STOP juga. Setelah itu guru menjelaskan tentang permainan yang bertema kendaraan, yaitu bentuk mobil yang mencari jalan menuju gambar STOP pada garis finish di tema kendaraan yang ada di salah satu kotak smart box. Pengamatan menghasilkan hasil yang diperoleh maksimal karena dilakukan perbaikan pada kendala siklus I dengan menambahkan kegiatan main anak dengan mengajak anak mencari jalan menuju gambar STOP yang ada di ujung kelas, untuk memberikan semangat anak dalam melakukan permainan maze untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak kelas A1. Tabel berikut ini menunjukkan hasil pengamatan peningkatan kemampuan konsentrasi melalui permainan edukatif maze magnet pada anak usia 4 – 5 tahun pada siklus II.

No	Nama	Anak mampu memecahkan masalah dan koordinasi	Anak mampu memusatkan pikiran	Anak mampu mengingat lebih lama	Anak tangan	Jumlah	Prosentase	Kriteria T/TT
1.	Abdurrahman	3	3	2	4	12	75%	TT
2.	n	4	3	3	4	14	87%	T
3.	Adzra Z	4	4	3	4	15	93%	T
4.	Aisyah A	3	4	3	4	14	87%	T
5.	Dara Y	2	4	4	3	13	81%	T
6.	Faaz R	4	4	3	4	15	93%	T
7.	Ghania A	3	4	4	4	15	93%	T
8.	Hilya A	3	4	4	3	14	87%	T
9.	M. Vian	3	4	3	4	14	87%	T
10.	M. Nazmi	3	3	3	4	13	81%	T
11.	M. Reyfan	4	4	3	4	15	93%	T
12.	Nuhgra A	4	4	4	4	16	100%	T
13.	Raisa H	3	4	4	4	15	93%	T
14.	Rumaisha U	4	4	4	4	16	100%	T
15.	Rezvan Salma K	4	4	4	4	16	100%	T
	Ketercapaian						90%	

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada TK islam al-irsyad dalam penggunaan permainan maze magnet untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun menggunakan dua siklus yang terdiri dua pertemuan pada setiap siklusnya. Anak-anak memiliki kesempatan bertahap dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi melalui permainan edukatif maze magnet. Pada setiap pertemuan anak bisa praktik kemampuan konsentrasi dengan permainan maze magnet. Dengan pendekatan bertahap maka anak-anak memiliki waktu yang cukup dalam mengasah kemampuan konsentrasinya.

Hasil Dan Pembahasan

Capaian kemampuan konsentrasi



Pada diagram diatas penerapan kegiatan pada permainan edukatif maze magnet menunjukkan peningkatan yang bertahap yaitu pada pra siklus sebesar 35%. Pada pra siklus diperoleh dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan kegiatan yang ada dikelas seperti bermain fun game yang dimana harus melewati jalan urutan angka yang benar. Saat berdoa dan waktu guru menjelaskan tidak ada yang konsentrasi maka dari itu perlunya rangsangan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasinya. Oleh karena itu, dilakukan stimulasi oleh peneliti dengan permainan maze magnet. Setelah penerapan permainan maze magnet pada siklus I mengalami peningkatan 62%. Dan pada siklus II mencapai 90%. Pencapaian ini melampaui target keberhasilan sebesar 80%.

Gambar 2. Diagram Capaian meningkatkan kemampuan konsentrasi melalui permainan edukatif maze magnet

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan edukatif maze magnet terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4–5 tahun di TK Islam Al-Irsyad. Proses penerapan dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus. Pada **pra siklus**, kegiatan belajar masih didominasi permainan konvensional seperti puzzle, balok, dan lego, sehingga konsentrasi anak rendah dengan ketuntasan hanya **35%**. Pada **siklus I**, peneliti mulai memperkenalkan maze magnet dengan empat tema permainan (kendaraan, pelangi, lebah mencari sarang, dan kotak pertanyaan). Permainan ini melatih anak memecahkan masalah, memusatkan pikiran, mengingat informasi, serta mengoordinasikan tangan dan mata. Hasilnya terjadi peningkatan ketuntasan menjadi **62%**, namun masih ada anak yang kurang konsentrasi dan belum mampu mengingat urutan atau arahan dengan baik. Pada **siklus II**, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan kegiatan pendahuluan seperti ice breaking dan permainan mencari jalan menuju gambar STOP untuk memancing konsentrasi anak. Pendekatan ini membuat anak lebih siap dan antusias saat memainkan maze magnet. Hasilnya, ketuntasan meningkat signifikan menjadi **90%**, melampaui target keberhasilan 80%. Sehingga penerapan permainan edukatif maze magnet memberikan pengalaman belajar yang interaktif, melatih keterampilan kognitif, motorik, dan sosial-emosional, serta meningkatkan konsentrasi anak secara bertahap. Respon anak sangat positif; mereka tampak senang, bersemangat, dan terlibat aktif dalam setiap sesi permainan. Penelitian ini merekomendasikan maze magnet sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan konsentrasi pada anak usia dini.

Referensi

- [1] D. Suryana and M. Pd, “Hakikat Anak Usia Dini”.
- [2] P. Kepercayaan *et al.*, “Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi,” *Sch. DiniJurnal Pendidik. Anak Usia Dini*, 2021•*scholar.archive.org*, vol. 5, no. 2, pp. 2250–2258, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1109.
- [3] R. D. Wiresti and N. Na’imah, “Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, May 2020, doi: 10.31004/AULAD.V3I1.53.
- [4] F. Harsela and Z. Qalbi, “Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu,” *J. PENA PAUD*, vol. 1, no. 1, pp. 27–39, Dec. 2020, doi: 10.33369/PENAPAUD.V1I1.13851.
- [5] Q. Awantari, B. N. Astini, M. Habibi, and N. Nurhasanah, “Pengaruh Senam Otak Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B di TK Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2022/2023,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 2050–2057, Oct. 2023, doi: 10.29303/JIPP.V8I4.1671.
- [6] D. Patiung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, U. Alauddin Makassar, I. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, H. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, and S. Ramadani Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, “PENCAPAIAN PADA ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA 3-4 TAHUN BERDASARKAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,” *NANAEKE Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–38, Jun. 2019, doi: 10.24252/NANANEKE.V2I1.9223.
- [7] F. Agustina, A. Rahman, and M. M. Putra, “Strategi Guru dalam Menstimulus Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini di Tk Aisyiyah Bustanul Aftal 1 Curup,” Jul. 2024.
- [8] via emiliya, D. P. Sari, and K. Indrawari, “Strategi Pembelajaran yang dikembangkan oleh Guru Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Konsentrasi Beljar Siswa di SD Negeri 02 Rejang Lebong,” *Tarbawi Khatulistiwa J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, Feb. 2023, doi: 10.29406/TBW.V6I1.2779.
- [9] E. Kholilah, E. Kholilah, and Y. Solichatun, “Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD,” *Psikoislamika J. Psikol. dan Psikol. Islam*, vol. 15, no. 1, pp. 41–50, Jun. 2018, doi: 10.18860/psi.v15i1.6662.
- [10] A. P. Lestari, “KEBIASAAN SARAPAN DENGAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK KELAS 5-6 DI SDN MANDURO KABUH,” Aug. 2017.
- [11] I. Fikro and A. Salim, “Improving the Learning Concentration of Children Aged 4-5 Years Through the Tebona Game Method (Patting Colored Balls) in TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare,” Oct. 2023, doi: 10.21070/UPS.3541.
- [12] S. Pratiwi, Y. Nur Asi, and S. Al-Musaddadiyah Garut, “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit,” *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, vol. 1, no. 1, pp. 114–122, Aug. 2022, doi: 10.37968/ANAKING.V1I1.194.
- [13] J. P. Islam, R. Fajar, and W. Zega, “MANFAAT PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI,” *Presch. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 53–64, Dec. 2023, doi: 10.35719/PRESCHOOL.V4I2.108.
- [14] P. Bakat, S. Melalui, A. Permainan, and E. A. Wathon, “Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif,” vol. 3, no. 1, pp. 20–45, May 2020, Accessed: Dec. 22, 2024. [Online]. Available: <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/61>
- [15] S. M. Sjadjoem, “OPTIMALISASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK ANAK DIDIK DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) AT-TAQWA PERKAMIL MANADO,” *Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 1, no. 02, pp. 1–19, Dec. 2021, doi: 10.30984/IJECE.V1I02.141.
- [16] R. W. Astuti, N. Dela Rahmadani, and S. R. Lestari, “Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *MENTARI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 78–86, Dec. 2024, doi: 10.60155/MENTARI.V4I2.481.

Referensi

- [17] D. D. Rahmawati, A. D. Saputri, M. Mazura, R. Septiana, W. S. Utami, and R. S. Amanda, "Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 2230–2236, Jun. 2024, doi: 10.37985/JER.V5I2.1148.
- [18] D. D. Rahmawati, A. D. Saputri, M. Mazura, R. Septiana, W. S. Utami, and R. S. Amanda, "Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 2230–2236, Jun. 2024, doi: 10.37985/JER.V5I2.1148.
- [19] J. Ilmiah Potensia ; Anggraini, W. Nasirun, and M. Yulidesni, "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B," *J. Ilm. Potensia*, vol. 5, no. 1, pp. 31–39, Jan. 2020, doi: 10.33369/JIP.5.1.31-39.
- [20] D. Putriana, M. Sit, and M. Basri, "MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE," *Golden Age J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, Jun. 2022, doi: 10.29313/ga:jpau.v6i1.10013.
- [21] D. Frilianisa, "PENGEMBANGAN PERMAINAN TEMATIK INTEGRATIF MAZE MATCHING BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NEGERI PEMBINA 1 KOTA BENGKULU," 2019.
- [22] H. Fitria *et al.*, "UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS," *ABDIMAS UNWAHAS*, vol. 4, no. 1, Jun. 2019, doi: 10.31942/ABD.V4I1.2690.
- [23] N. Zahriani *et al.*, "UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM PENINGKATKAN KINERJA GURU DAN PARTISIPASI ORANGTUA TERHADAP PELAKSANAAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI TK SWASTA TUNAS BANGSA MEDAN TIMUR," *PENDALAS J. Penelit. Tindakan Kelas dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 92–109, Aug. 2021, doi: 10.47006/PENDALAS.V1I1.65.
- [24] M. M. Masrun, "Classroom Action Research Training Teacher Physical Education, Sports and Health in Padang City," *J. Berkarya Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 160–168, Nov. 2019, doi: 10.24036/JBA.V1I2.21.
- [25] "Hasil Gambar Google." Accessed: Dec. 22, 2024. [Online]. Available: https://www.google.com/imgres?imgurl=https://www.researchgate.net/publication/366863188/figure/fig1/AS:11431281111369749@1672955013913/Gambar-1-Siklus-PTK-Model-Kemmis-dan-Mc-Taggart-Arikunto-2009.png&tbid=u3Yi7qodSwB5hM&vet=1&imgrefurl=https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Siklus-PTK-Model-Kemmis-dan-Mc-Taggart-Arikunto-2009_fig1_366863188&docid=VdQeT6Z5uT1V3M&w=850&h=595&itg=1&hl=in-ID&source=sh/x/im/m1/4&kgs=17fb9c23e87c2d67

Lampiran dan Dokumentasi

MODUL AJAR

SMART BOX
"Maze Magnet"



TK ISLAM AL-IRSYAD CANDI
KELOMPOK A
SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2025/2026



