

## ABSTRAK

### PENGARUH PERMAINAN *MAZE* BANGUN DATAR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NUR KHOTIMAH VIRGANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ulya Bandar Lampung. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperiment*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak, sedangkan sampel berasal dari kelas B1 yang berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,774 berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,262 berada pada kategori rendah. Kemudian, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* mendapatkan nilai asymp. Sig (2-tailed) sebesar  $0.001 < 0.05$  yang memiliki arti  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan media *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak.

**Kata kunci:** *maze*, bangun datar, motorik halus.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF FLAT WAKE MAZE GAMES ON FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

**By**

**NUR KHOTIMAH VIRGANI**

This study aims to determine the effect of flat wake maze game on fine motor skills of children aged 5-6 years at Al-Ulya Kindergarten, Bandar Lampung. This type of research is quantitative with a quasi-experiment approach. The research design used is nonequivalent control group design. The population in this study were 30 children, while the sample came from class B1 which amounted to 15 children as the experimental class. The sampling technique used in this study was purposive sampling. The data collection technique used was observation. The data analysis technique used in this study was the Wilcoxon signed rank test. The results showed an increase in the N-Gain value in the experimental class of 0.774 in the high category while in the control class of 0.262 in the low category. Then, the results of hypothesis testing using the Wilcoxon signed rank test got an asymp. Sig (2-tailed) of  $0.001 < 0.05$  which means  $H_a$  is accepted. This shows that there is an influence between the use of flat wake maze media on children's fine motor skills.

**Keywords:** maze, flat wake, fine motor skills.