

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

(Skripsi)

Oleh

**NUR KHOTIMAH VIRGANI
NPM 2013054007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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.

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

Oleh

NUR KHOTIMAH VIRGANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: Nur Khotimah Virgani

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013054007

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

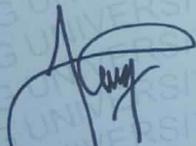
Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

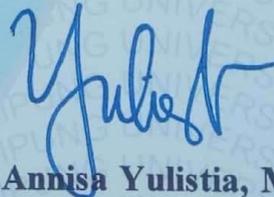
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



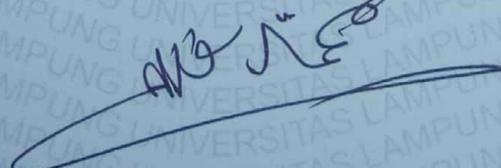
Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP 19760602 200812 2 001

Pembimbing II



Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

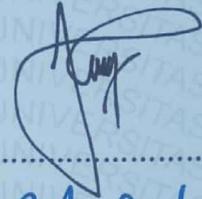


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

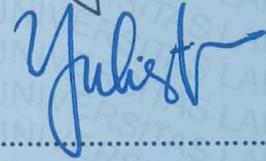
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

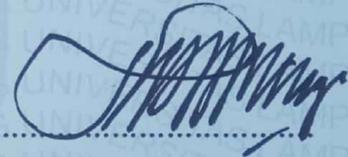
Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.,Psi.



Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.



Penguji : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Khotimah Virgani
NPM : 2013054007
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Permainan *Maze* Bangun Datar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 03 Juli 2024



Nur Khotimah Virgani
NPM 2013054007

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Nur Khotimah Virgani lahir pada tanggal 7 Oktober 2001, di Desa Bandar Sakti, Kecamatan Abung Surakarta, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, sebagai anak ketiga dari 4 bersaudara, dari bapak Wahidun dan Ibu Sudarni.

Penulis menempuh pendidikan formal di Pendidikan taman kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Bandar Sakti, SMPN 01 Tumijajar, SMAN 01 Tumijajar. Tahun 2020 melalui jalur SNMPTN penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti unit kegiatan mahasiswa (UKM) forum komunikasi (FORKOM) PG PAUD sebagai anggota ditahun 2020-2022, dan sebagai anggota lembaga kemahasiswaan di HIMAJIP FKIP Unila pada bidang orkes periode 2020-2022. Selanjutnya tahun 2022, penulis melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Mangga Kecamatan Kasui, Way Kanan.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Qs. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji dan syukur atas segala rahmat dan hidayah dari Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini sebagai tanda bakti kepada:

Kedua Orang tuaku (Bapak Wahidun dan Ibu Sudarni)

Terima kasih telah bekerja keras untuk membiayaiku selama ini, selalu memberikan dukungan dan mendengarkan keluh kesahku. Terima kasih atas nasihat dan do'a yang tak pernah putus bagi ku.

Kedua Kakakku Tersayang (Eva Wahyuningsih & Adi Nasuha)

Panutanku yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan penuh untuk selalu semangat menyelesaikan studi ini.

Adikku Tersayang (Muhhammad Hasan Aries Budiman)

Anak baik yang selalu mengingatkanku untuk terus semangat menjalankan perkuliahan hingga dapat menyelesaikan studi.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Terima kasih atas segala ilmu dan pengalaman yang telah diberikan. Terima kasih telah menjadi tempat menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri yang menjadikan jati diriku kelak.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Bangun Datar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun” sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dan pikiran dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unila.
3. Bapak Dr. M. Nurwahidin, S. Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.,Psi. Selaku dosen pembimbing akademis sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran yang tercurahkan untuk memberikan kritik, saran dan juga nasihat guna penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran yang tercurahkan untuk memberikan kritik, saran dan juga nasihat guna penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. Selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik, arahan, serta saran untuk penyempurna skripsi ini.
8. Ibu Devi Nawangsasi, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen validator yang telah bersedia memberikan saran serta membimbing instrumen penelitian ini.
9. Seluruh dosen dan staff karyawan program studi PG PAUD FKIP yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama kuliah.
10. Ibu Susi Rahayu S.Pd. Selaku kepala sekolah TK Al- Ulya Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Indria Sari, S.Pd AUD Gr. Selaku kepala sekolah TK Al-Ulya 3 yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba instrumen penelitian.
12. Guru-guru TK AL-Ulya Bandar Lampung yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
13. Kedua kakak iparku Muhklisin dan Pipit Saputri yang selalu memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Agung Harry Prasetyo yang sudah memotivasi, membantu dan menjadi pendengar setia dari awal perkuliahan hingga penulis menyelesaikan studi.
15. Teman-teman (Alisa, Fera, Jelina , Rizky, Ika, Azzahra, Amanda, Fheby) yang membantu penulis, menjadi pendengar, memberikan dukungan serta saran selama perkuliahan.
16. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini,
Terima kasih.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandar Lampung, 03 Juli 2024



Nur Khotimah Virgani
NPM 2013054007

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Masalah	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat teoritis	6
1.6.2 Manfaat praktis	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2 Permainan <i>Maze</i> Bangun Datar	12
2.2.1 Permainan <i>Maze</i>	12
2.2.2 Bangun Datar	13
2.2.3 Pengertian <i>Maze</i> Bangun Datar	14
2.2.4 Manfaat Bermain <i>Maze</i>	15
2.2.5 Langkah-Langkah Bermain <i>Maze</i>	16
2.3 Kemampuan Motorik Halus	17
2.3.1 Pengertian Motorik Halus.....	17
2.3.2 Prinsip Pengembangan Motorik Halus	19
2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus	21
2.3.4 Unsur- Unsur Kemampuan Motorik Halus.....	24
2.3.5 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus	25
2.4 Kerangka Pikir.....	27
2.5 Hipotesis Penelitian	28

III. METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	29
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.3 Populasi dan Sampel	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	31
3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	32
3.5.1 Definisi Konseptual	32
3.5.2 Definisi Operasional	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7 Instrumen Penelitian.....	34
3.8 Uji Instrumen Penelitian.....	35
3.8.1 Uji Validitas.....	35
3.8.2 Uji Reliabilitas	36
3.9 Teknik Analisis Data	36
3.9.1 Uji Persyaratan Analisis	37
3.9.2 Uji Hipotesis	38
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	40
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	40
4.1.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol.....	45
4.1.4 Analisis Uji Prasyarat	49
4.1.5 Analisis Uji Hipotesis	51
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	53
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus (Y)	34
2. Rincian Nomor Item Validasi Instrumen	35
3. Kriteria Reliabilitas	36
4. Hasil Uji Reliabilitas	36
5. Kategori Uji N-Gain.....	38
6. Kegiatan <i>Pretest</i>	41
7. Kegiatan <i>Treatment</i>	42
8. Kegiatan <i>Posttest</i>	44
9. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Motorik Halus Kelas Eksperimen.....	46
10. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Halus Kelas Eksperimen	47
11. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Motorik Halus Kelas Kontrol.....	48
12. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Halus Kelas Kontrol	49
13. Hasil Uji Normalitas	50
14. Hasil Data Homogenitas	50
15. Hasil Uji N-Gain	51
16. Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	28
2. Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	29
3. Rumus Uji N-Gain	38
4. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	39
5. Histogram Perbandingan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus	65
2. Hasil Lembar Observasi.....	66
3. Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Halus.....	70
4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	73
5. Hasil Uji Validitas Kemampuan Motorik Halus.....	74
6. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Motorik Halus	77
7. Tabel Nilai r_{tabel}	78
8. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen	79
9. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Eksperimen.....	80
10. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kontrol.....	81
11. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kontrol.....	82
12. Hasil Uji Normalitas	83
13. Hasil Uji Homogenitas.....	85
14. Uji N-Gain.....	86
15. Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	87
16. Data Rapot TK Al-Ulya Bandar Lampung	88
17. RPPH Penelitian Kelas Eksperimen	91
18. RPPH Penelitian Kelas Kontrol	116
19. Media Permainan <i>Maze</i> Bangun Datar	121
20. Surat Izin Penelitian	122
21. Surat Balasan Izin Penelitian	123
22. Surat Kesiediaan Validasi Instrumen Penelitian	124
23. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	125
24. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	126

25. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	127
26. Surat Izin Uji Instrumen.....	128
27. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	129

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini disebut sebagai anak yang berada dalam masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang. Perkembangan bagi anak usia dini perlu distimulasi dengan baik agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan usianya. Perkembangan terlihat ketika anak dapat belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi melalui beberapa aspek gerakan, berpikir, perasaan dan interaksi yang baik. Selain itu, pada tahap ini juga merupakan masa anak berpikir kritis dalam kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Terdapat beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Salah satu aspek penting yang dapat dikembangkan pada anak usia dini ialah aspek fisik motorik yaitu aspek yang berkaitan dengan adanya perubahan pada jasmani anak.

Pertumbuhan dan perkembangan jasmani bagi anak usia dini sangat berkaitan dengan perkembangan fisik motorik. Menurut Fitriani & Adawiyah (2018), perkembangan motorik merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, sehingga kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik halus anak dapat mengkoordinasikan antara syaraf dan otot yang saling berhubungan dan dapat mengembangkan seperti meremas kertas atau benda lain, menyobek kertas, menggambar dan sebagainya (Oktaviani *et al.*, 2021).

Kemampuan motorik halus melibatkan kekuatan, koordinasi, kecepatan dan fleksibilitas (Decaprio, 2017). Hal ini menjadi sebuah unsur dan perlu adanya stimulasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus. Maka dari itu, peran guru sangat penting dan dibutuhkan dalam pemberian stimulasi yang tepat dan berkaitan dengan fisik motorik anak, karena guru yang akan menjadi fasilitator dalam pemberian stimulasi tersebut.

Peran guru tentunya ikut terlibat dalam mengembangkan kemampuan motorik pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan guru dapat memberikan stimulasi yang tepat jika menggunakan media pembelajaran atau melakukan sebuah proses pembelajaran yang dapat menunjang aspek perkembangan motorik halus bagi anak. Peran guru dalam hal tersebut dapat mendukung kemampuan anak untuk menggunakan jari-jemarinya dalam melakukan kegiatan yang dilakukan. Guru dapat memberikan sebuah proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, penggunaan media yang menarik juga dapat memberikan stimulasi yang berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak usia dini (Resty *et al.*, 2016).

Berdasarkan hasil temuan di lapangan ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah. Hal ini dilihat ketika anak belum mampu memegang pensil dengan cara *tripoid grasp*, membentuk sebuah pola dengan tepat, menggunting sesuai pola, menuliskan tugas yang diberikan guru dengan tepat, dan mewarnai di dalam garis. Kegiatan pembelajaran motorik halus sebenarnya telah dilakukan oleh guru seperti kegiatan melipat, menggambar, dan menggunting akan tetapi karena keterbatasan media dan waktu guru untuk menilai serta mengajar, guru memberikan kegiatan membaca, menulis dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA). Kegiatan yang kurang melakukan aktivitas fisik dapat menjadi salah satu penyebab kurangnya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak (Nur *et al.*, 2023).

Ketika melaksanakan observasi penelitian pendahuluan di lapangan ditemukan permasalahan seperti anak menggenggam dengan seluruh jari saat memegang pensil, kesulitan dalam menuliskan tugas yang diberikan seperti menulis huruf b menjadi d sehingga guru selalu membantu anak dengan memegang tangannya, anak belum mampu untuk menggunting secara benar sesuai dengan polanya, anak belum mampu membentuk sebuah pola dengan tepat, selain itu, ketika anak mewarnai masih ada yang keluar garis, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di kelas juga menyatakan bahwa terdapat anak yang masih kesulitan dalam melakukan hal-hal mengenai kemampuan motorik halus. Maka dari itu, diperlukannya solusi bagi permasalahan yang ada dengan pemberian stimulasi yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak.

Kemampuan motorik halus dapat distimulasi melalui beberapa media pembelajaran, beberapa media pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan kegiatan *finger painting* karena melalui kegiatan *finger painting* menghasilkan pengaruh yang positif dari kegiatan melukis yang melibatkan tangan (Azwar, 2020). Selain itu, menurut Khoerunnisa *et al* (2023), media pembelajaran lain yang dapat memberikan stimulasi yaitu *puzzle*. Hal ini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus, seperti anak mampu menggambar orang secara utuh, meniru gambar geometris (segitiga, lingkaran, dan persegi), menulis nama depannya, menggunting, dan meronce. Oktafiani (2023), juga mengemukakan bahwa mengembangkan motorik halus bisa dilakukan melalui kegiatan meronce. Kegiatan meronce dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan motorik anak dan juga kegiatan tersebut dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Ketika melaksanakan kegiatan meronce anak merasa tidak tertekan melaksanakannya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Hal ini terlihat bahwa perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan bagi anak.

Media pembelajaran diperlukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Kemampuan motorik halus pada anak dapat diberikan dengan menggunakan sebuah media yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan kemampuan motorik halus (Munawaroh & Wijayanti, 2019). Salah satu media lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus pada anak yaitu media *maze* bangun datar. *Maze* memiliki arti sebagai permainan berupa jalan yang berliku sehingga anak dapat menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Hasanah, 2019). Permainan *maze* bangun datar merupakan sebuah permainan yang dimodifikasi membentuk sebuah bangun datar. Permainan *maze* dibuat dengan bentuk-bentuk bangun datar yang dimainkan dengan cara memasukkan tali ke dalam pipet-pipet sehingga mencapai pada tujuan akhir yaitu menjadi sebuah bangun datar.

Penggunaan media *maze* bangun datar dapat memberikan stimulasi yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus bagi anak, hal ini diasumsikan bahwa dengan mengembangkan kemampuan motorik dapat berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, anggota tubuh yang memiliki hubungan dengan gerak jari-jemari seperti kesiapan menulis, menggambar, mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan, mengendalikan emosi saat beraktivitas yang menggunakan motorik halus. Selain itu, permainan *maze* bangun datar diasumsikan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dapat memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak (Maryani, 2020). Permainan *maze* ini dapat digunakan karena dalam proses pembuatannya cepat dan gambar atau bentuk dapat disesuaikan dengan tujuan, bahan yang digunakan juga mudah ditemukan. Selain itu, dengan permainan *maze* ini juga dapat melatih motorik halus anak dikarenakan dapat melatih koordinasi mata dan tangan melalui jalan yang berliku-liku.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam latar belakang, peneliti tertarik untuk mengkaji adakah pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang ada di TK Al-Ulya Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Anak masih kesulitan dalam menuliskan tugas dengan tepat
- b. Anak belum mampu memegang alat tulis dengan cara *tripoid graps*
- c. Anak belum mampu membentuk sebuah pola dan menggunting pola dengan tepat
- d. Anak belum bisa mewarnai gambar dengan rapi
- e. Kurangnya media yang dipakai dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu permainan *maze* bangun datar dan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah terdapat pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun?”.

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan baik secara langsung maupun tidak. Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang permainan *maze* bangun datar dengan kemampuan motorik halus pada anak.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk kepala sekolah, terutama dalam memberikan stimulasi mengenai kemampuan motorik halus dan dapat memfasilitasi media pembelajaran yang lebih menunjang kemampuan tersebut.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan bagi pendidik agar lebih kreatif dalam mengajarkan anak betapa pentingnya kemampuan motorik halus bagi anak. Selain itu, pendidik dapat memberikan sebuah metode pembelajaran yang tepat kepada anak sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan tersebut.

c. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian dan memberikan wawasan dalam melakukan penelitian sejenis atau lanjutan untuk lebih dikembangkan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dijadikan alat bantu untuk menyampaikan materi dalam setiap proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ sedangkan dalam bahasa Arab, kata media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sendiri memiliki arti yaitu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2017). Menurut *National Education Association* (NEA), media sebagai bentuk komunikasi baik berupa tercetak maupun audiovisual dan peralatan media sendiri dapat dimanipulasi, dilihat, didengar maupun dibaca. Pengertian ini bermaksud bahwa apabila media itu membawa pesan, bertujuan intruksional atau mengandung maksud sebagai pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berguna dalam menuntun dan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar, pengalaman belajar ini tergantung adanya interaksi antara peserta didik dengan media yang dipakai (Guslinda & Kurnia, 2018). Media pembelajaran merupakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik

dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menjadi perantara dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Setiawati, 2023). Selain itu, media pembelajaran sebagai media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud maupun tujuan pada proses pembelajaran (Hasan, 2021). Maka dari itu, media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik untuk memperoleh konsep baru, keterampilan maupun kompetensi dalam diri. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah untuk dipahami dan dapat merangsang seluruh perkembangan pada anak sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan akan tercapai dengan baik.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat bervariasi dan memiliki manfaat sesuai dengan tujuannya. Oleh karena itu, media tersebut diklasifikasikan menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Guslinda & Kurnia, 2018, media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut:

a. Media Audio

Media audio merupakan media yang mengandung suara untuk menyampaikan pesan dalam bentuk auditif atau hanya dapat didengar, meliputi suara, bunyi, percakapan, musik, dan sound effect. Penggunaan media audio dalam kegiatan PAUD pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

b. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang sering digunakan oleh guru pada lembaga PAUD untuk membantu penyampaian isi dari tema yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat

diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi untuk menampilkan bentuknya, dimana gambar atau tulisan akan nampak pada layar.

Sedangkan media visual yang tidak dapat diproyeksikan terdiri dari gambar diam, media grafis, media model, dan media realia.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi dari dua media yaitu audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Penggunaan media ini akan menggantikan peran guru dalam penyampaian materi, sehingga guru dapat beralih menjadi fasilitator sehingga memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media ini adalah media interaktif *Power Point* dan video interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keberagaman media pembelajaran yang terdiri dari tiga jenis media, yaitu audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran berperan sebagai pembangkit motivasi, minat, dan dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Konsep pembelajaran konkrit pada anak usia dini sangat memungkinkan pembelajaran berpusat pada perkembangan dan kebutuhan anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak, sehingga dapat mengembangkan potensinya secara maksimal.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran bagi anak usia dini. Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik sehingga menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran tentunya memiliki fungsi, secara umum fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Fungsi lain dari media

pembelajaran yaitu sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, sebagai stimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan (Hasan, 2021).

Media pembelajaran memiliki fungsi lain yang dijabarkan oleh Kemp & Dayton dalam (Hasan, 2021), sebagai berikut:

a. Memotivasi minat atau tindakan.

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan yaitu dapat melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk dapat bertindak.

b. Menyajikan informasi.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian ini dapat bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

c. Tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis. Selain itu, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Berdasarkan paparan tersebut, media pembelajaran memiliki fungsi bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat sebagai stimulasi pemberian motivasi guru terhadap peserta didik agar mau belajar

dengan giat. Adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk melakukan proses belajar mengajar yang sedang dilaksanakan.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang dapat diberikan oleh guru untuk menstimulasi anak dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Sudjana & Rivai dalam (Guslinda & Kurnia, 2018), manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga menjadi lebih dapat dipahami dan memungkinkan peserta didik untuk menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar bagi anak yang dikemukakan oleh (Nurrita, 2018), yaitu:

- a. Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi dengan menarik.
- b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik melalui situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

- c. Metode mengajar lebih bervariasi, tidak selalu menggunakan komunikasi verbal melalui tutur kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu, dengan media pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas belajar, menambah motivasi anak untuk belajar. Maka dari itu, guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

2.2 Permainan *Maze* Bangun Datar

2.2.1 Permainan *Maze*

Bermain bagi anak usia dini sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain tentunya memiliki manfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara menyeluruh. Kegiatan bermain dapat memberikan stimulasi baik dari luar maupun dari dalam sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi (Khadijah & Armanila, 2017). Permainan sendiri memiliki arti yaitu suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai dengan adanya aturan yang disepakati bersama dan memberikan suatu pengalaman bagi pemainnya (Nurhayati & Putro, 2021).

Banyak jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu permainan *maze*. *Maze* merupakan suatu permainan yang memiliki jaringan jalan berkeluk-beluk atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan sebelum mencapai tujuan (Kuswanto & Suyadi, 2020). Permainan *maze* adalah sebuah permainan untuk mencari suatu tujuan akhir yang dimana perlu melalui beberapa tahap seperti jalur berkeluk, sempit dan terdapat jalur

yang buntu (Pramudito, 2017). Permainan tersebut mengajak anak untuk mencari rute yang paling tepat sehingga dapat mencapai tujuan. Selain itu, *maze* merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. *APE maze* adalah alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan agar seseorang yang memainkan bisa menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak. Penggunaan *APE maze* anak bisa melatih otot-otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat (Haque & Rohita, 2014). Maka dari itu, permainan *maze* ini dapat mengajak anak secara langsung untuk mengasah kemampuan jari-jemari tangannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan yang memberikan stimulasi melalui kegiatan bermain dan dapat memberikan sebuah pengalaman baru. Salah satu permainan yang dapat diberikan adalah permainan *maze*. Permainan *maze* merupakan permainan yang memberikan stimulasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dengan melatih otot-otot tangan untuk mencari rute atau jalan yang berbelok-belok. Permainan ini juga juga memiliki jalur yang buntu sehingga anak dapat menemukan rute yang tepat hingga sampai pada tujuan yang ingin dicapai.

2.2.2 Bangun Datar

Bangun datar sebagai sebutan untuk mengenal berbagai macam bentuk-bentuk dua dimensi. Bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas. Beberapa jenis bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran (Wulandari, 2017). Anak-anak dapat mengenal bentuk-bentuk bangun datar melalui berbagai benda sederhana yang ada di sekelilingnya seperti jam dinding, meja, layang-layang, dan lain sebagainya. Bangun datar yang dapat

dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun yaitu bangun datar berbentuk segitiga, persegi panjang, persegi dan lingkaran.

Bangun datar adalah sebuah bidang datar yang dibatasi oleh adanya garis lurus ataupun garis lengkung (Unaenah *et al.*, 2020). Bentuk bangun datar dapat dipakai menjadi sebuah media yang bermanfaat untuk mengenalkan bentuk bangun datar dan mengembangkan kemampuan motorik pada anak. Bentuk bangun datar dalam permainan *maze* yang dimaksud yaitu sebuah permainan dengan berbentuk bangun datar dan anak dapat memasukkan benang ke dalam pipet sesuai dengan bentuknya. Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk bangun datar maka dapat memungkinkan anak dapat berlatih mengembangkan kemampuan motorik halus nya serta mengenal lebih banyak mengenai bentuk bangun datar lain yang ada disekelilingnya. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bangun datar adalah bentuk-bentuk yang memiliki bentuk dua dimensi dan terdiri atas beberapa bentuk seperti segitiga, persegi, lingkaran dan sebagainya yang sering ditemui oleh anak dalam kehidupannya.

2.2.3 Pengertian *Maze* Bangun Datar

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi anak. Salah satu media yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak dalam kemampuan motorik halus yaitu *maze* bangun datar. Dipilihnya permainan *maze* bangun datar karena dalam proses pembuatannya cepat dibuat dan gambar atau bentuk dapat disesuaikan dengan tujuan, bahan yang digunakan juga mudah ditemukan. Selain itu, dengan permainan ini juga dapat melatih motorik halus anak dikarenakan dapat melatih koordinasi mata dan tangan melalui jalan yang berliku-liku. Permainan *maze* ini juga biasa disebut dengan labirin. *Maze* sendiri memiliki tujuan yaitu

untuk menentukan jalur yang tepat agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Munawaroh & Wijayanti, 2019). *Maze* adalah permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat agar tujuan tertentu dapat tercapai (Rosidah, 2018).

Maze bangun datar adalah sebuah permainan untuk mencari atau menyusun bagian-bagian bangun datar yang hilang. Setelah bagian tersebut selesai maka disusun melalui jalur yang berliku untuk dijadikan sebuah bentuk bangun datar (Pramudito, 2017). Beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* bangun datar merupakan sebuah permainan sederhana yang melibatkan kemampuan otot tangan dan mata, permainan ini berbentuk bangun datar dengan melewati jalur yang rumit sehingga dapat menemukan jalur yang telah ditetapkan.

2.2.4 Manfaat Bermain *Maze*

Media *maze* dapat melatih konsentrasi pada anak dalam memecahkan sebuah masalah. Selain itu, media ini dapat dijadikan sebagai pemberian stimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, dimana media ini dapat membuat anak menjadi lebih mudah dalam memahami mengenai konsep bangun datar dan dapat dijadikan sebagai media yang menarik bagi anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosidah bahwa permainan *maze* juga memiliki manfaat diantaranya yaitu: melatih konsentrasi mata dan tangan, melatih kesabaran, mengembangkan pengetahuan serta konsentrasi dan juga dapat melatih motorik (Rosidah, 2018).

Adapun manfaat permainan *maze* pada anak menurut Yulistari *et al.* (2018), diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih kesabaran pada anak
- b. Melatih kemampuan mengelompokkan

- c. Mencari berbagai solusi dan mempelajari bentuk dan warna
- d. Melatih motorik halus pada anak
- e. Melatih anak untuk dapat berfikir logis
- f. Melatih tangan anak menjadi lentur

Beberapa pendapat di atas terdapat beberapa manfaat yang didapatkan melalui permainan *maze* salah satunya sebagai melatih motorik halus pada anak dan melatih kelenturan tangan anak. Maka dari itu, dengan menggunakan *maze* yang berbentuk bangun datar ini dapat dijadikan salah satu alternatif permainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak.

2.2.5 Langkah-Langkah Bermain *Maze*

Langkah-langkah dalam menggunakan *maze* bangun datar ialah anak diberikan media dan anak diajak mencari jejak untuk menemukan jejak yang telah ditentukan.

Langkah-langkah penggunaan media *maze* yaitu:

- a. Perlihatkan terlebih dahulu media yang akan digunakan
- b. Berikan penjelasan dan beri gambar terlebih dahulu yang berkaitan dengan bentuk bangun datar
- c. Setelah itu, berikan sebuah perintah untuk menemukan bentuk bangun datar
- d. Berikan arahan untuk memasukkan tali kedalam lubang satu persatu
- e. Kemudian, lakukan hal tersebut sampai membentuk pola bangun datar yang telah diperintahkan sebelumnya
- f. Berikan bimbingan kepada anak-anak yang belum mampu memasukkan benang atau menemukan rute yang sesuai secara mandiri

2.3 Kemampuan Motorik Halus

2.3.1 Pengertian Motorik Halus

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan penting yang sama dengan beberapa aspek lainnya, perkembangan motorik dijadikan tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang seorang anak (Wicaksana & Rachman, 2018). Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Menurut Hurlock dalam (Fitriani & Adawiyah, 2018), perkembangan motorik merupakan perkembangan yang mengendalikan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi dengan baik. Perkembangan motorik halus juga merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, khususnya dalam koordinasi mata dan tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Rudiyanto, 2016).

Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki perkembangan fisik motorik yang baik bagi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus. Perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini mencakup kemampuan dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot-otot dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Menurut Santrock dalam (Rudiyanto, 2016), perkembangan motorik halus lebih ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari tangan. Beberapa gerakan yang dilakukan seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan hal-hal yang memerlukan keterampilan tangan merupakan hal yang menunjukkan kemampuan motorik halus (Wicaksana & Rachman, 2018).

Menurut Oktaviani *et al.* (2021), dalam perkembangan motorik halus anak dapat mengkoordinasikan antara syaraf dan otot yang saling berhubungan dan dapat mengembangkan seperti meremas kertas atau benda lain, menyobek kertas, menggambar dan sebagainya. Maka dari itu, kemampuan motorik halus perlu distimulasi sedemikian rupa supaya otot-otot jari tangan anak lebih kuat dan mampu digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan motorik. Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang begitu penting, motorik halus sebuah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja (Goleman *et al.*, 2019).

Selain itu, dalam capaian pembelajaran terdapat 3 elemen stimulasi. Salah satu stimulasi elemen tersebut yaitu jati diri yang mencakup pengenalan jati diri anak Indonesia yang sehat secara emosi dan sosial dan berlandaskan pancasila, serta memiliki kemandirian fisik. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan motorik pada anak yaitu anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. Selain itu, kemampuan motorik halus dapat dilakukan melalui partisipasi aktif anak dalam kegiatan yang banyak melibatkan motorik halus dan taktil. Orang tua maupun guru dapat mendorong anak untuk mengasah keterampilan motorik halus pada anak dengan cara mengajak anak aktif dalam menggunakan peralatan-peralatan sederhana seperti gunting, pinset, maupun melatih anak untuk menggunakan alat-alat tulis dari spidol, krayon, pensil warna dan lain sebagainya (Anggriani & Royanto, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus merupakan sebuah gerakan halus yang hanya melibatkan otot-otot kecil dan selalu membutuhkan

koordinasi antara mata dan tangan untuk melakukan beberapa gerakan. Gerakan motorik pada anak perlu diberikan stimulasi yang dapat dilakukan oleh guru maupun orang tua sehingga kekuatan otot-otot tangan anak dapat digunakan sesuai dengan aktivitasnya. Tingkatan kemampuan motorik halus perlu diperhatikan sesuai dengan usianya sehingga tidak terjadinya keterlambatan pada perkembangan fisik motorik.

2.3.2 Prinsip Pengembangan Motorik Halus

Prinsip perkembangan motorik halus merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang anak untuk mencapai perkembangan motorik halus yang lebih baik. Menurut Khadijah & Nurul (2020), perkembangan motorik memiliki beberapa prinsip penting, diantaranya yaitu:

a. **Kematangan**

Seorang anak yang memiliki kematangan syarat yang baik akan menghasilkan sebuah gerakan yang sesuai dengan kematangan syaraf tersebut.

b. **Urutan**

Perkembangan motorik memiliki urutan gerakan yang penting untuk disadari, misalkan menyadari gerakan yang belum terarah sampai pada gerakan yang kompleks sehingga dapat dikontrol oleh anak.

c. **Motivasi**

Anak usia dini tentunya perlu adanya motivasi yang kuat dalam diri, orang tua ataupun pada lingkungan sekitar anak. Hal tersebut dikarenakan dapat membuat anak menjadi lebih percaya diri dan yakin dengan berbagai gerakan yang akan dilakukan.

d. **Pengalaman**

Berikan latihan yang mengembangkan gerakan, latihan yang diperlukan oleh anak adalah latihan yang membuat anak anak senang dan membangkitkan rasa semangat untuk melakukan gerakan tersebut.

e. Praktik

Sebelum anak melakukan gerakan, orang tua ataupun guru perlu adanya bimbingan untuk mempraktikkan gerakan yang akan dilakukan.

Beberapa prinsip yang dijabarkan, terdapat beberapa prinsip lain mengenai perkembangan motorik halus yang dikemukakan oleh Hurlock dalam (Aulina, 2017), adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan melibatkan perubahan.

Perkembangan motorik ditandai dengan adanya perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri lama, dan mendapatkan ciri baru.

b. Hasil proses kematangan dan belajar.

Proses kematangan yaitu warisan genetik individu, sedangkan proses belajar yaitu perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha setiap individu.

c. Terdapat perbedaan dalam perkembangan motorik setiap individu. Awalnya pola perkembangan pada anak sama, tetapi setiap anak akan mengikuti pola perkembangan dengan cara dan kecepatannya masing-masing.

d. Dapat diramalkan. Pola perkembangan fisik dapat diramalkan semasa kehidupan pra dan pasca lahir. Perkembangan motorik akan mengikuti hukum *chepolocaudal* yaitu perkembangan yang menyebar ke seluruh tubuh dari kepala ke kaki. Hukum yang kedua yaitu *proximodialis* yaitu perkembangan dari yang dekat ke yang jauh.

e. Pola perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diramalkan. Karakteristik dalam perkembangan anak juga dapat diramalkan, hal ini berlaku baik untuk perkembangan fisik maupun mental. Semua anak mengikuti pola perkembangan yang sama dari satu tahap ke tahap lainnya.

- f. Setiap tahap memiliki bahaya yang potensial. Beberapa hal yang menyebabkan antara lain dari lingkungan bahkan dari anak itu sendiri. Bahaya ini dapat mengakibatkan terganggunya penyesuaian fisik, psikologis, dan sosial anak.

Beberapa prinsip lain juga dikemukakan oleh beberapa pendapat seperti yang dipaparkan Rudiyanto (2016), bahwa pengembangan motorik halus anak memiliki beberapa prinsip yang perlu diperhatikan yaitu berorientasi pada kebutuhan anak, belajar sambil bermain, sesuai dengan tema, kreatif dan inovatif, memiliki lingkungan yang kondusif, mengembangkan kemampuan hidup, menggunakan kegiatan terpadu serta kegiatan yang berorientasi pada prinsip perkembangan anak. Selain itu, terdapat tujuan dari pengembangan kemampuan motorik halus adalah mampu memfungsikan otot-otot kecil, mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata serta mampu untuk mengendalikan emosi (Fauziddin, 2018).

Beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik anak usia dini sangat penting dengan merujuk pada prinsip-prinsip di atas maka anak diberikan bimbingan, arahan, pengawasan dan juga praktik yang diberikan sehingga perkembangan motorik anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu prinsip yang dapat menunjang kemampuan motorik halus pada anak yaitu praktik, hal ini dikarenakan ketika anak sering melakukan gerakan yang melibatkan otot-ototnya maka kemampuan motorik halus anak akan terasah secara maksimal.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Perkembangan motorik pada anak dapat dipengaruhi dari beberapa faktor. Beberapa faktor tersebut dapat mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus, hal ini dikemukakan oleh Rumini & Sundari (2004), sebagai berikut:

a. Faktor genetik

Seorang individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik, misalkan otot yang kuat, syaraf baik dan kecerdasan yang dapat menyebabkan perkembangan motorik individu menjadi baik dan cepat.

b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dengan keadaan yang sehat, tidak keracunan, tidak kekurangannya gizi, vitamin juga dapat membantu anak dalam memperlancar perkembangan motorik.

c. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor ini dapat berpengaruh misalkan saat melahirkan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan memperlambat perkembangan motorik.

d. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik bagi anak tentunya akan mempercepat perkembangan motorik.

e. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan, dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bagi anak.

f. Perlindungan

Perlindungan yang terlalu berlebihan sehingga membuat anak keterbatasan untuk bergerak akan menghambat perkembangan tersebut.

g. Prematur

Kelahiran sebelum masanya atau prematur biasanya akan memperlambat perkembangan motorik bagi anak.

h. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik itu secara fisik maupun psikis, sosial, dan mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

i. Kebudayaan

Peraturan yang ada di daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, misalkan terdapat daerah yang tidak mengizinkan anak putrinya menaiki sepeda maka tidak diberi pelajaran naik sepeda sehingga menghambat perkembangannya.

Kartini Kartono dalam (Aulina, 2017), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi- fungsi organis dan fungsi psikis
- c. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak dapat berasal dari bawaan oleh orang tua maupun berasal dari luar atau lingkungannya beserta aktivitas yang dilakukan anak. Hal tersebut perlu diperhatikan agar kemampuan anak dapat berjalan dengan baik sesuai dengan usianya. Rangsangan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus pada anak. Hal ini terlihat jika seorang guru dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang merangsang anak untuk melakukan gerakan dengan jari-jemarinya maka kemampuan motorik halus anak dapat distimulasi dengan baik.

2.3.4 Unsur- Unsur Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus pada dasarnya tidak terlepas pada unsur-unsur pokoknya. Keberhasilan seorang guru dalam menstimulasi perkembangan motorik tentu tidak terlepas pada unsur-unsurnya. Menurut Mutohir dalam (Azwar, 2020), unsur yang terkandung dalam motorik yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan. Sedangkan menurut Decaprio (2017), bahwa unsur pokok dalam pembelajaran motorik adalah kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Adapun penjelasan mengenai unsur-unsur pokok motorik halus adalah sebagai berikut:

a. Kekuatan/penguatan

Kekuatan sebagai faktor yang tidak terlepas dari gerak, baik gerak motorik kasar maupun motorik halus. Hal ini dikarenakan motorik tidak menggunakan dominasi otak melainkan kemampuan dan gerak fisik. Kekuatan merupakan gerakan alat gerak yang meliputi keseluruhan organ gerak yang dimiliki, sedangkan penguatan merupakan gerakan salah satu alat gerak yang dimiliki. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot yang kuat, maka anak tidak dapat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan fisik, dalam hal ini yang dimaksud aktivitas yang menggunakan fisik adalah kekuatan dalam memegang pensil dengan benar serta dapat menggunakan pensil itu sebagaimana fungsinya tanpa mengalami kesulitan.

b. Koordinasi

Koordinasi merupakan sebuah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas kerja yang kompleks. Gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem saraf. Sebagai contoh ketika anak sedang melakukan gerakan menulis. Ketika anak sedang menulis, anak harus ada koordinasi antara tangan dengan indera

penglihatan sehingga hasil yang didapat sesuai dengan harapan orang sedang menulis.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan berbagai gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu yang singkat. Motorik halus dapat dicontohkan dengan gerakan anak dalam menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus seperti menggunting, menempel, melipat kertas dan lain sebagainya dilakukan dengan cepat.

d. Fleksibilitas

Unsur ini menjadi salah satu faktor dasar kecakapan perubahan gerak dalam pembelajaran motorik. Unsur fleksibilitas merupakan faktor kemampuan gerakan badan yang dilakukan oleh seseorang. Fleksibilitas dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Hal ini berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang bisa ditekuk atau diputar dengan alat fleksion dan peregangan otot.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa beberapa unsur yang dapat dilihat jika kemampuan motorik halus pada anak berkembang dengan baik. Unsur tersebut seperti kekuatan, koordinasi, kecepatan, dan fleksibilitas. Kemampuan gerak pada anak dapat dikendalikan oleh sistem saraf pusat.

2.3.5 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak (Fitriani & Adawiyah, 2018). Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar sedangkan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Perkembangan fisik motorik perlu dikembangkan

dengan optimal sehingga anak tidak terlambat dalam perkembangan tersebut.

a. Perkembangan motorik kasar

Perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah koordinasi gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Menurut Hurlock dalam (Rudiyanto, 2016), motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Motorik kasar terdiri atas pola lokomotor (gerakan perpindahan tempat) seperti berlari, melompat, berjalan, melempar, menangkap dan lain-lainnya. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada usia 5-6 tahun keinginan untuk melakukan banyak bergerak semakin bertambah. Banyak kegiatan yang ingin dilakukan sehingga dapat membahayakan dirinya seperti kegiatan untuk berlari dengan cepat, maka perlunya pengawasan orang dewasa dengan ketat.

b. Perkembangan motorik halus

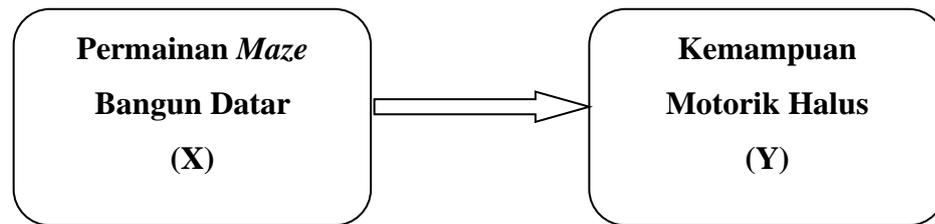
Perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak lebih ditekankan pada koordinasi atau mengatur otot-otot kecil atau otot halus, sebagai contoh berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat dan adaptif (Rahmawati, 2020). Anak yang berusia 5-6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat, pada masa ini anak mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar.

2.4 Kerangka Pikir

Motorik halus adalah sebuah gerakan halus dengan melibatkan jari-jemari tangan untuk melakukan sebuah gerakan. Kemampuan motorik selalu membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan yang dipengaruhi oleh adanya kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kemampuan motorik halus pada anak perlu dikembangkan sejak dini sehingga perkembangan pada anak dapat bekerja secara optimal. Kemampuan ini dapat dikembangkan oleh orang tua maupun guru di lembaga sekolah. Guru dapat memberikan stimulasi perkembangan motorik halus pada anak melalui media dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan memberikan manfaat apabila dapat direncanakan dengan menarik dan pada aktivitas anak memberikan kesan menyenangkan. Banyak cara yang dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menarik dan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak salah satunya permainan *maze* bangun datar.

Melalui permainan *maze* bangun datar dapat melibatkan kemampuan otot tangan dan mata, permainan ini berbentuk bangun datar yang dimana seseorang harus melewati jalur yang rumit sehingga mendapatkan jalur yang telah ditetapkan. Permainan *maze* bangun datar secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dikarenakan permainan ini mengajak anak untuk menemukan rute menggunakan jari-jemari tangannya. Penggunaan permainan *maze* bangun datar yang digunakan diharapkan dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak dalam memenuhi dimensi kekuatan, koordinasi, kecepatan dan fleksibilitas sehingga kemampuan motorik halus pada anak berkembang secara optimal sesuai dengan usianya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

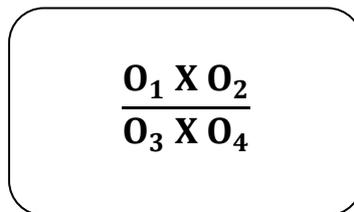
2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir, yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode eksperimen dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Pendekatan ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan (*treatment*), sedangkan kelompok kontrol merupakan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan:

- O₁ : Kelas eksperimen diberikan *pretest* sebelum menggunakan media *maze* bangun datar
- X : Pemberian atau penggunaan media *maze* bangun datar
- O₂ : Kelas eksperimen diberikan *posttest* setelah menggunakan media *maze* bangun datar
- O₃ : Kelas kontrol diberikan *pretest* tanpa menggunakan media *maze* bangun datar
- O₄ : Kelas kontrol diberikan *posttest* tanpa menggunakan media *maze* bangun datar

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ulya Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Padat Karya Lingsuh, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK Al-Ulya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 2 kelas, terdiri dari kelas B1 dan kelas B2 yang keseluruhannya berjumlah 30 anak.

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan dengan memiliki kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Berdasarkan penjelasan di atas, sampel pada penelitian ini berjumlah 15 anak dengan pembagian kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan 15 anak sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas eksperimen yaitu dengan kriteria anak yang memiliki kemampuan masih rendah dalam kemampuan motorik halus hal tersebut terlihat dari hasil data *pretest* yang memiliki kategori mulai berkembang (MB).

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Persiapan Penelitian

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan dan memberikan kepada kepala sekolah di TK Al-Ulya
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah yang akan diteliti untuk mengetahui kondisi di sekolah, jumlah guru, jumlah kelas, cara mengajar guru, permasalahan yang terjadi pada anak dan jumlah anak yang akan dijadikan sampel.
- c. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol

3.4.2 Tahap Perencanaan

- a. Peneliti membuat kisi-kisi instrumen
- b. Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk digunakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *maze* bangun datar
- c. Peneliti membuat lembar observasi untuk menilai setiap anak dan rubrik penilaian yang akan digunakan sebagai acuan pada saat memberikan skor penilaian
- d. Peneliti menyiapkan media permainan *maze* bangun datar yang akan digunakan selama pelaksanaan pada kelas eksperimen

3.4.3 Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti memberikan kegiatan *pretest* yang dilakukan sebanyak 2 kali pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.
- b. Peneliti memberikan *treatment* sebanyak 5 kali pertemuan. *Treatment* yang dilakukan ini menggunakan media permainan *maze* bangun datar yang sudah disiapkan sebelumnya.

- c. Pada kelas kontrol *treatment* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasa menggunakan LKA.
- d. Pada kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa media *maze* bangun datar sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan *treatment* menggunakan media *maze* bangun datar sehingga hasilnya dapat dibandingkan.
- e. Setelah diberikan *treatment*, peneliti melakukan kegiatan selanjutnya yaitu pemberian *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan anak sesudah dilakukannya *treatment*.
- f. Lembar observasi digunakan pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.
- g. Mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- h. Membuat laporan hasil penelitian.

3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual

- a. Permainan *maze* bangun datar (X):
Maze diartikan sebagai suatu permainan yang memiliki jaringan jalan berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan sebelum mencapai pada tujuan akhir. Permainan *maze* bangun datar merupakan sebuah permainan sederhana yang melibatkan kemampuan otot tangan dan mata, permainan ini berbentuk bangun datar dengan melewati jalur yang rumit sehingga mendapatkan jalur yang telah ditetapkan.
- a. Kemampuan motorik halus (Y):
Kemampuan motorik halus merupakan sebuah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dan membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan seperti kegiatan menggunting, menempel, dan melipat. Kemampuan motorik halus pada umumnya untuk mengembangkan kemampuan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

3.5.2 Definisi Operasional

- a. Permainan *maze* bangun datar (X):

Permainan *maze* bangun datar adalah permainan dengan mencari sebuah rute bangun datar dan harus melewati jalur yang rumit maupun buntu sehingga mendapatkan jalur yang telah ditetapkan. Permainan tersebut meminta anak untuk menemukan atau mencari rute membentuk bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dengan anak memasukkan tali ke dalam pipet sesuai bentuk bangun datar.
- b. Kemampuan motorik halus (Y):

Kemampuan motorik halus merupakan sebuah gerakan halus yang hanya melibatkan otot-otot kecil dan selalu membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan untuk melakukan beberapa gerakan. Adapun indikator yang akan dicapai dalam kemampuan motorik halus pada anak sebagai berikut:

 - a. Kekuatan
 - b. Koordinasi
 - c. Kecepatan
 - d. Fleksibilitas

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai untuk mendukung penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Observasi

Observasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian, observasi digunakan untuk melihat kemampuan motorik halus anak di TK Al-Ulya Bandar Lampung, dengan

menggunakan rubrik penilaian sebagai acuan saat pemberian skor pada kegiatan bermain yang dilaksanakan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam atau sosial yang diamati (Sugiyono, 2019). Instrumen dalam penelitian kuantitatif sangat berpengaruh karena dengan menggunakan instrumen yang tepat akan dapat mengukur variabel yang akan diamati oleh peneliti (Jannah, 2016). Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi berupa *checklist*. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus (Y)

Dimensi	Indikator
Kekuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memegang benda menggunakan jari-jemarinya dengan benar 2. Mampu memasukkan tali kedalam pipet 3. Mampu mengikat tali pada bagian ujung pola bangun datar
Koordinasi	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mampu mengontrol gerakan tangan 5. Mampu mengikuti jalur pola sesuai dengan bentuk bangun datar 6. Mampu mengkoordinasikan mata dan tangan 7. Mampu mengikuti bentuk sesuai dengan apa yang dilihatnya
Kecepatan	<ol style="list-style-type: none"> 8. Mampu memasukkan tali kedalam lubang kecil dengan cepat 9. Mampu memasukkan tali kedalam lubang besar dengan cepat 10. Mampu menemukan bentuk bangun datar yang sesuai dengan cepat
Fleksibilitas	<ol style="list-style-type: none"> 11. Mampu mengontrol gerakan pergelangan tangan 12. Mampu mengikuti pola dengan tepat sesuai bentuk bangun datar 13. Mampu menekuk jari-jemari mengikuti jalur pola 14. Mampu menekuk pergelangan tangan mengikuti jalur pola

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Penelitian ini menggunakan uji validitas yaitu validitas isi (*content validity*). Analisis uji validitas ini dikonsultasikan dengan dosen ahli untuk menguji dan memvalidasi kisi-kisi instrumen, serta memberikan saran mengenai kesesuaian indikator pada variabel yang akan diteliti. Setelah dilakukan uji validitas isi oleh dosen ahli, maka selanjutnya dilakukannya uji butir ke lapangan yaitu ke TK AI- Ulya 3 Bandar Lampung.

Uji validitas dihitung menggunakan metode *korelasi pearson product moment* dengan bantuan IBM SPSS versi 25. Menurut Hidayat (2021), metode ini untuk mengkorelasikan nilai setiap butir dengan nilai total, uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah setiap butir dalam instrumen itu valid atau tidak. Hasil yang didapat untuk variabel kemampuan motorik halus terdapat 14 item valid yang dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian (lampiran 5 halaman 72). Harga r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk responden 20 yaitu 0,444 dari hasil uji coba lapangan harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan rincian sebagai berikut ini:

Tabel 2. Rincian Nomor Item Validasi Instrumen

Nomor Item	Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1	Y1	0,620	0,444	Valid
2	Y2	0,814	0,444	Valid
3	Y3	0,723	0,444	Valid
4	Y4	0,843	0,444	Valid
5	Y5	0,849	0,444	Valid
6	Y6	0,845	0,444	Valid
7	Y7	0,756	0,444	Valid
8	Y8	0,856	0,444	Valid
9	Y9	0,597	0,444	Valid
10	Y10	0,724	0,444	Valid
11	Y11	0,738	0,444	Valid
12	Y12	0,587	0,444	Valid
13	Y13	0,644	0,444	Valid
14	Y14	0,814	0,444	Valid

3.8.2 Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas instrumen, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang sudah valid. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan skala kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun dihitung menggunakan rumus *cronbach alpha*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen jumlah total item reliabilitas kemampuan motorik halus berjumlah 14 item. Hasil perhitungan item dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* menunjukkan nilai reliabilitas kemampuan motorik halus pada anak yaitu 0,933 (lampiran 6 halaman 75). Hasil uji reliabilitas termasuk dalam kategori sangat tinggi berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan dalam tabel:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas	Kategori
Kemampuan Motorik Halus	0,933	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil pengelolaan data 2024

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut mudah untuk dipahami dan bermanfaat dalam menemukan solusi permasalahan, terutama masalah dalam sebuah penelitian (Jannah, 2016). Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia

5-6 tahun. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

3.9.1 Uji Persyaratan Analisis

Peneliti melakukan uji prasyarat bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dapat dianalisis dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon signed rank test*. Uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan percobaan yang digunakan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting diketahui karena berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik mensyaratkan data harus normal. Penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas adalah:

- a. Jika nilai sig $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan karena ingin mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel memiliki ciri khas atau karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *levene test* dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas adalah:

- a. Jika nilai sig pada *based on mean* $> 0,05$, maka data homogen.
- b. Jika nilai sig pada *based on mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

3.9.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini yaitu menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*, hasil data sebelumnya diuji menggunakan N-Gain. Kemudian, uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan motorik halus pada anak setelah diberikannya perlakuan meningkat. Peningkatan ini dihitung dari nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan bantuan IBM SPSS versi 25 untuk menghitung skor N-Gain. Rumus untuk mengetahui besarnya skor N-Gain yaitu sebagai berikut (Meltzer, 2002):

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Gambar 3. Rumus Uji N-Gain

Keterangan:

- N-Gain : Menyatakan nilai uji normalitas gain
 Skor *posttest* : Nilai yang diperoleh pada *posttest*
 Skor *pretest* : Nilai yang diperoleh pada *pretest*
 Skor ideal : Nilai ideal yang telah ditentukan

Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

1. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh, sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis dengan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Perhitungan uji ini menggunakan bantuan IBM SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan pada uji *wilcoxon signed rank test* yaitu:

- a. Jika nilai Asymp.Sig < 0,05 maka hipotesis diterima.
- b. Jika nilai Asymp.Sig > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Menurut (Sugiyono, 2019) rumus uji *wilcoxon signed rank test* yaitu sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N + 1}{4}}{\sqrt{\frac{N(N + 1)(2N + 1)}{24}}}$$

Gambar 4. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

N: Banyaknya Jumlah *Pretest* dan *Posttest*

T : Jumlah Banyaknya Sampel

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ulya Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai *N-gain pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar 0,774 (77%) berada dalam kategori tinggi dan kelas kontrol dengan nilai 0,262 (26%) berada pada kategori rendah. Sedangkan pada hasil yang dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* mendapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti bahwa H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara permainan *maze* bangun datar terhadap kemampuan motorik halus anak.

5.2 Saran

1. Kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk menyediakan fasilitas pembelajaran berupa media-media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran lebih bermakna agar kemampuan anak berkembang dengan optimal.

2. Guru

Diharapkan agar guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak melalui media yang lebih interaktif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan anak.

3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian yang lebih luas mengenai kemampuan motorik halus pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, F., & Royanto, L. 2023. *Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi dengan Konstruk Pembelajaran dan Aspek Perkembangan*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Aritonang, A. L., & Elshap, S. D. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Ceria*, 2(6). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aulina, N. C. 2017. *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Azwar, M. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Murid Autis Kelas 1 Di SLB Arnadya Makasar. *Repository Software*. <https://doi.org/http://eprints.unm.ac.id/22392/>
- Decaprio, R. 2017. *Aplikasi Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Fauziddin, M. 2018. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.581>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. 2018. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee. 2019. Teori-Teori Perkembangan Motorik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Guslinda, & Kurnia, R. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

- Haque, A. A., & Rohita. 2014. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Al-Fithroh. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–5.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8424>
- Hasan, M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasanah, R. A. 2019. Pengembangan Maze Alfabet Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Kelas 1 SD. *Journal.student.uny.ac.id*.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/viewFile/714/688>
- Hidayat, A. A. 2021. *Penyusunan Instumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Healty Books Publishing.
- Jannah, B. P., & Lina, M. 2016. Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355>
- Khadijah, & Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, & Nurul, A. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Pranada Media.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. 2023. *Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(2), 49–58.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Kristianti, S., & Haryono, M. 2024. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Tehnik Mozaik Menggunakan Serutan Pensil Warna*. 10(2), 109–112. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v4i2.4708>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. 2020. Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/10.24853/yby.4.2.119-125>
- Kuswanto, V. A., & Suyadi. 2020. Sistematika Lieratur Review:Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.24853/yby.4.2.119-125>
- Maryani, C. S. W. 2020. *Pengaruh Pemberian Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Balita Usia 4-5 Tahun di TK Al-Rizki Tangerang*. 2(February), 187–192.
<https://doi.org/10.30604/well.256422022>

- Meltzer, D. E. 2002. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics : A possible “ hidden variable ” in diagnostic pretest scores.* 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. 2019. Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i1.63>
- Nur, A., Arpandjaman, Suharto, & Sudaryanto. 2023. Efektifitas Kombinasi Senam Otak Dan Alat Permainan Edukatif Maze Papan Alur Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Malimongan Tua Kota Makasar. *Journal.poltekkes-Mks.ac.id*, 13. <https://doi.org/10.32382/mf.v13i1.3175>
- Nurhayati, S., & Putro, Z. K. 2021. Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* 03, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktafiani, A. 2023. Penerapan Kegiatan Meronce dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2257–2262. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Oktaviani, S., Priyantoro, E. D., & Hasanah, U. 2021. Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di KB Nurul Arif. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age*, 2(1). <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3781>
- Pramudito. 2017. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, VI(1), 88–98. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/6112>
- Rahmawati, Y. A. 2020. Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Media Kertas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kalianda Tahun Pelajaran 2014-2015. *Digital Repository Unila*, July, 1–23. <https://doi.org/http://digilib.unila.ac.id/10947/>
- Resty, P., Ali, M., & Yuniarni, D. 2016. Analisis Peran Guru Dalam Menstimulasi Motorik Halus Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2, 1–10. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i11.17429>

- Rosidah, L. 2018. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8. <https://doi.org/10.21009/JPUD.082>
- Rosita, I., Nur, D., Herman, T., & Mariyana, R. 2018. *Logical-Mathematics Intellegence in Early Childhood Students*. May. <https://doi.org/10.18178/ijssh.2018.8.4.944>
- Rudiyanto, A. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Way Jepara: Darussalam Press Lampung.
- Rumini, S., & Sundari, S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, C. 2017. Menanamkan Bentuk-Bentuk Geometri (Bangun Datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–8. https://doi.org/10.32528/pengabdian_ipitek.v3i1.992
- Setiawati, D. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Kemampuan Mengenal Makanan Sehat Pada Anak di Kelompok B*. <https://digilib.unila.ac.id/id/eprint/74429>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sutini, A., & Rahmawati, M. 2015. *Mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui model pembelajaran bals*. 49–60.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Nur, N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. 2020. *Bangun Datar Sekolah Dasar*. 2, 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/840>
- Virianingsih, P. P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. 2021. *Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak*. 9, 117–126. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.33864>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. 2018. Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wisudayanti, K. A. 2020. *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0*. 1, 59–67. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/JPAUD/article/viewFile/583/616>

Wulandari, H., Muqodas, I., Nikawanti, G., & Ardiyanti, D. 2020. Multiple Intelligence of Early Children in Creative Dance. *International Conference on Elementary Education*, 3(November).

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 Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v5i2.4700>