

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TEMATIK INTEGRATIF  
*MAZE MATCHING BOARD* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI PAUD NEGERI PEMBINA 1 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S. Pd)



**OLEH**

**DWI FRILIANISA  
NIM. 1516250089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2019**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Tentang: Skripsi Dwi Frilianisa

NIM: 1516250089

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Dwi Frilianisa

NIM : 1516250089

Judul : Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Bengkulu, Desember

2019

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Buyung Surahman, M. Pd.**

NIP. 196110151984031002

  
**Fatrica Syafri, M. Pd. I.**

NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Patah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276; 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN BIMBINGAN**

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan proposal skripsi yang ditulis atas nama:

Nama : Dwi Frilianisa

NIM : 1516250089


Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Bahwa proposal yang berjudul "Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu" ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing, maka dengan itu proposal skripsi tersebut sudah bisa dilanjutkan untuk diseminarkan.

Bengkulu, 2019

**PEMBIMBING I**

  
**Dr. Buyung Surahman, M. Pd**  
NIP. 196110151984031002

**PEMBIMBING II**

  
**Fatrica Svafri, M. Pd. I**  
NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Permainan Tematik Integratif Maze**

**Matching Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak**

**Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu** yang disusun

oleh **Dwi Frilianisa NIM. 1516250089** telah dipertahankan didepan dewan

penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa

tanggal 21 Januari 2020 dan dinyatakan LULUS, Telah diperbaiki, dapat diterima,

dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang

Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

**Nurlaili, M.Pd I**

NIP.197507022000032002

Sekretaris

**Fatrica Syafri, M.Pd I**

NIDN.198510202011012011

Penguji I

**Dr. Buyung Surahman, M.Pd.**

NIP.196110151984031002

Penguji II

**Ahmad Syarifin, M.Ag**

NIP.198006162005031003

Bengkulu, Januari 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**

NIP.19690308199603105

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga aku berhasil menyelesaikan studi ini guna menggapai semua impian dan cita-cita demi kebahagiaan orang-orang yang ku cintai, maka kupersembahkan skripsi ini:

1. Terkhusus dan terutama Ayah (Jufri) dan Amak (Erlindawati) yang telah mendidik, membesarkan dan memberikan kasih sayang, doa-doa nya serta memberikan motivasi dalam menggapai impian dan cita-citaku.
2. Teruntuk kakakku (Nilma Friselia) dan adik-adikku (Rani Susanti dan Rivaldo Septian Roif) yang selalu membantuku dan memberi semangat dalam segala hal.
3. Dosen pembimbingku Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd dan Bunda Patrica Syafri, M.Pd.I yang tidak pernah lelah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen PIAUD IAIN Bengkulu yang telah mendidik, memotivasi, dan telah memebrikan bekal ilmu yang bermanfaat untukku kedepannya.
5. Sahabat-sahabatku tercinta (Ayu Rahmah Ramilda dan Siti Saidah) yang telah menemani hari-hari ku dan selalu memberikanku dukungan, semangat dan doa-doa agar dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik.
6. Teman dekatku (Miftahul Khairiyah, Elzi Sri Wahyuni, Venny Agustin, Dwi Yesti Erlenta, Delva Permata Sari, Diana Anggraini, Della Marsella) dan kakak terbaikku kak Endi Pranata.
7. Teman-teman seperjuangan PIAUD A angkatan 2015.
8. Teman-teman KKN Kelompok 121 di Desa Riak Siabun Kab. Seluma.
9. Civitas Akademik IAIN Bengkulu.
10. Almamater, Bangsa dan Negeriku Indonesia.

## MOTTO

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ  
تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

Artinya: Belajarlah kalian ilmu untuk ketentraman dan ketenangan serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya (HR. At-Tabrani).

*Jangan pernah berhenti bermimpi dan berharap,  
karna harapan dan usahamu akan mengantarkan  
sebuah keajaiban (Dwi Frilianisa)*

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Frilianisa

NIM : 1516250089

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul *“Pembangunan Permainan Tematik Integratif Maze Matching Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu”* adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui proposal ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 09 Januari 2020

Yang Menyatakan,



**Dwi Frilianisa**

**Nim. 1516250089**

## ABSTRAK

Dwi Frilianisa NIM. 1516250089 judul skripsi “**Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Pembimbing I: Dr. Buyung Surahman, M. Pd, Pembimbing II: Fatrice Syafri, M. Pd. I

Kata kunci: Media Permainan *Maze Matching Board*, Kemampuan Motorik Halus

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini ialah perkembangan motorik halus. Jika perkembangan motorik halus anak baik, maka anak akan baik juga dalam proses pembelajarannya di sekolah dan saat bermain dengan teman-temannya. Namun akan sebaliknya jika perkembangan motorik halus anak kurang baik atau kurang di optimalkan sejak usia dini, maka anak akan terhambat dalam hal menulis, menggambar, mewarnai dan lain sebagainya ketika memasuki sekolah dasar. Begitu pentingnya bagi guru dan orang tua dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, salah satu hal yang bisa dilakukan dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak yaitu dengan cara bermain. Media permainan *maze matching board* merupakan salah satu media permainan yang dapat memstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development*, dimana terdapat 10 langkah dalam penelitian ini yang harus dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah instrument tahap pengembangan (observasi, wawancara, angket dan dokumentasi) dan instrumen tahap pengembangan (Lember observasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, wawancara model pembelajaran dan media pembelajaran disekolah yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, format validasi produk dan dokumentasi).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah mengenai media permainan tematik integratif *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *maze matching board* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan presentase perkembangan motorik halus anak pada permainan *maze matching board* yang awalnya 38, 54 % meningkat menjadi 83,33% dengan ini terjadi peningkatan sebesar 48, 79% dari media Permainan *maze matching board* yang di uji cobakan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan *maze matching board* efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.



## SURAT PERNYATAAN


Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Frilianisa  
NIM : 1516250089  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Telah Melakukan verifikasi Plagiasi melalui program <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. Skripsi ini yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat 8,47% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui  
Ketua tim verifikasi

  
**Dr. Ali Akbar Jono, M.Pd**  
NIP. 19750925001121004

Bengkulu, 09 Januari 2020  
Yang menyatakan

  
**Dwi Frilianisa**  
NIM. 1516250089

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu” ini disusun agar para pembaca dapat memahami serta mempelajari materi tersebut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M. Ag, M.H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu selama belajar di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi M, Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
3. Ibu Nurlaili, M. Pd selaku ketua jurusan Tarbiyah yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Ibu Fatica Syafri, M. Pd. I selaku ketua prodi PIAUD juga Pembimbing II penulis, yang senantiasa membantu, membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan prososal ini.
5. Bapak Dr. Buyung Surahman, M. Pd selaku Pembimbing I penulis yang senantiasa membantu, membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan proposal ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
7. kepada perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu beserta staf yang telah banyak memberikan fasilitas dalam pembuatan skripsi ini.
8. PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu yang telah baik hati telah memberikan data serta telah mengizinkan penulis untuk observasi selama penelitian.

Akhir kata, penulis ucapkan permohonan maaf apabila dalam skripsi ini mempunyai banyak kekurangan. Penulis mengharap kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun.

Bengkulu, Desember 2019

Penulis

**Dwi Frilianisa**  
**NIM. 1516250089**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Bermain Bagi Anak Usia 5-6 Tahun .....	11
1. Pengertian Bermain .....	11
2. Teori-teori Bermain .....	14
3. Manfaat Bermain .....	20
B. Tematik Integratif.....	23

1. Pengertian Tematik Integratif .....	23
2. Tujuan dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Integratif .....	26
3. Tahap Perkembangan Pembelajaran Tematik Integratif .....	30
4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Tematik Integratif .....	34
C. <i>Maze Matching Board</i> .....	36
1. Pengertian <i>Maze Matching Board</i> .....	36
2. Model Permainan <i>Maze</i> Yang Belum Dikembangkan .....	38
3. Manfaat Permainan <i>Maze</i> bagi Anak Usia Dini .....	39
4. Cara Membuat <i>Maze Matching Board</i> .....	40
5. Cara Bermain <i>Maze Matching Board</i> .....	41
D. Motorik Halus .....	42
1. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini .....	42
2. Prinsip perkembangan Motorik Halus .....	43
3. Tingkat Pemcapaian Motorik Halus Anak .....	45
4. Optimalisasi Perkembangan Motorik Halus Anak .....	47
5. Jenis Kegiatan Permainan Meningkatkan Motorik Halus ...	51
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	54
F. Kerangka Berpikir .....	59

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian Pengembangan .....	61
B. Prosedur Pengembangan .....	62
C. Uji Coba Produk .....	67
D. Jenis Data .....	69
E. Teknik Pengumpulan Data .....	69
F. Analisis Instrument .....	80
G. Teknik Analisis Data .....	81

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	84
1. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	84
2. Prosedur Pengembangan Media <i>Maze Matching Boar</i> .....	91
3. Hasil Analisis Kebutuhan .....	91

4. Hasil Pengembangan Media <i>Maze Matching Board</i> .....	93
5. Hasil Akhir Produk .....	98
B. Penerapan Permainan <i>Maze matching Board</i> .....	106
C. Pembahasan.....	107
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar <i>Maze</i> Alur Tulis.....	38
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	59
Gambar 3 Langkah-Langkah Pengembang ..... 62	62
Gambar 4 Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 .....	86
Gambar 5 Perubahan Produk pada Halaman Pertama .....	99
Gambar 6 Perubahan Produk pada Halaman ke Dua .....	101
Gambar 7 Perubahan Produk pada Halaman ke Tiga .....	101
Gambar 8 Perubahan Produk pada Halaman ke Empat .....	101

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tingkat Pencapaian Motorik Anak Usia Dini.....	46
Tabel 2	Kisi-Kisi Umum Instrument Penelitian Analisis Kebutuhan.....	73
Tabel 3	Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Halus AUD.....	74
Tabel 4	Kisi-Kisi Kemampuan Motorik Halus AUD .....	75
Tabel 5	Kriteria Hasil Belajar .....	76
Tabel 6	Kategori Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus AUD.....	76
Tabel 7	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	77
Tabel 8	Penilaian Keefektifan Media.....	79
Tabel 9	Hasil Perubahan Instrumen Dari Para Ahli.....	80
Tabel 10	Sarana dan Prasarana PAUD Negeri Pembina 1.....	88
Tabel 11	Data Guru dan Staf PAUD Negeri Pembina 1 .....	89
Tabel 12	Jumlah Siswa/ Siswi PAUD Negeri Pembina 1 .....	90
Tabel 13	Hasil Validasi Ahli dan Guru Partisipan.....	96
Tabel 14	Hasil Validasi Alat Validator dan Guru Partisipan.....	97
Tabel 15	Hasil Pengisian Lembar Observasi Pre-Test.....	102
Tabel 16	Hasil Pengisian Lembar Observasi Post-Test .....	103
Tabel 17	Data Peningkatan Persentase Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun .....	105



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Instrumen Analisis Produk

Lampiran ii Instrumen Validasi Produk

Lampiran iii Rencana Program Pembelajaran Harian

Lampiran iv Instrumen Uji Coba Produk

Lampiran v Hasil Validasi Produk

Lampiran vi Hasil Uji Coba Produk

Lampiran vii Foto-Foto Penelitian

Lampiran viii Hasil Produk

Lampiran ix Surat Menyurat Dan Kartu Skripsi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”.<sup>1</sup>

Anak usia dini menurut Santoso Soegeng yaitu anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai 8 tahun. Masa-masa usia dini memiliki peran sangat penting bagi peningkatan kualitas perkembangan masa depan manusia. Hal ini terjadi karena pada masa usia inilah semua aspek perkembangan yang penting terjadi secara pesat melebihi perkembangan pada masa-masa lainnya. Sedangkan M. Solehudin dan Ilham Hatima mendefinisikan anak usia dini sebagai anak yang mempunyai berbagai macam karakteristik yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, daya ingat yang pendek, semakin menunjukkan minat terhadap teman dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hal 09

<sup>2</sup> Syamsul Yusuf dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal 48

dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga bias diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus atau kasar), kecerdasan emosional, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.<sup>3</sup>

Mengingat pentingnya anak dalam pendidikan dan pentingnya anak usia dini dalam perkembangan manusia secara keseluruhan, maka pendidik anak usia dini (PAUD) perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, serta menjadi fondasi perkembangan kepribadiannya. Anak yang mendapat pendidikan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan

---

<sup>3</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal 23

motivasi, prestasi, dan kinerjanya, sehingga akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensinya.<sup>4</sup>

Dalam mengoptimalkan pengembangan dan pembelajaran bagi anak usia dini, guru sangat berperan aktif dalam hal ini. Guru menjadi fasilitator yang dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I butir 14 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dan memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>5</sup> Undang-undang ini mengingatkan kepada masyarakat bahwa anak usia dini merupakan masa emas yang mudah distimulasi semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak. Oleh karena ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengimplementasikan UU No. 20 tahun 2003, yaitu model pembelajaran permainan tematik integratif, yang merupakan pendekatan permainan yang menyenangkan bagi anak dalam pemberian rangsangan pendidikan.

Pendekatan tematik integratif merupakan pendekatan utama yang harus digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar melalui bermain utamanya anak usia 3-4 tahun dan 4-6 tahun di berbagai lembaga PAUD, dimana pembelajaran tematik integratif bagi anak usia dini merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan

---

<sup>4</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal 43.

<sup>5</sup> Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Penerbit Nuansa Aulia, 2011), hal 86.

pengalaman yang bermagna dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Hal ini juga dikarenakan pembelajaran akan disajikan dalam bentuk tema dan pembelajaran terpadu dengan berbagai bidang aspek pengembangan yang terdiri dari aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik dan seni dengan menstimulasi ilmu yang disebut dengan integratif.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini pendekatan tematik dapat memberikan pengalaman bermagna bagi anak. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, waktu dan aspek belajar anak. Dalam permainan tematik integratif di perlunya pengembangan semua aspek pengembangan anak seperti dalam permainan *maze* anak dapat melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.

Keterampilan motorik halus sangat penting dalam pendekatan pembelajaran tematik integratif. Dalam pendekatan pembelajaran hendaknya pendidik memberikan stimulasi yang tepat dengan berbagai kegiatan yang menarik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. menurut Elisabeth B. Hurlock ada hal penting dalam pembelajaran keterampilan motorik yaitu kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan praktek, model yang baik, bimbingan, mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan, setiap pembelajaran motorik harus dipelajari secara individu, keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu. Selain itu, kemampuan keterampilan motorik halus juga dipengaruhi oleh fasilitas atau media pembelajaran yang disediakan di sekolah maupun di rumah.

Pengembangan keterampilan motorik halus harus di stimulasi dengan cara dan strategi yang tepat. Salah satu langkah dan strategi yang tepat dalam

pengembangan keterampilan motorik halus anak usia dini dengan memahami karakteristik anak, tingkat pencapaian perkembangan anak dan tujuan pendidikan dan pembelajaran anak usia dini yang akan dicapai, termasuk dalam pengembangan motorik halus anak. Beberapa komponen dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu kualitas guru yang mengajar, tersedianya sarana prasarana pembelajaran serta metode dan model pembelajaran.

Penerapan sarana dan prasarana pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan cara memilih bermain sambil belajar yang tepat dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, yaitu salah satunya dengan memilih beberapa permainan yang menarik bagi anak yang meningkatkan keterampilan motorik halus anak seperti bermain puzzle, melipat kertas, menggambar, bermain maze, dan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Permainan *maze* merupakan permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku. Menurut Khotimah, permainan *maze* adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.<sup>6</sup> Permainan *maze matching board* ini, bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik, konsentrasi, kemampuan visual-spasial anak. Pada observasi yang telah peneliti lakukan pada PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu pada tanggal 24-26 Juni 2019, penulis melihat

---

<sup>6</sup> Dyah Ayu Sakarwati, “ Permainan *Maze Matching Board* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita”, (Pendidikan luar biasa, FIP, UNESA, 2012)

masalah yang terdapat pada kelas saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran kurangnya koordinasi antara gerak tangan dan mata anak, kurangnya kemampuan menyusun menara balok secara sederhana dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan motorik halus anak. Sarana dan prasarana dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak pada PAUD kurang berkembang. Penulis tertarik untuk mengembangkan media bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu dengan permainan *maze matching board*. Pada saat anak bermain *maze* ini, anak akan terlatih motorik halusnya melalui kegiatan mencocokkan bentuk benda tiruan yang telah disiapkan oleh guru, seperti gambar orang, tiruan ikan mas, ikan koki, rumput dan batu yang sama menuju tempat yang akan di tuju pada permainan *maze* sehingga dapat kecocokan antara bentuk benda tiruan ikan mas, ikan koki, rumput dan batu yang terdapat pada lajur permainan *maze* dengan gambar bentuk benda tiruan yang berada pada papan permainan *maze matching board*. Sehingga pada saat anak bermain *maze* dapat kemampuan motorik halus anak akan berkembang seiring dengan terjadinya sinkronisasi antara kemampuan motorik halus anak dengan alur yang di bentuk dalam permainan *maze matching board*.

Dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, penulis akan membuat/ mengembangkan permainan *maze matching board* untuk guru dan orang tua dalam menstimulasi motorik halus anak. Selain itu penulis juga akan melakukan penelitian terkait bahan ajar tersebut. Pada permainan *maze matching board* di harapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak sehingga anak dapat memiliki kesiapan yang menyeluruh untuk

belajar dengan sukses dan berhasil pada saat memasuki SD. Untuk itu penulis melakukan penelitian dan pengembangan berjudul “Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* Untuk Meningkatkan kemampuan Motorik Halus Anak”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu, adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan permainan yang dapat meningkatkan permainan motorik halus anak sehingga permainan yang dilakukan hanya bermain balok, melipat dan menggunting saja.
2. Kurang minat anak untuk melakukan permainan karena permainan yang monoton dan itu-itu saja.
3. Kurangnya aktif dan konsentrasi anak dalam kegiatan yang guru berikan.
4. Kurangnya koordinasi motorik halus anak pada tangan, lengan, dan koordinasi mata.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi permasalahan dalam fokus penelitian dan pengembangan ini yaitu bahan ajar terkait dengan pengembangan permainan tematik integratif *maze matching board* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini.



#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan permainan tematik intrgratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini?
2. Bagaimana penerapan permainan tematik intrgratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini?
3. Bagaimana hasil pengembangan penerapan permainan tematik integratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini?

#### **E. Tujuan Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan permainan tematik intrgratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
2. Mengetahui bagaimana penerapan permainan tematik intrgratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
3. Mengetahui bagaimana hasil pengembangan penerapan permainan tematik integratif *maze matching board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini?

## **F. Manfaat**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

### **1. Teoritis**

- a. Menambah variasi permainan tematik integratif *maze matching board* yang dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini.
- b. Dengan adanya pengembangan buku panduan permainan tematik integratif *maze matching board* ini diharapkan mempermudah proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan sebagai acuan-acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
- d. Sebagai bahan acuan agar anak usia dini mampu mengoptimalkan pengembangan motorik halusnya.

### **2. Praktis**

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam menciptakan permainan tematik integratif anak usia dini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Bermain Bagi Anak Usia 5-6 Tahun**

##### **1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa menyenangkan agar menghasilkan proses belajar bagi anak. Menurut Susan Isaacs bermain merupakan mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia membedakan hak-hak anak untuk bermain dan mengajak para orang tua untuk mendukung kegiatan bermain anak sebagai sumber belajar alami yang penting bagi anak.<sup>7</sup>

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, disebut bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh.

Menurut Elizabeth B. Hurlock bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget Menjelaskan bahwa bermain "terdiri atas tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional". Menurut Bettelheim kegiatan

---

<sup>7</sup> Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Universitas Terbuka, 2011), hal 1.7

bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar”.<sup>8</sup>

Dalam pengertian lain bermainan juga bisa didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Rubin, Fein dan Vandenberg, mengungkapkan beberapa ciri-ciri dalam kegiatan bermainan yaitu:

- a. Dilakukan berdasarkan *motivasi instrinsik*, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh *emosi-emosi yang positif*. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain disertai oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperoleh.
- c. *Fleksibilitas* yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- d. Lebih menekankan *pada proses* yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang diinginkan dicapai. Tidak ada tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan

---

<sup>8</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hal 320.

anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

- e. *Bebas memilih* dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Contoh, pada anak TK, menyusun balok disebut bermain biladilakukan atas kehendak anak. Tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan oleh guru. Kebebasan memilih jadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar. Menurut hasil penelitian King pada anak kelas 5 SD, kesenangan yang didapat lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih sehingga pada usia diatas pra sekolah, *pleasure* menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.
- f. Mempunyai kualitas *pura-pura*. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal, karena anak memberi makna baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya. Keadaan ini bisa kita simak pada saat anak bermain. Misalnya, anak yang pura-pura minum dari cangkir yang sebenarnya berujud balok, menganggap kepingan gambar sebagai kue keju. Kualitas *pura-pura*

memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pengetahuan dan ciri-ciri bermain diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu baik sendiri, berdua tau kelompok yang bersifat menyenangkan dan tanpa dipaksa, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang maksimal, baik fisik, kognitif, sosial, moral, dan emosional.

## **2. Teori-Teori Bermain**

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi pengembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap pengembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut plato, anak-anak akan lebih mudah memahami aritmatika cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat miniature berupa balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles memandang permainan sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan kearah yang baik. Adapun teori-teori dalam bermain yaitu:

---

<sup>9</sup> Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal 110.

### **a. Teori-Teori Klasik**

Teori klasik adalah teori yang muncul dari abad ke-19 sampai perang dunia satu. Teori klasik dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

#### **1) Teori Surplus Energi dan Rekreasi**

Teori surplus energy dicetuskan oleh Friedrich dan Herbert Spencer. Teori ini mengatakan bahwa bermain dipandang sebagai penutup atau klip keselamatan pada mesin uap, energy atau tenaga-tenaga yang berlebih pada seseorang yang perlu dibuang atau dilepaskan. Kelebihan tenaga atau energy dalam arti kekuatan dan vitalitas pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan sebaiknya disalurkan dalam bentuk kegiatan main. Spancer berpendapat bahwa bermain menjadi akibat energi yang berlebihan ini berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi yang tinggi. Energy yang berlebihan bila tidak disalurkan maka dapat mendorong kepada hal-hal negatife.

Teori rekreasi dicetuskan oleh Moritz Lazarus, ia mengatakan bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja, karena kerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja. Bermaian adalah lawan

dari bekerja dan merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.<sup>10</sup>

## **2) Teori Rekapitulasi**

Teori rekapitulasi dicetuskan oleh G Stanley Hall, yang meyakini bahwa anak merupakan mata rantai evolusi dari binatang sampai menjadi manusia. Teori ini disebut juga teori Atavisme yaitu bahwa permainan anak itu ulangan dari pada kehidupan nenek moyangnya. Teori ini sesuai dengan pendapat Heackel, yang mengatakan bahwa menurut hukum dasar biogenesis tiap-tiap anak itu mengulangi kembali jiwa raganya, seperti memburu, petani, membuat rumah, jalan-jalan dan sebagiannya. Teori rekapitulasi menganggap anak-anak bermain mengulangi aktivitas para leluhurnya.

## **3) Teori Praktis/ Insting**

Teori ini dikemukakan oleh Karl Groos. Menurutnya bermain dimaksudkan sebagai upaya memperkuat insting yang dibutuhkan oleh anak dalam menghadapi atau menjaga kelangsungan hidup dimasa mendatang. Dalam redaksi yang lain menyebutkan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Menurut Slamet Suyanto, dengan bermain fungsi organ-organ tubuh akan berkembang cukup baik, sehingga membantu anak memiliki keterampilan-keterampilan

---

<sup>10</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, hal 94.



tertentu yang dapat bermanfaat bagi kelangsungan hidupnya ketika dewasa nanti. Jadi bermain adalah untuk melatih kepekaan insting anak-anak supaya dapat berfungsi dengan baik.<sup>11</sup>

#### **4) Teori Sublimasi**

Teori ini dikemukakan oleh Claparade, yang berpendapat bahwa bermain bukan saja untuk berfungsinya organ-organ tubuh, tetapi merupakan suatu sublimasi atau pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan. Dengan sublimasi orang akan berusaha untuk jadi lebih mulia, lebih tinggi, lebih indah dari yang semula. Teori Claparade di sebut juga *Teori Fantasi (Fiksi)* yaitu bahwa anak itu bermain karena dalam hidupnya sehari-hari tidak mendapat kepuasan sehingga lari ke fantasi di dalam permainannya, ditempat ia dapat melepas segala kehendak dan kemauannya.<sup>12</sup>

### **b. Teori-Teori Modern**

#### **1) Teori Psikoanalisis Sigmund Frued**

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak

---

<sup>11</sup> M.Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 30.

<sup>12</sup> Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, hal 98.

untuk mengeskpresikan perasaan secara leluasa, tanpa tekanan batin.

Frued memandang bermain sama seperti fantasia tau lamunan. Melalui bermain atau fantasi seseorang dapat memroyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan emosi negative, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Freud mengatakan bahwa, bermain berfungsi untuk mengespresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.<sup>13</sup>

## **2) Teori Kognitif Jean Piaget**

Menurut Piaget, anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka melatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggunakan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru. Piaget berpendapat bahwa anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan dari tahap sensorimotor, bermain hayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.

---

<sup>13</sup> Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, hal 100.

### **3) Teori Kognitif Vygotsky**

Vygotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

### **4) Teori Kognitif Jerome Bruner**

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain anak tidak memikirkan apa yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan jika berada dalam kondisi tertekan.<sup>14</sup>

### **5) Teori Otak Trium**

Teori ini dikemukakan Dr. Paul Mclean, menurutnya dalam otak manusia termasuk anak-anak terdapat tiga bagian otak yang saling berhubungan, yaitu otak reptile, limbik dan korteks. Adapun hubungan teori ini dengan bermain ialah bermain dianggap sebagai upaya untuk memperoleh kesenangan pada

---

<sup>14</sup> M.Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal 34.

diri anak dan sebagai media relaksasi diri. Manakala anak bermain, berarti ada kecenderungan anak menjadi senang, riang dan gembira, sehingga secara tidak langsung dapat memengaruhi fungsi limbiknya. Dengan berfungsinya otak limbik dengan maksimal, maka anak mempengaruhi belajar dan berpikir anak. Dalam kondisi ini anak akan mudah dalam menerima berbagai rangsangan dari luar, kemudian diolah menjadi sebuah pengetahuan.

### **3. Manfaat Bermain dalam Mengembangkan Lima Aspek Perkembangan**

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak usia dini. Bermain merupakan cara/ jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain juga membentuk anak dalam menjelajahi hubungan sosial antar anak.<sup>15</sup>

Menurut Slamet suyanto, bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Adapun manfaat bermain dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yaitu:

---

<sup>15</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka), hal 112

**a. Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik**

Piaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu, dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motorik.

**b. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif**

Masih menurut Piaget bahwa anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek tersebut. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berpikir abstrak.

**c. Bermain Mengembangkan Kemampuan Efektif**

Kemampuan efektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu dengan melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat bersama. Karena dalam setiap permainan pasti memiliki aturan. Aturan anak diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi

sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan. Yang demikian itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.

**d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa**

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyatakan pemikirannya. Menurut Vigotsky dalam Slamet Suyanto, menyebutkan bahwa bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Jadi dengan bermain secara otomatis bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.

**e. Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial**

Pada saat bermain anak secara langsung anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi dan menerima. Menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Sikap demikian itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> M.Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal 12.

## **B. Pembelajaran Tematik Integratif**

### **1. Pengertian Tematik Integratif**

Konsep pembelajaran tematik integratif merupakan pengembangan dari pemikiran tokoh pendidikan yaitu Jacob, dengan konsep pembelajaran *intedisipliner* dan Fogarty, dengan konsep pembelajaran terpadu.<sup>17</sup> Pada program pendidikan pembelajaran terpadu yang dipilih dan dikembangkan yaitu, model keterhubungan (*connected*), yaitu model pembelajaran yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain, satu topik dengan topik lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain dalam satu bidang studi. Tokoh yang mengembangkan ini adalah Robert Maynard Hutchins. Model jarring laba-laba (*webbeb*) merupakan model pembelajaran terpadu menggunakan pendekatan tematik. Pengembangan pendekatan ini dimulai dari penentuan tema. Tema dapat ditetapkan dengan diskusi antara guru dan anak. Setelah tema disepakati kemudian mengembangkan sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang studi atau bidang pengembangan anak. Kemudian mengembangkan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh anak. Tokoh yang mengembangkan model ini yaitu Lydon B. Johnson. Model keterpaduan (*integrated*) merupakan model pembelajaran terpadu yang mengembangkan pendekatan antara bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menentukan keterampilan, konsep, sikap yang

---

<sup>17</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta:Kencana, 2014), hal 52.

diajarkan dalam satu semester dari beberapa bidang studi selanjutnya pilih konsep keterampilan dan sikap yang memiliki hubungan yang erat dan tumpang tindih antara berbagai bidang studi. Tokoh yang mengembangkan model ini adalah John Milton.<sup>18</sup>

Pada PAUD pembelajaran tematik digunakan dari pada pendekatan yang lainnya. Karena pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dan pembelajaran yang secara langsung mengaitkan beberapa aspek baik dalam satu konsep pembelajaran atau antara konsep pembelajaran. Dengan demikian anak memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran bermakna. Bermakna artinya bahwa dalam pembelajaran tematik anak akan dapat memahami konsep-konsep dasar yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan konsep yang berdiri sendiri ataupun antar konsep pembelajaran.<sup>19</sup> Selain itu menurut Purwadarmita, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini pendekatan tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman

---

<sup>18</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal 13.

<sup>19</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal 136.



yang bermakna kepada anak. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, waktu atau kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik integratif diajarkan kepada anak karena pada umumnya anak masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (*holistic*) karena pengembangan fisiknya tidak pernah dapat dipisahkan dengan pengembangan anak usia dini seperti pengembangan nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan Motorik.

Tema merupakan pokok pikiran atau dasar cerita, sedangkan tematik bersifat tema atau menjadi pokok pembicaraan. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa tema adalah pokok pikiran yang menjadi dasar pembicaraan. Dalam pembelajaran di PAUD tema dapat diartikan sebagai suatu alat untuk mengedepankan berbagai konsep pembelajaran pada anak usia dini secara *holistic*. Tema diberadakan dengan tujuan menyatukan kurikulum dalam kesatuan yang utuh, memperkaya pengetahuan anak, dan melibatkan beberapa kegiatan belajar untuk memperoleh pengalaman yang bermakna bagi anak. Integratif dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari aspek waktu, kurikulum dan aspek belajar mengajar).<sup>20</sup>

## **2. Tujuan dan Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik Integratif**

Program pembelajaran tematik merupakan pembelajaran bermakna bagi anak. Tujuan kompetensi yang dicapai dari pendidikan dan latihan ini adalah agar anak mampu: 1). Memahami

---

<sup>20</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal 252.

konsep pembelajaran tematik terpadu dan 2). Mengelola pembelajaran tematik (perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang mempengaruhi kebermaknaan belajar anak. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan lebih efektif.

Kaitan konsep antar kegiatan pembelajaran yang dipelajari dan membentuk skema, sehingga anak memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan, selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di PAUD akan sangat membantu anak, hal ini dilihat dari tahap perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan. Seperti kita ketahui bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa kegiatan yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa kegiatan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak, sehingga tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan.

Kemdikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.

---

<sup>21</sup> Dr. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 358

2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai konsep kegiatan dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai kegiatan belajar dengan pengalaman pribadi anak.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus saat mempelajari pelajaran lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena kegiatan yang diberikan dalam konsep tema yang jelas.
7. Budi pekerti dan moral anak dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Seperti kita ketahui kreatifitas pembelajaran tematik yaitu berpusat pada anak, memberi pengalaman langsung pada anak, pemisah anatara kegiatan pembelajaran tidak nampak, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Landasan pembelajaran tematik ada tiga, yaitu 1) Filosofis, psikologi, dan yudiris, 2) Prinsip pembelajaran tematik adalah terintefrasi dengan lingkungan, 3) Bentuk belajar dirancang agar anak menemukan tema dan efesiensi.

Oleh karena itu menurut panduan pengembangan pembelajaran tematik terpadu Depdiknas tahun 2004, pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>22</sup>

### **1) Holistik**

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

Pembelajaran terpadu memungkinkan anak didik untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya nanti, hal ini akan membuat anak didik menjadi lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kajian yang ada di depan mereka.

### **2) Bermakna**

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang dijelaskan diatas, memungkinkan terbentuknya semacamjalinan antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

Rujukan yang nyata dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lainnya akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari. Selanjutnyahal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Anak didik

---

<sup>22</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, hal 165.

mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul didalam kehidupannya.

### **3) Autentik**

Pembelajaran terpadu memungkinkan anak didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajari melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih autentik. Misalnya, perbedaan benda cair diketahui anak melalui kegiatan eksperimen. Guru lebih banyak bersifat sebagai fasilitator dan katalisator, sedangkan anak bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan. Guru memberikan bimbingan kearah mana yang dilalui dan memberikan fasilitas seoptimal mungkin untuk mencapai tujuan tersebut.

### **4) Aktif**

Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan anak didik dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan anak sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar. Dengan demikian, pembelajaran terpadu bukan semata-mata merancang aktivitas dari masing-masing kegiatan pembelajaran yang saling terkait. Pembelajaran terpadu bisa saja

dikembangkan dari satu tema yang disepakati bersama melalui pengembangan tema tersebut.

### **3. Tahap Perkembangan Pembelajaran Tematik Integratif**

Pembelajaran tematik integratif ialah pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak saat proses pembelajaran. Melalui perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yang dapat dikembangkan dalam satu kegiatan pembelajaran pada anak usia dini (Terpadu), yaitu:

#### **1. Perkembangan Agama dan Moral**

Perkembangan agama dan moral pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang dialami oleh anak usia dini terkait dengan kemampuannya dalam memahami dan melakukan perilaku yang baik serta memahami dan menghindari perilaku yang buruk berdasarkan ajaran agama yang diyakininya.

#### **2. Perkembangan Kognitif**

Desmita mengungkapkan jika kata kognitif digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usai dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi diri sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, serta barbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.<sup>23</sup>

### 3. Perkembangan Fisik Motorik

Motorik adalah proses seorang anak belajar untuk trampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu:

#### 1. Motorik Kasar

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir, seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak seperti meloncat, memanjat, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan dititian dan sebagiannya.

---

<sup>23</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hal 61 dan 175

## 2. Motorik Halus

Gerakan motorik halus merupakan apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Seperti menggunting kertas, menyisir, membuka dan menutup *retsluiting*, memakai sepatu sendiri, mengancing pakaian, serta makan sendiri menggunakan sendok dan garpu.<sup>24</sup>

## 3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan perubahan sistem lambing bunyiyang berpengaruh terhadap kemampuan bicara anak usia dini. Dengan kemampuan bicaranya anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Perkembangan kemampuan bahasa meliputi perkembangan aspek mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Berdasarkan karakteristik anak usia dini, aspek kemampuan bahasa yang paling utama dikembangkan adalah kemampuan mendengar dan berbicara.

## 4. Perkembangan Sosial-Emosional

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini dapat diartikan sebagai perbuatan yang disertai perubahan perilaku

---

<sup>24</sup> Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hal 1.12.



dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain.

Menurut Yuliani Nuranu Sujiono dan Bambang Sujiono, menegaskan jika perkembangan sosial-emosional yang penting untuk dikembangkan dan dibelajarkan pada anak usia dini adalah rasa percaya, kemandirian, dan inisiatif.<sup>25</sup>

#### 5. Perkembangan Seni

Perkembangan seni pada anak usia dini lebih dari pada sekedar membuat objek atau melukis gambar. Melalui seni anak dapat mengespresikan pikiran, perasaan, individualitas dan mengembangkan dunia mereka sendiri. Seni pada anak usia dini merupakan kesempatan dimana anak dapat menggunakannya untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan ide-ide tentang dirinya sendiri serta dunianya dan harapan untuk bekerja dengan cara mereka sendiri.<sup>26</sup>

#### 4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Tematik Integratif

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik integratif, tema-tema yang telah direncanakan dan dijadikan sebagai materi pelajaran. Untuk mencapai efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integratif, guru disarankan mempertahankan beberapa hal, sebagai berikut: *pertama*, megembangkan rencana pembelajaran yang sudah disusun, kemudian memperhatikan

---

<sup>25</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, hal 123.

<sup>26</sup> Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal 7.4.

kejadian spontan yang ditunjukkan oleh anak didik terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari, terutama yang dekat hubungannya dengan tema pembelajaran.

*Kedua*, melakukan penilaian terhadap pemahaman dan minat anak terhadap tema, baik melalui observasi, diskusi kelompok, maupun contoh hasil karya mereka. *Ketiga*, membantu anak didik dalam merefleksikan pemahaman terhadap isi dan proses pembelajaran, misalnya dengan menugaskan anak didik untuk membuat gambar, peta, lukisan atau karya-karya lain yang telah dipelajari. *Keempat*, melakukan percakapan dengan anak didik mengenai apa yang ingin mereka ketahui tentang tema. *Kelima*, melakukan komunikasi timbal balik dengan orangtua tau keluarga anak didik. Tujuannya adalah memberikan informasi yang bertujuan dengan tema yang menjadi materi pembelajaran.

Adapun penerapan pembelajaran tematik integratif dalam pelaksanaannya dapat mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut:<sup>27</sup>

#### 1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka adalah kegiatan untuk apersepsi yang sifatnya pemanasan. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan. Selain itu, guru juga harus mampu memfasilitasi suatu kegiatan yang mampu menarik anak didik mengenai tema yang akan diberikan.

---

<sup>27</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, hal115.

Diantaranya beberapa kegiatan yang bisa menarik perhatian anak didik yaitu bercerita, menanyi, atau kegiatan olahraga.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran tematik integratif difokuskan pada kegiatan yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam kegiatan ini, pembelajaran menekankan pada pencapaian indikator yang ditetapkan. Untuk menghindari kejenuhan anak didik, pendekatan pembelajaran yang paling tepat digunakan ialah “belajar sambil bermain” atau pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*).

## 3) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengungkapkan hasil pembelajaran, yaitu dengan cara menanyakan kembali materi yang sudah disampaikan dalam kegiatan inti. Pada tahap penutup, guru juga harus pintar-pintar menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengedepankan pesan-pesan moral yang terdapat pada setiap materi pembelajaran.

## **C. Permainan Maze Matching Board**

### **1. Pengertian permainan maze Matching Board**

*Maze* merupakan permainan sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan *maze* anak-anak harus menemukan

jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kontak-kontak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom.

Nuru Ihsan, permainan *maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus anak.<sup>28</sup>

Istianty mengemukakan bahwa permainan mencari jejak atau *maze* adalah usaha melakukan penemuan artinya permainan dapat menghasilkan ciptaan baru anak dalam usia berapapun, di masa saat ikut dalam suatu permainan sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Permainan *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya.

Depdiknas, menjelaskan pengertian *maze* adalah mencari jejak suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri, dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan bermain *maze* ini anak-anak dapat memberikan nilai positif dalam mengembangkan daya pikir dan serta keterampilan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan *maze* merupakan suatu permainan sederhana yang berbentuk alur jalur yang tepat untuk

---

<sup>28</sup> Ikadek Suela, *Permainan Maze Untuk Mereduksi Prilaku Self Stimulation Pada Anak Autis*, (Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya, 2015)

mencapai tujuan yang telah ditentukan, dimana jalur yang dibuat bercabang, berliku dan kadang kala terdapat jalan buntu atau jalan yang mempunyai halangan. Permainan ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak, koordinasi antara mata dan tangan, dan melatih motorik halus anak.

## **2. Model Permainan *Maze* Yang Belum Dikembangkan**

*Maze* merupakan permainan edukatif yang dapat melatih konsentrasi, koordinasi antara gerak tangan dan mata, dan melatih motorik halus anak. Permainan *maze* pertama kali ialah berbentuk alur tulis, lalu dikembangkan dengan menggunakan papan permainan yaitu *maze matching board*. Pada *maze matching board* kemampuan yang lebih dikembangkan yaitu motorik halus, konsentrasi, dan koordinasi antara gerak mata dan tangan pada saat menuju arah yang akan dituju. Dalam permainan *maze* telah banyak inovasi bentuk, arah dan tujuan yang akan dicapai.

Permainan *maze matching board* ini dapat juga menyesuaikan kebutuhan anak untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak, berikut merupakan permainan *maze matching* yang pertama kali ada sebelum dikembangkan.

## Gambar 1

### Gambar *maze matching board*

(Gambar diambil dari hasil *searching*)



### 3. Manfaat Permainan *Maze* bagi Anak Usia Dini

*Maze matching board* merupakan alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Menurut Khomariyah permainan *maze matching board*, bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dan kemampuan visual-spasial anak.<sup>29</sup> Pada saat anak bermain permainan *maze*, motorik halus anak akan terlatih melalui kegiatan mencocokkan gambar tiruan menggunakan magnet yang digerakan dari bawah papan. Anak mencari arah jalan menuju suatu tempat dengan menggerakkan magnet sehingga akan terdapat kecocokan yang sesuai dengan gambar tiruan yang digerakan menggunakan magnet pada papan *maze matching board*. Selain itu pada saat anak mencocokkan gambar tiruan, maka pada saat itu anak sedang melakukan metode pembelajaran tematik integratif melalui

---

<sup>29</sup> Dyah Ayu Sakarwati, “Permainan *Maze Matching Board* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita”, (Pendidikan luar biasa, FIP, UNESA, 2012)

kegiatan bermain *maze matching board*.melalui kemampuan menggerakkan magnet sesuai dengan jalur yang telah dibuat menuju ke tempat yang akan dituju sesuai dengan gambar tiruan yang digerakan. Kemampuan motorik halus anak akan berkembang seiring dengan terjadinya sinkronisasi antara kemampuan motorik halus dengan jalur labirin yang digunakan dalam permainan *maze matching board*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat *maze matching board* adalah untuk menstimulasi motorik halus, jari jemari, dan koordinasi anatara mata dan tangan pada saat menggerakkan magnet melalui jalur labirin.

#### **4. Cara Membuat *MazeMatching Board***

Beberapa tahap pembuatan *maze* untuk anak PAUD yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain atau sketsa dan melaksanakan pembuatannya. Menurut Badrul, bahwa selain itu para pendidik PAUD yang ingim membuat *maze* yang kreatif dan inofatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan *maze*.Terhadap tiga macam, yakni:

- a. Syarat edukatif, yakni membuat *maze* disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
- b. Syarat teknis, yakni *maze* dirancang sedemikian dengan tujuan dan fungsi sarana, serta baiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkatkan. Sebaiknya *maze* dibuat

dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari papan bekas/ sisah serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak, beracun dan aman karena pada bagian pinggir papan *maze* terdapat gabus siku meja. *Maze* yang dibuat awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah kesenangan anak atau untuk bersksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara individu, kelompok dan klasikal.

#### **5. Cara Bermain *Maze Matching Board* dalam Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran terbagi dalam tiga bagian yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pendahuluan merupakan pengantar atau pengarah mengenai kegiatan pembelajaran. Inti merupakan pokok pembelajaran. Penutup merupakan *review* mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Dalam hal ini anak memainkan alat permainan *maze matching board* yang telah disiapkan dalam kegiatan inti.

Maka langkah-langkah permainan *maze matching board* dan menstimulasi kemampuan motorik halus anak terdiri beberapa tahap.

- a) Guru memperkenalkan *maze matching board* dalam proses pembelajaran.
- b) Guru bersama anak-anak menggunakan *maze matching board* dengan cara meletakkan *maze matching board* yang terdapat kaki



penyanggah, lalu anak secara bergantian diminta menggerakkan magnet yang terdapat di bawah papan *maze* yang terdapat alur, anak mengarahkan gambar tiruan melalui jalur labirin ke tempat yang cocok pada gambar tiruan.

- c) Anak diminta menggunakan *maze matching board* sesuai dengan yang telah guru ajarkan.

Langkah-langkah yang telah dipaparkan akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RPPH), dengan harapan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

#### **d) Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini**

Woolfolk mengemukakan perkembangan adalah perubahan adaptif secara teratur yang berlangsung sejak terjadi konsepsi sampai meninggal dunia, sedangkan menurut Santrock mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai sejak terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan.<sup>30</sup> Jadi perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman

---

<sup>30</sup> Siti Aisyah. dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka), hal 2.4.

yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia.

Kemampuan juga dibutuhkan, untuk dapat menunjang perkembangan anak agar dapat lebih optimal dalam proses pembelajaran. Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Menurut Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil. Sedangkan menurut Mohammada Zain dalam Milman Yusdi, kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.<sup>31</sup>

Dini P. Daeng Sari menyatakan bahwa motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini lebih menuntut koordinasi mata dan tangan serta kemampuan pengendalian gerak yang baik, yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak-geraknya. Sedangkan menurut John W. Santrok menyatakan bahwa motorik halus anak Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Siwi Puji Astuti, *Pengaruh Pengertian Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*, (Program Studi Teknik Informasi, Universitas Indraprasta PGRI, 2012)

<sup>32</sup> Ninda Febriana, *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aba Janturan*, (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

## 2. Prinsip Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik serta keterampilan motorik pada anak usia dini terkait erat dengan koordinasi fungsional antara *neuromuscular system* (persyarafan dan otot). Ada dua macam kemampuan motorik utama yang bersifat universal yang harus dikuasai oleh setiap individu pada masa bayi atau masa kanak-kanaknya, yaitu berjalan (walking) dan memegang benda (prehension). Kedua jenis keterampilan motorik tersebut merupakan dasar bagi perkembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks seperti yang dikenal dengan sebutan bermain (playing) dan bekerja (working).

Ada dua prinsip perkembangan utama yang tampak dalam semua bentuk keterampilan motorik anak, yaitu:

1. Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang sederhana kepada yang kompleks.
2. Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang kasar dan global (gros bodily movements) kepada yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan (finely coordinated movements).<sup>33</sup>

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisiknya, baik perkembangan fisik yang

---

<sup>33</sup> Novan Ardy Wiyani, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hal37

berupa perkembangan anatomis maupun perkembangan fisiologis.

2. Perkembangan motorik yang halus dan global kemudian memunculkan keterampilan motorik kasar. Pada keterampilan motorik kasar ini anak usia dini melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan berjongkok.
3. Perkembangan motorik yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan memunculkan keterampilan motorik halus. Pada keterampilan motorik halus ini anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan. Keterampilan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan dan lainnya.

### **3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Tingkat pencapaian perkembangan adalah gambaran mengenai perkembangan yang berhasil dicapai anak pada suatu tahap tertentu pada aspek fisik-motorik, kognitif, emosi, sosial, bahasa, moral dan agama.

Jadi tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia dini adalah gambaran mengenai perkembangan yang berhasil dicapai

oleh anak usia dini pada aspek motorik. untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan tersebut kemudian BNSP (Bandan Standar Nasional Pendidikan) menetapkan standar minimum tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang harus dijangkau oleh TPA, KB, maupun TK. Pada standar tersebut pengelompokan usia dilakukan dengan klasifikasi sebagai berikut:<sup>34</sup>

**Tabel 1.**  
**Tingkat Pencapaian Motorik Anak Usia Dini**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	4-5 tahun	5-6 tahun
Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menari menirukan gerakan-gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dan lain sebagian.</li> <li>- Melakukan gerakan menggantung (bergelayut).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam meniru tarian atau senam.</li> <li>- Meniti balok titian.</li> <li>- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> </ul>
Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan yang lebih rumit dengan baik.</li> <li>- Memasang dan melepas kancing baju.</li> <li>- Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, menari, dan lainnya).</li> <li>- Membuat suatu bentuk dengan lilin atau tanah liat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar dan menulis.</li> <li>- Menggunting.</li> <li>- Menempel gambar dengan tepat.</li> <li>- Menyimpulkan tali sepatu.</li> <li>- Menyikat gigi tanpa bantuan.</li> </ul>

<sup>34</sup> Novan Ardy Wiyani, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, hal 41

#### 4. Optimalisasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Perkembangan motorik yang optimal sangat penting. Hal ini dikarenakan perkembangan motorik anak secara langsung ataupun tidak langsung akan memberikan pengaruh terhadap perilaku sehari-hari. secara langsung perkembangan motorik anak usia dini akan sangat menentukan keterampilan anak dalam bergerak, kemudian secara tidak langsung perkembangan motorik pada anak usia dini akan berpengaruh terhadap cara pandang ataupun perlakuan anak terhadap dirinya dan orang lain, hal ini akan sangat tampak sekali ketika lingkungan menuntut anak untuk bisa beradaptasi.<sup>35</sup>

Rini Hildayani, dkk mengungkapkan bahwa setidaknya ada tujuh upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik PAUD maupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik pada anak usia dini, ketujuh upaya tersebut antara lain:

1. Melatih anak usia dini dengan berbagai permainan yang melibatkan aktivitas motorik halus anak

Permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halusnya adalah permainan yang menggunakan objek dan bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membentuk lilin mainan, bermain *puzzle*, mewarnai, menggambar, menjiplak gambar, melipat kertas, bermain *maze* dan lainnya.

---

<sup>35</sup> Novan Ardy Wiyani, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, hal 55

Berbagai permainan tersebut disebut dengan permainan konstruktif. Selain dapat mengoptimalkan keterampilan motorik halus pada anak, permainan konstruktif ini juga dapat merangsang inisiatif, kreativitas, dan imajinasi anak.

2. Menyediakan lingkungan bermain yang memungkinkan anak usia dini dapat melatih keterampilan motoriknya

Permainan yang diberikan untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak usia dini, pendidik PAUD dan orang tua juga harus menyediakan lingkungan bermain yang dapat memungkinkan anak usia dini dapat melatih keterampilan motoriknya. Hal itu dapat terjadi manakala pendidik PAUD atau orang tua dapat memberikan kenyamanan dan keamanan saat anak bermain serta memberikan permainan yang menyenangkan bagi anak.

3. Memperkenalkan dan melatih anak usia dini melakukan berbagai jenis permainan

Untuk mendapatkan otot yang kuat serta kemampuan koordinasi antar otot tangan dengan syaraf yang baik diperlukan pemberian stimulasi sebanyak-banyaknya. Hal itu dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan berbagai permainan secara berulang-ulang, mulai dari permainan fungsional, dan permainan konstruktif yang sederhana sampai pada permainan konstruktif yang lebih rumit atau kompleks.

4. Tidak menekankan pada kekuatan dan kecepatan kepada anak saat mereka melakukan kegiatan bermain, tetapi memperhatikan gerakan dan postur tubuh yang benar dalam melakukan aktivitas motorik.

Pendidik ataupun orang tua lebih sibuk mengamati kekuatan dan kecepatan yang dilakukan oleh anak pada saat mereka melakukan kegiatan bermain. Hal ini menjadi salah satu kekeliruan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua. Sejalan dengan teori behavioristik yang digagas dan dikembangkan oleh John B. Watson. Menurut teori behavioristik, seharusnya yang dilakukan oleh para ahli psikologi termasuk pendidik dan juga orang tua adalahlah mengamati perilaku anak yang tercermin dalam gerakan postur tubuh.

5. Tidak membedakan perlakuan kepada anak laki-laki dan anak perempuan pada saat melakukan kegiatan bermain

Pada masyarakat kita umumnya anak laki-laki cenderung memiliki keterampilan motorik kasar, sedangkan anak perempuan cenderung memiliki keterampilan motorik halus. Padahal baik anak laki-laki maupun perempuan memerlukan kedua keterampilan tersebut untuk menyelesaikan berbagai tugas kesehariannya.

6. Tidak membedakan antara keterampilan motorik anak yang satu dengan anak yang lainnya



Pada saat anak melakukan suatu permainan, ada anak yang unggul melakukan permainan tersebut, ada juga anak yang kurang unggul dalam permainan itu tetapi bisa unggul dalam permainan lainnya. Itulah sebabnya sebaiknya pendidik maupun orang tua tidak membeda-bedakan keterampilan motorik antara anak yang satu dengan yang lainnya, yang harus dilakukan pendidik dan orang tua dalam menghadapi anak yang kurang unggul dalam melakukan suatu permainan adalah membantunya agar anak bisa menguasai permainan tersebut.

#### 7. Bersabar saat mendampingi anak bermain

Bersabar merupakan hal yang paling sulit untuk dilakukan oleh pendidik maupun orang tua dalam mendidik anak usia dini, khususnya pada saat mendampingi anak bermain. Pendidik dan orang tua harus belajar untuk bersabar saat mendampingi mereka karena kesabaran itu akan mengantarkan pendidik dan orang tua pada ketelatenan dalam melatih keterampilan motorik anak usia dini.<sup>36</sup>

### **5. Jenis Kegiatan Permainan Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Melalui permainan manipulatif anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halus secara maksimal. Permainan manipulatif merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan

---

<sup>36</sup> Novan Ardy Wiyani, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, hal 59

gerakan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Gerak manipulatif merupakan gerak tubuh yang menggerakkan serta mengontrol gerakan otot-otot kecil yang terbatas di tangan, seperti memegang pensil, meronce manik-manik, menggunting kertas. Permainan manipulatif mengandung latihan-latihan menggunakan otot-otot halus pada tangan untuk perkembangan kognitif anak, seperti daya konsentrasi, pengamatan dan perabaan serta koordinasi mata dan tangan sehingga anak dapat memiliki keterampilan.<sup>37</sup> Berikut jenis kegiatan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak:

#### 1. Bermain Balok

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di PAUD maupun di lembaga pendidikan prasekolah, melalui permainan balok pada saat anak mengangkat balok, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi satu bangunan disini otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang selain itu juga melatih koordinasi tangan dan mata.

Melalui bermain balok anak dapat juga mengembangkan kemampuan kognitifnya seperti anak mengenal warna,

---

<sup>37</sup> Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal7.5.

bentuk, jarak, proporsi dan ukuran. Bahasa anak juga berkembang ketika mereka mendiskusikan bangunan mereka.

## 2. Bermain *Puzzle* Kayu

*Puzzle* kayu dengan berbagai kerumitan menjadi salah satu jenis permainan manipulatif. *Puzzle* menawarkan latihan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata dan tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk, dan hubungan bagian dengan keutuhan. Permainan *puzzle* juga bisa membantu guru. Seperti pengamatan Maldonado.

*Puzzle* bisa menjadi alat pengamatan dan penilaian yang baik bagi guru, memungkinkan guru mudah mengamati anak-anak. Konsentrasi, gerak tubuh, bahasa mereka, berfikir dari segi menyelesaikan masalah, dan melakukan pilihan bisa diketahui oleh pengamat.<sup>38</sup>

## 3. Membuat Adonan Mainan/ lumpung Dengan Tangkas

Adonan mainan merupakan material mencetak tradisional dibuat sendiri di sebagian besar program prasekolah. Bahannya yang lunak, bisa diremas, dan mudah dicetak menjadi banyak bentuk atau diratakan. Lumpung di sisi lain, lebih padat dan keras untuk dimanipulasi dengan tangan. Butuh waktu dan kesabaran untuk mencetak, tetapi latihan ini lebih baik untuk tangan dan jari anak kecil.

---

<sup>38</sup> Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Prenadamedia, 2013), hal 240.

Sebagian besar guru memulai dengan adonan mainan. Karna mudah dibentuk dan memungkinkan anak-anak langsung terlibat, dengan membuat bentuk adonan mainan anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif. Anak bisa menakar bahan-bahan, mencampurkan, mengaduk, menambahkan warna, membagi-bagi, memencetnya disela jari, menggulung jadi bola, menggepengkannya, dan menggunakan berbagai peralatan untuk memotong, memukul, menumpuk dan membentuknya.

#### 4. Bermain *Maze Matching Board*

Permainan *maze matching board* merupakan permainan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, tidak hanya motorik halus saja namun juga seluruh aspek perkembangan anak. Pada saat bermain *maze matching board* motorik halus anak akan terlatih ketika menggerakkan magnet gambar tiruan sesuai dengan alur labirin yang telah dibentuk ke tempat yang cocok dengan gambit tiruan.

Tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus saja namun juga perkembangan kognitif, saat bermain *maze matching board* anak akan mencari jalur yang tepat untuk sampai pada gambar yang cocok. Anak melatih kecakapan, memecahkan masalah, menegelola informasi, memperoleh pengetahuan, dan merancang suatu strategi agar

dapat sampai pada jalur yang akan dituju. Di permainan ini anak juga akan dapat melatih kemampuan sosial emosionalnya, dimana anak dapat bermain secara bergantian atau berkelompok, anak akan dapat dengan sabar menunggu giliran saat bermain dan berkomunikasi bersama teman mainnya ini juga termaksud dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

e) **Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Dalam Tesis Ummu Athiyah, yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze “Papan Laju Warna” Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B Di TK Aba As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, Di Yogyakarta”** adapun hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu:
  - a. Alat permainan edukatif *maze* “papan laju warna” untuk anak taman kanak-kanak kelompok B di TK Aba As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta yang di kembangkan, berdasarkan hasil validasi dihasilkan alat permainan untuk menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B secara isi materi sangat baik, bahasa sangat baik, bahasa sangat baik, dan formal penulisan baik. Selanjutnya berdasarkan hasil implementasi permainan edukatif *maze* “papan laju warna” dilakukan melalui tiga tahap yaitu, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, uji coba lapangan operasional. Berdasarkan hasil implementasi uji coba

lapangan awal alat permainan yang disajikan dikategorikan layak. Namun ada beberapa kata yang kurang familiar sehingga menyulitkan anak saat memainkannya. Pada uji coba lapangan alat permainan di coba dimainkan dengan cara berkelompok dan itu cukup efektif bagi anak yang kurang familiar dengan kata yang di sediakan, sehingga mereka dapat bertukar informasi dengan patnernya dan terakhir uji coba lapangan operasional substansinya tergolong sangat baik dan aspek pelaksanaannya tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba maka alat permainan yang di kembangkan layak untuk digunakan.

- b. Berdasarkan perhitungan pada perbedaan pemeroleh hasil kegiatan pertemuan pertama dengan pertemuan kedua menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemeroleh hasil kegiatan pertemuan kedua lebih tinggi dari nilai rata-rata pemeroleh hasil kegiatan pertemuan pertama dan para kegiatan pertemuan ketikanya nilai rata-rata yang diperoleh lebih tinggi dan lebih baik dari pada pertemuan pertama dan kedua. Alat permainan edukatif *maze* “papan laju warna” untuk menstimulasi kesiapan membaca anak Kelompok B Di TK Aba As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, di Yogyakarta sangat efektif diterapkan, efektifitas ini dapat dilihat dari perbedaan pemerolehan hasil kegiatan belajar pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diatas, terdapat sedikit perbedaan penelitian yang akan dilakukan penulis adapun perbedaan

tersebut terdapat pada tujuan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan penelitian diatas dilakukan untuk menstimulasi kesiapan membaca anak usia dini, sementara penelitian yang dilakukan penulis lebih tertuju pada meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Walaupun demikian yang sudah dilakukan diatas memiliki persamaan dengan yang dilakukan berupa pengembangan permainan *maze* yang digunakan.

2. Menurut Sunani dalam tesisnya yang berjudul **“Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melipat Kertas (Origami) Di RA Ar-Russydah 1 Kedaton Bandar Lampung”** ia mengatakan bahwa:

- a. Kegiatan permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini ialah kegiatan permainan melipat kertas (origami) yang dilakukan yaitu: (1) Melipat bentuk ikan mas, (2) Melipat bentuk kodok, (3) Melipat bentuk burung, (4) Melipat bentuk kucing, (5) Melipat bentuk penguin. Sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan validasi yang dilakukan 3 orang ahli menyatakan bahwa permainan melipat kertas (origami): (1) Melipat bentuk ikan mas, (2) Melipat bentuk kodok, (3) Melipat bentuk burung, (4) Melipat bentuk kucing, (5) Melipat bentuk penguin, tersebut baik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Ar-Russydah 1 Kedaton Bandar Lampung.
- b. Berdasarkan uji coba sekali yang dilakukan menyatakan pelaksanaan permainan melipat kertas (origami): (1) Melipat bentuk ikan mas, (2)

Melipat bentuk kodok, (3) Melipat bentuk burung, (4) Melipat bentuk kucing, (5) Melipat bentuk penguin, tersebut mudah, efektif dan efisien untuk dilaksanakan. Begitu juga pada saat uji coba skala besar yang dilakukan oleh guru di RA Ar-Russydah 1 Kedaton Bandar Lampung menyatakan bahwa pelaksanaan permainan melipat kertas (origami): (1) Melipat bentuk ikan mas, (2) Melipat bentuk kodok, (3) Melipat bentuk burung, (4) Melipat bentuk kucing, (5) Melipat bentuk penguin, mudah untuk dilaksanakan.

- c. Berdasarkan uji efektifitas terhadap kegiatan permainan melipat kertas (origami): (1) Melipat bentuk ikan mas, (2) Melipat bentuk kodok, (3) Melipat bentuk burung, (4) Melipat bentuk kucing, (5) Melipat bentuk penguin. Kegiatan permainan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Ar-Russydah 1 Kedaton Bandar Lampung.

Berdasarkan penelitian diatas, yang membedakan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah sasaran permainan yang ditujukan. Permainan-permainan yang dilakukan dalam penelitian diatas menggunakan permainan melipat kertas (origami), sementara penelitian yang dilakukan penulis menggunakan kegiatan permainan *maze matching board*. Walaupun demikian, penelitian yang sudah dilakukan diatas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis terletak pada tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

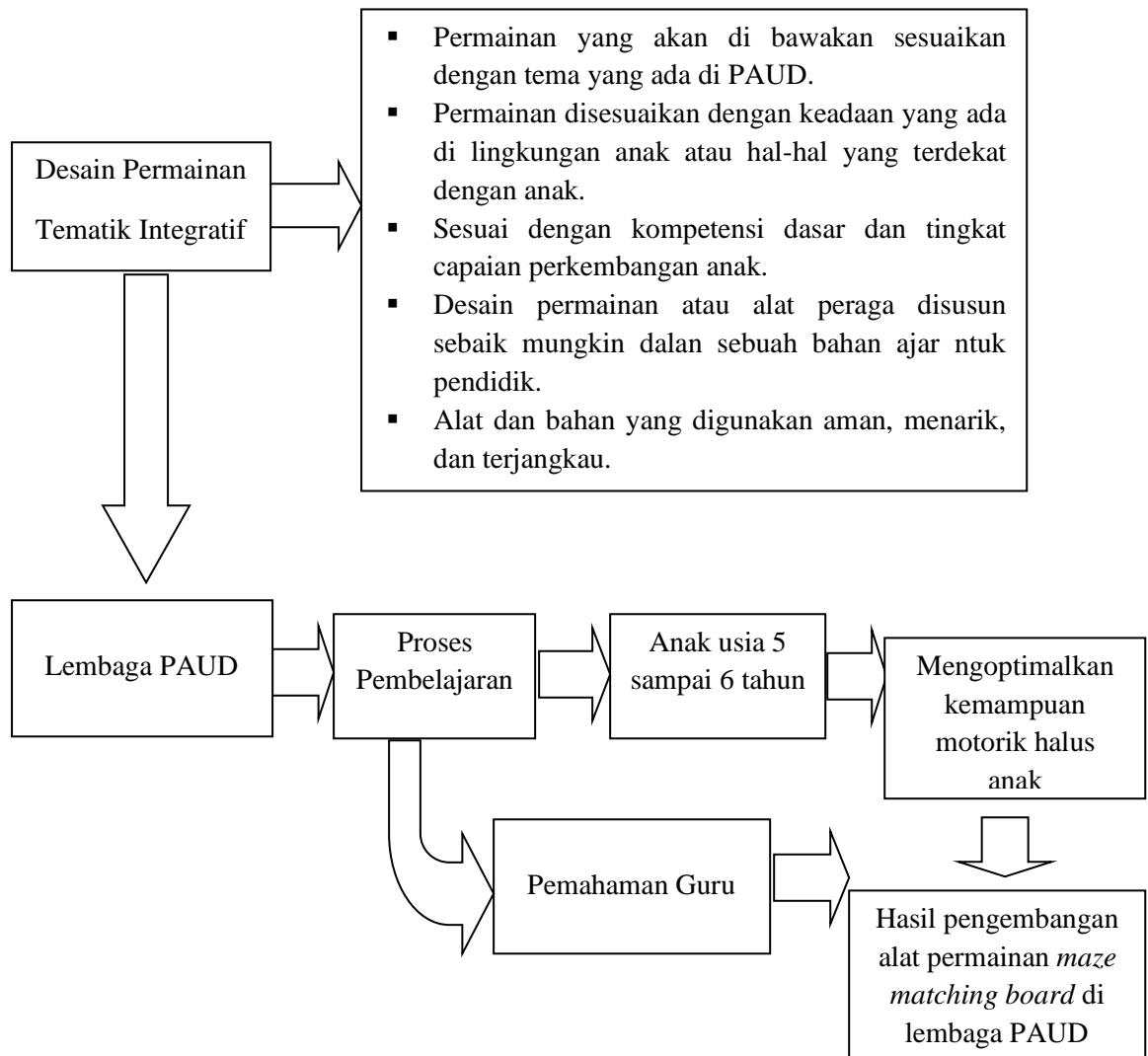


3. Menurut Udhin Prechok dalam tesisnya yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Terpadu Konstektual Bagi Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kelompok B”**, adapun kesimpulan dari tesisnya yaitu:

- a. Pengembangan model pembelajaran tematik terpadu kontekstual mencakup seluruh tema yang ada dengan metode research and development, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bidang pengembangan anak kedalam berbagai tema. Pengintegrasian dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.
- b. Pengembangan model pembelajaran tematik terpadu kontekstual dengan mengembangkan bahan ajar dan kegiatan pembelajaran yang efektif dipergunakan oleh anak TK kelompok B.

Berdasarkan penelitian diatas, perbedaan penelitian terletak pada fokus model pembelajaran tematik yang mencakup segala tema pada kegiatan pembelajan, sementara penulis terfokus pada permainan tematik integratif dengan mengenal agama. Selain itu, sasaran pada kegiatan diatas sama dengan penulis yaitu untuk anak kelompok B usia 5-6 tahun.

## F. Kerangka Berfikir



**Gambar 2.**

### **Kerangka Berfikir**

Permainan tematik integrati *Fmaze matching board* di desain dan dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Desai permainan tematik integrati *Fmaze matching board* di sesuaikan dengan tahapan usia anak, tema pembelajaran pada hari itu, kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Selaina menarik, permainan tematik

integratif *maze matching board* di desain juga harus menggunakan alat dan bahan yang aman dan mudah di jangkau atau di dapat dengan mudah.

Desain permainan tematik integrative *maze matching board* diterapkan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam proses pembelajaran khusus bagi anak usia 5-6 tahun. Permainan ini diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuana anak dalam berbahasa dan merangkai kata dengan baik sehingga anak tidak mengalami gangguan dalam mengungkapkan apa yang ingin ia sampaikan dan bertambahnya pembendaharaan kata pada anak.

Setelah desain permainan dirasa cukup maksimal, desain permainan ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dan bisa di implementasikan dalam lembaga pendidikan tersebut.

## BAB III

### Metodologi Penelitian

#### A. Metode Penelitian Pengembangan

Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg dan Gall disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*.<sup>39</sup>

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk atas temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industry, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi,

---

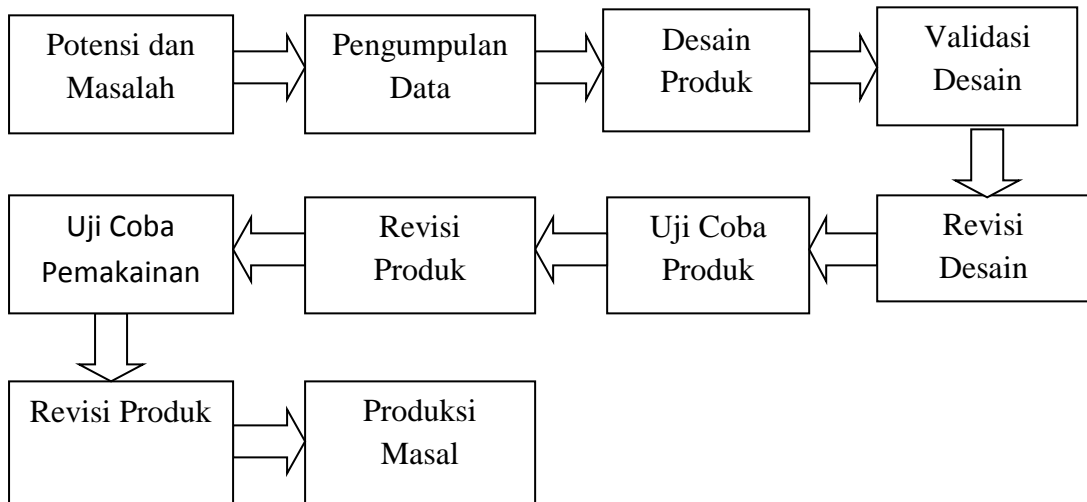
<sup>39</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadia Group), hal 278.

disempusnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat desain produk terkait dengan pengembangan media permainan tematik integrative *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Negeri Pembina 1. Sehingga produk baru dari pengembangan bahan ajar berupa media permainan *maze matching board* yang dapat digunakan untuk menguji peningkatan kemampuan motorik halus anak.

## B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan akan ditunjukkan pada gambar di berikut ini:<sup>40</sup>



**Gambar 3.**

### **Langkah-langkah Pengembangan**

<sup>40</sup> Sugoiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2014), hal 298

## 1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan dari yang diharapkan dan apa yang terjadi. Masalah dapat diatasi dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem pengembangan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dimana sebelumnya telah terdapat potensi.

Pada pendidikan anak usia dini, sangat sudah banyak sekali bahan ajar mengenai pengembangan kemampuan motorik halus, namun media yang digunakan hanya itu-itu saja dan kurangnya inovasi dari pendidik dan orang tua, media yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini lebih dominan menggunakan media balok, *puzzle*, menggunting dan melipat kertas origami dan sebagiannya yang monoton. Melalui permasalahan ini, peneliti mencoba melakukan pengelitan dan pengembangan guna terciptanya bahan ajar mengenai media *maze matching board*.

Potensi dan masalah yang digunakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik yaitu, kurangnya kemampuan motorik halus pada anak usia dini di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperukan metode penelitian

tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

### **3. Desain Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media mengajar, buku ajar, modul, kompetensi, tenaga pendidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pengajaran tertentu dan lain sebagainya.

Pada penelitian *Research and development* ini, peneliti membuat desain produk berupa bahan ajar untuk pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Bahan ajar ini berbentuk media permainan yang berisi tentang berbagai model permainan tematik integratif *maze matching board* dan media permainan lainnya yang menarik bagia anak usia dini guna mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilainan berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang

dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan penelitian sampai ditemukan desain tersebut dan keunggulannya. Setelah desain produk divalidasi oleh pakar atau ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahan dari produk. Dimana kelemahan ini akan dikurangi dan diperbaiki oleh peneliti.

## **5. Perbaiki Produk**

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah penelitian yang mau menghasilkan produk tersebut.<sup>41</sup>

## **6. Uji Coba Produk**

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk yang sudah dihasilkan. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk yang lama atau yang lain.

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas produk baru atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan produk lama. Dalam hal ini ada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal 302.



## **7. Revisi Produk**

Setelah produk diuji cobakan, maka produk yang berupa bahan ajar ini direvisi kembali guna penyempurnaan dan pembenahan kekurangan-kekurangan yang ada. Setelah direvisi, maka perlu diujicobakan lagi pada kerja yang sesungguhnya.

Bila pengujian produk dalam hal ini system kerja baru menggunakan desain *pretest posttes control group design* (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka untuk cara menguji signifikansi antara kelompok yang dikenai system kerja baru dengan kelompok yang tetap menggunakan system lama.

## **8. Uji Coba pemakaian**

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa bahan ajar baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan anak usai dini yang lebih luas. Dalam operasinya, bahan ajar baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

## **9. Revisi produk**

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya membuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah media permainan.

## **10. Pembuatan Produk Masal**

Bila produk baru telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian. maka bahan ajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidik.

Sesuai dengan analisis kebutuhan yang akan dilakukan, maka penelitian ini akan dilakukan sampai dengan tahap uji coba skala kecil saja. Dimana tidak adanya revisi produk, uji skala besar serta pembuatan produk massal.

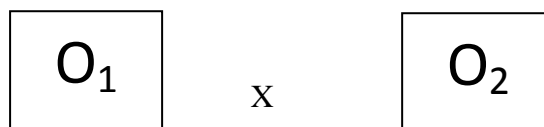
### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dan desain produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada kelompok terbatas.

#### A. Desain Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini desain uji coba keefektifan produk menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sama dengan perlakuan produk berbeda. Model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut.<sup>42</sup>

**Desain eksperimen  $O_1$  nilai sebelum treatment dan  $O_2$  nilai sesudah treatment dan X adalah treatment**



Keterangan:

$O_1$  : Nilai sebelum stimulasi.

$O_2$  : Nilai sesudah stimulasi.

X : Bahan ajar baru/ stimulasi

---

<sup>42</sup>Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*, hal 303

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi  $O_1$  nilai sebelum treatment dan  $O_2$  nilai sesudah treatment.  $O_1$  adalah nilai kemampuan motorik halus anak sebelum menggunakan produk baru. Sedangkan  $O_2$  adalah nilai kemampuan motorik halus anak setelah menggunakan produk baru berupa media permainan *maze matching board* yang telah didesain, diukur dengan membandingkan antara nilai  $O_1$  dengan  $O_2$  lebih besar dari pada  $O_1$ , maka bahan ajar tersebut telah efektif.

Uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

#### **B. Subjek Coba**

- a. Pada tahap validasi ahli subjek coba terdiri dari ahli pendidikan anak usia dini, ahli perkembangan anak usia dini dan ahli alat permainan edukatif (APE), dan guru (praktisi).
- b. Pada tahap uji coba terbatas melibatkan 1 kelas anak di lembaga pendidikan anak usia dini kelompok B dengan 2 orang guru di PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu.

#### **D. Jenis data**

Data merupakan sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan), ataupun berbentuk kategori, seperti baik, buruk, tinggi, rendah, dan sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian kemampuan motorik halus anak usia dini terhadap media permainan *maze matching board* yang kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif persentase dan analisis uji hipotesis yang menggunakan statistik.

## 2. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi media permainan *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran yang ada di lembaga PAUD meliputi kurikulum yang digunakan, pengembangan permainan tematik integrative *maze matching board* untuk anak-anak PAUD dan kendala-kendala yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, banyak teknik pengumpulan data yang digunakan. Adapun teknik yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Pada tahap pengembangan teknik pengumpulan data dibagi ke dalam dua kelompok. kelompok *pertama* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi model pengembangan berupa bahan ajar yang digunakan. Sebagai respondennya adalah para ahli dan pendidik yang ikut

berpartisipasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada kelompok *pertama* adalah teknik angket dan observasi.

Kelompok *kedua* adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil pengembangan anak usia dini yang meliputi kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, pengembangan bahasa dan pengelolaan kata anak usia dini dan khususnya pengembangan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada kelompok *kedua* adalah teknik observasi, portofolio dan penugasan.

#### a. Instrumen Pengumpulan Data

##### 1) Instrumen Pra-Pengembangan

Pada tahap pra-perkembangan pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan, hambatan kegiatan belajar dan proses mengembangkan kemampuan motorik halus yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini. Peneliti menganalisis kebutuhan guru atau pendidik terkait media bahan ajar yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang akan dibuat. Instrumen yang digunakan dalam tahap pra-pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### a) Observasi

Teknik observasi menuntut adanya pengamatan dari penelitian baik secara langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan

pengamatan.<sup>43</sup> Adapun alat untuk observasi dalam penelitian ini penulis menggunakan *catatan anetdote*.

Dalam penelitian pengembangan ini kegiatan observasi untuk mengamati kemampuan motorik halus anak di PAUD Negeri Pembina 1 setelah diberi permainan *maze matching board*, peneliti bukan hanya sekedar mencatat dan mengamati, tetapi juga harus mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian dalam suatu skala bertingkat.

b) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

Teknik wawancara pada penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan wawancaranya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau yang diwawancarai.<sup>44</sup>

c) Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

---

<sup>43</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, ( Jakarta: Prenadamedia, 2016), hal 140

<sup>44</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 138

tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dilakukan bila jumlah respondennya cukup besar, responden dapat membaca dengan baik, dan dapat digunakan hal-hal yang sifatnya rahasia.<sup>45</sup>

Angket ditujukan untuk ahli/ praktisi dan guru partisipan. Angket untuk ahli/ praktisi ditujukan untuk memperoleh penilaian/ validasi dari para ahli dan praktisi terkait penyusunan bahan ajar yang dikembangkan secara isi materi dan format penulisan. Angket untuk guru partisipan ditujukan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan dari bahan ajar dikembangkan dalam kondisi sesungguhnya di lapangan.

**Tabel 2.**  
**Kisi-Kisi Umum Instrument Penelitian Analisis Kebutuhan Produk**

Data	Sumber Data	Instrument
Kebutuhan media permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak	Guru PAUD di PAUD Negeri Pembina 1	Angket kebutuhan media permainan untuk mengembangkan motorik halus anak
Uji validasi produk	Dosen ahli, tokoh/ Pakar media	Angket uji validasi

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah besar fakta dan data tersimpat dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, foto dan sebagiannya.<sup>46</sup>

<sup>45</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal 142.

<sup>46</sup> Juliansyah Noor, *metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), hal 141.

## 2) Instrumen Tahap Perkembangan

Pada tahap perkembangan instrument yang digunakan untuk memperoleh data dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama instrument digunakan untuk mengevaluasi bahan ajaran selama proses pengembangan dan uji coba skala kecil maupun skala besar bahan ajar yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan pada bagian pertama yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi.

Instrumen bagian dua digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak dalam proses pembelajaran terkait keefektifan produk bahan ajar media permainan *maze matching board* yang telah dikembangkan. Selain itu juga menggunakan data-data informasi validasi revisi dari setiap uji coba lapangan. Adapun instrument yang digunakan pada tahap perkembangan adalah sebagai berikut:

### a) Lembar observasi kemampuan motorik halus anak

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran bahan ajar yang telah dikembangkan di lembaga PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan kemampuan motorik halus anak di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut.



**Tabel 3.**

**Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak**

<b>Indikator Pengamatan</b>	<b>Keadaan</b>	
	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1. Pendidik sudah menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.		
2. Motorik halus anak sudah berkembang dengan sangat baik.		
3. Anak telah dapat mengkoordinasikan antara mata dan tangan saat melakukan kegiatan pembelajaran/ bermain.		
4. Anak dapat menggunakan jari-jemarinya dengan sangat baik sesuai kebutuhan.		
5. anak dapat menggerakkan pergelangan tangan sebagai fungsi utama dalam mengaturarah, daya atau kekuatan dalam melakukan kegiatan, dapat secara lembut ataupun penuh kekuatan.		
6. Tersedia berbagai alat permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.		
7. Alat permainan yang digunakan sudah cukup aman dan nyaman.		
8. Pendidik sangat kreatif dalam menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motori halus anak.		
9. Permaian yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak cukup menarik.		
10. Anak sudah merasa tertarik dan senang dengan permainan yang telah ada.		

**Tabel 4.**

**Kisi-Kisi Kemampuan Motorik Halus Anak**

No.	Dimensi	Indikator	No.Butir
1.	Pergerakan jari-jemari tangan	- Memegang benda kecil menggunakan jari-jemari dengan benar antara ibu jari dan dua jari - Penggunaan jari-jemari sesuai kebutuhan, tidak semua bergerak atau berperan sebagai oposisi	1, 4, 5
2.	Pergerakan pergelangan tangan	- Penggunaan pergelangan tangan secara lembut dan tepat sesuai dengan fungsi dalam mengatur arah, daya atau kekuatan dalam melakukan pergeran	2, 6, 8
3.	Koordinasi mata dan tangan	- penggunaan bagian tubuh dengan tangan, lengan dan jari-jemari semua bergerak dibawah perintah mata	3,7

Adapun kriteria hasil belajar dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 5.**

**Kriteria Hasil Belajar**

Nilai	Skor	Keterangan
	1	Belum Berkembang (BB)
	2	Mulai Berkembang (MB)
	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kelayakan instrument kemampuan motorik halus anak mulai dari tidak bisa hingga bisa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Skortertinggi} - \text{skorterendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Jumlah item kemampuan motorik halus anak digunakan untuk mencari katagori kemampuan mengerjakan jari-jemari dan koordinasi mata dan tangan anak seperti instrument kemampuan motorik halus anak berikut:

**Tabel 6.**

**Katagori Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus anak**

No	Skor	Katagori
1.	32 – 26	Berkembang sangat baik
2.	25 – 19	Berkembang sesuai harapan
3.	18 – 12	Mulai berkembang
4.	< 12	Belum berkembang

b) Format Validasi Produk

Format validasi media permainan *maze matching board* dibuat untuk menilai kelayakan produk sesuai dengan karakteristik anak usia dini oleh validator ahli. Adapun format validasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan tekni sebagai berikut:

1. Angket

Angket diberikan kepada dosen ahli atau tokoh untuk merevisi produk yang telah didesain guna menambah dan memperbaiki

kekurangan-kekurangan produk sehingga menjadi layak untuk di uji cobakan. Berikut merupakan kisi-kisi validasi produk:

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media berfungsi sebagai dasar penilaian kelayakan terhadap media permainan *maze matching board*.

Berikut kisi-kisi instrument ahli media:

**Tabel 7.**

**Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1.	Desain	1. Kemudahan media saat dimainkan	1
		2. Kesederhanaan desai	2
		3. Tata letak gambar	3
		4. Komposisi warna yang digunakan	4
		5. Kejelasan alur jalur desain	5
		6. Keamanan media	6
2.	Kesesuaian tujuan permainan	1. Melatih kemampuan motorik halus	7
		2. Melatih gerakan jari-jemari	8
		3. Mengerakan pergelangan tangan	9
3.	Papan	1. Ukuran papan permainan <i>maze matching board</i>	10
		2. Ukuran gambar desain permainan	11
		3. Ukuran gambar pada magnet yang digunakan	12
		4. Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan	13
		5. Keamanan bahan yang digunakan	14
4.	Lembar gambar pada magnet	1. Gambar pendukung yang digunakan	15

		2. Ukuran Lembar gambar yang digunakan	16
5.	Buku panduan permainan	1. Kejelasan isi buku panduan permainan 2. Ukuran buku panduan permainan	17 18
6.	Kemasan	1. Bahan yang digunakan aman bagi anak 2. Kemenarikan kemasan	19 20

## 2) Instrumen Uji Coba

Instumen Uji coba berfungsi sebagai dasar penilaian terhadap keefektifan media permainan *maze matching board*, berikut kisi-kisi instrument uji coba.

**Tabel 8.**  
**Penilaian Keefektifan Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No.Butir
1.	Materi	1. Pemahaman materi	1
2.	Penggunaan media	1. Kemudahan permainan 2. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media 3. Kemudahan menggerakkan magnet dengan tepat	2 3 4
3.	Tampilan	1. Ukuran permainan 2. Ukuran gambar pada magnet 3. Kemenarikan warna 4. Kemenarikan gambar 5. Buku pedoman permainan 6. Kemenarikan kemasan	5 6 7 8 9 10

Instrumen yang digunakan dibuat sederhana mengingat karakteristik anak yang masi 5-6 tahun dan sesuai dengan perkembangan kemampuan motorik halus yang ingin dicapai. Pada instrument ini diberikan dua opsi untuk menjawab yaitu “ya” dan “tidak” selain itu hasil uji coba akan dijadikan acuan untuk merevisi produk.

## 2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan peneliti ketika penggunaan media permainan *maze matching board*. Tujuan catatan lapangan ini adalah untuk mengetahui temuan-temuan masalah pada kondisi media permainan *maze matching board* pada anak guna mengetahui tingkat tanggapan anak-anak pada media permainan *maze matching board*.

## c) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar anak dan foto-foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan media permainan *maze matching board*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan.

## **F. Analisis Intrumen**

Analisis instrument dalam penelitian yaitu meliputi validasi instrument. Validasi merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran dan pengujian. Uji validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variable. Validasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendapat para ahli, yaitu dengan mengkonsultasikan instrument kepada dosen

ahli. Para ahli meminta pendapat tentang instrument dilapangan terhadap populasi atau sampel. Validator instrument dalam penelitian adalah Noviyanti, M.Pd, berikut hasil validasi instrument.

**Tabel 9.**  
**Hasil Perubahan Instrument Dari Para Ahli**

No	Sebelum	Sesudah
1.	Anak mampu memegang benda kecil	Anak mampu memegang benda kecil menggunakan ibu jari dan 2 jari
2.	Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan	Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan mengikuti pergerakan jari saat bermain <i>maze</i>
3.	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi tangan dan tangan	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi tangan dan mata dengan tepat
4.	Anak mampu mengerakan magnet pada jalur	Anak mampu mengerakan magnet karakter dengan gambar yang cocok
5.	-	Anak mampu mengikuti jalur <i>maze</i> dengan tepat
6.	-	Anak mampu menyatukan dengan magnet karakter orang dan kitap
7.	-	Anak mampu mengikuti jalur <i>maze</i> dengan tepat

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi analisis deskriptif data, kualitatif data, dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata dan symbol. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian

atau tanggapan uji coba media permainan *maze matching board* terkait peningkatan kemampuan motorik halus anak yang kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif persentase.

untuk lebih jelasnya dalam penelitian pengembangan ini peneliti membagi analisis data dalam tiga proses, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menerapkan bagaimana pengembangan media permainan tematik integratif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun sehingga menjadi suatu produk baru yaitu permainan *maze matching board*. Dalam analisis ini diperoleh berdasarkan hasil catatan lapangan dan penyebaran angket terhadap validator.
2. Analisis untuk mengetahui apakah media permainan *maze matching board* berbasis karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak . Dalam analisis ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif persentase terhadap empat katagori perkembangan nilai anak. Selanjutnya akan terlihat tingkat perubahan kelas *pretes* dan *posttes* yang terjadi. Adapun tes ini kemudian diukur dengan persen melalui rumus beriku:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anak

N = Jumlah Anak



Dengan rumus tersebut, maka didapatkan hasil presentasi kemampuan motorik halus anak. Selanjtnya peneliti membandingkan hasil presentase kelas *pretest* dan *posttes* apakah berbeda atau tidak. Jika hasil *posttes* lebih tinggi dibandingkan *pretes*, maka dapat dinyatakan bahwa produk hasil pengembangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, namun jika tidak maka hasilnya akan sebaliknya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Wilayah Penelitian**

###### **a. Sejarah Berdirinya PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**

PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1983. Kepala sekolah pertama PAUD Negeri Pembina 1 bernama Alina Thahar pada tahun 1983-1994 beliau digantikan oleh Dra. Farida Ariani yang menjabat dari tahun 1994-2003. Dra. Farida Ariani digantikan oleh Roslaini, S.Pd dari tahun 2003-2007. Roslaini, S.Pd digantikan oleh Sulistiati, M.Pd dari tahun 2007-2011. Sulistiati, M.Pd digantikan oleh Rohayati, S.Pd dari tahun 2011-2013. Rohayati, S.Pd digantikan oleh Imelda, S.pd dari tahun 2013-2015. Imelda, S.Pd digantikan oleh Masri Sabihi, M.Pd dari tahun 2015-2017. Masri Sabihi, M.Pd digantikan oleh Dra. Hennatul Putri, M.Pd jabatan dari tahun 2017-2022.<sup>47</sup>

###### **b. Visi dan Misi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**

###### **1. Visi:**

Membangun bangsa melalui pendidikan yang dilakukan sejak usia dini yang berkarakter, berakhlakul karimah, unggul

---

<sup>47</sup>Sumber data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun ajaran 2019/2020.

dalam imtaq dan iptek serta menjadikan dunia anak yang lebih bermakna.

2. Misi:

- 1) Menjadikan setiap kegiatan bernilai ibadah melalui bimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapat pembelajaran yang terbaik.
- 2) Mengembangkan iklim belajar yang menyenangkan. Berwawasan luas yang berakar pada norma dan nilai-nilai budaya bangsa dan berkarakter serta membebaskan proses berkembangnya potensi anak.
- 3) Mengembangkan keterampilan belajar pada tiap diri siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada anak.
- 4) Memberikan kesempatan yang sama pada setiap siswa untuk menggali, mengenali, dan mengembangkan kemampuannya dengan melaksanakan kerja sama pada semua stakeholder sehingga dapat mewujudkan dunia anak yang optimal
- 5) Memberdayakan seluruh potensi sekolah untuk memberikan mutu pelayanan yang maksimal. <sup>48</sup>
- 6) Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

**c. Struktur Organisasi Sekolah**

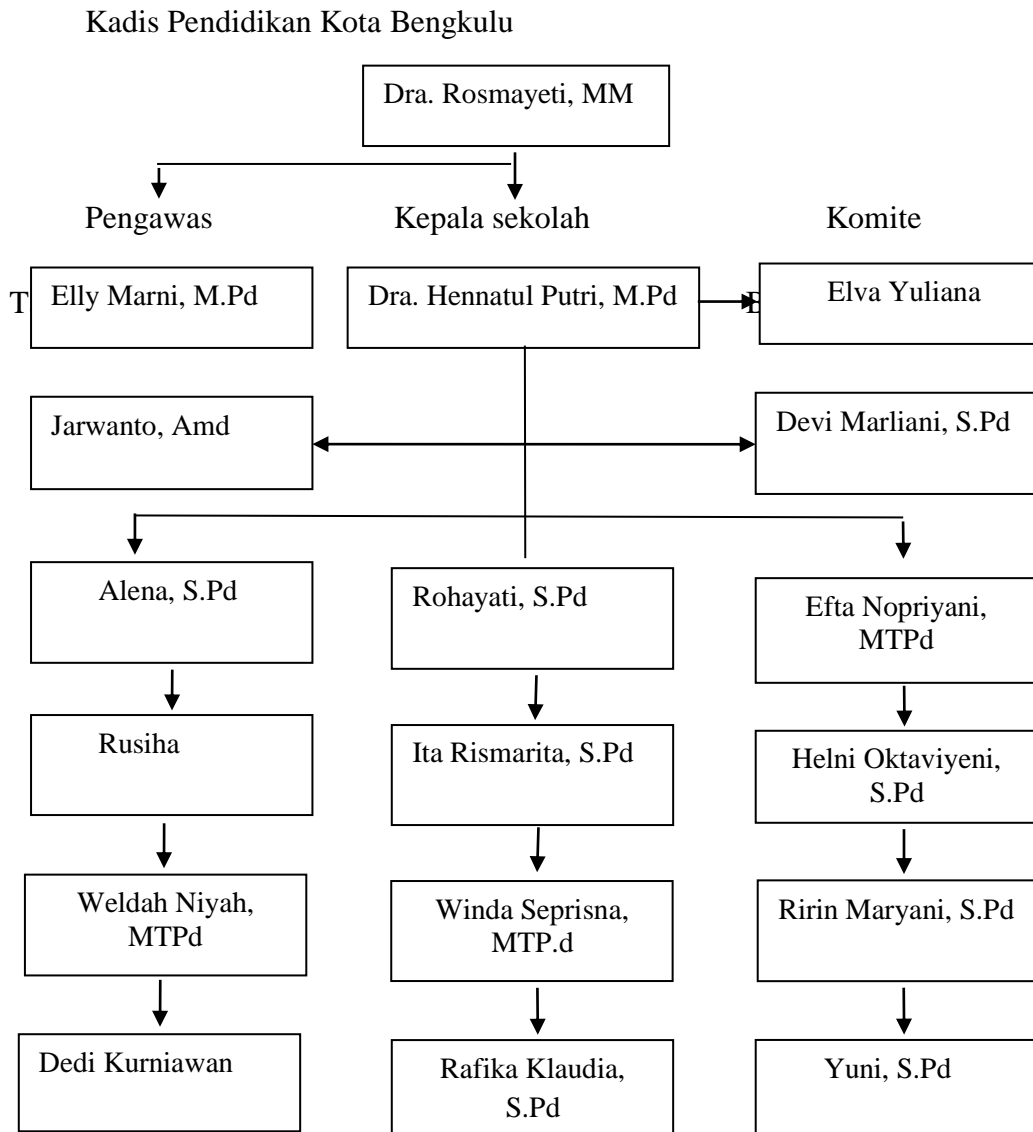
Dalam suatu lembaga pendidikan mempunyai organisasi yang mengatur jalannya kegiatan proses pembelajaran yang di dalamnya

---

<sup>48</sup>Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

terdapat berupa unsur. Adapun susunan dan struktur organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.**  
**Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**  
**Tahun Ajaran 2019/2020**



**d. Situasi dan Kondisi Sekolah PAUD Negeri Pembina 1 kota Bengkulu**

PAUD Negeri pembina 1 Kota Bengkulu terletak di perkotaan. Sekolah yang terletak di pinggir jalan raya di Kota Bengkulu. PAUD Negeri Pembina 1 terletak di jalan Serayu No. 22, RT. 11, Padang Harapan. Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Kegiatan Pembelajaran dilakukan pada pagi hari hingga siang hari dari pukul 07.30-11.30. Akreditasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu yaitu A. Luas tanah 2.144.06 M, luas bangunan 577 M<sup>2</sup>. Jumlah bangunan ada 11. Kondisi bangunan PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu secara umum permanen dan relatif baik. Terdiri dari 6 ruang belajar, 1 Perpustakaan, 1 ruang TU, 1 ruang kepala sekolah, 1 Ruang UKS dan 1 ruang Aullah.<sup>49</sup>

**e. Penggunaan Sarana dan Prasarana PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**

Berdasarkan Observasi kondisi fisik bangunan secara keseluruhan diketahui bahwa dalam keadaan permanen dan baik, serta di manfaatkan untuk kepentingan sekolah. Sarana dan prasarana PAUD Negeri Pembina 1 sudah cukup untuk membantu proses pembelajaran. Berikut beberapa sarana dan prasarana di lembaga PAUD.

---

<sup>49</sup>Sumber data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun ajaran 2019/2020.

**Tabel 10.****Sarana dan Prasarana PAUD Negeri Pembina 1**

<b>No</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Luas	Tanah	2.144.06 M <sub>2</sub>	Baik
		Bangunan	577 M <sub>2</sub>	Baik
2.	Rincian Bangunan	Ruang kepala sekolah	1	Baik
		Ruang TU	1	Baik
		Ruang guru	1	Baik
		Ruang kelas	8	Baik
		Ruang UKS	1	Baik
		Ruang Aula	1	Baik
		WC	1	Baik
		Ruang drum band	10	Baik
		Ruang Perpustakaan	1	Baik
		Ruang penjaga	1	Baik
3.	Sarana dan Prasarana	Tempat ibadah	1	Baik
		Sound system	1	Baik
		Infocus, LCD	1	Baik
		CCTV	7	Baik
		Meja dan kursi anak	150	Baik
		Loker	14	Baik
		Meja dan kursi guru	16	Baik
		Papan tulis	8	Baik
		Lemari	16	Baik
		Lambang Negera RI	8	Baik
		Bendera merah putih	2	Baik
		Gambar presiden dan wakil presiden	8	Baik
		Meja APE	8	Baik
		APE dalam	20	Baik
APE luar	15	Baik		

#### f. Data Guru

Adapun data guru-guru yang mengajar di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu terdiri dari 15 orang guru, 2 orang staff dan 1 orang penjaga sekolah. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 11.**  
**Data Guru dan Staf PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018/2019.**

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1.	Dra.Hennatul Putri,MP.d	P	Kepala sekolah	S2
2.	Rohayati, S.Pd	P	Wakil	S1
3.	Alena, S.Pd	P	Guru	S1
4.	Sri Astuti, S.Pd	P	Guru	S1
5.	Rusiha	P	Guru	SMA
6.	Ita Rismarita. S.Pd	P	Guru	S1
7.	Epta Epriyani, M.TPd	P	Guru	S2
8.	Devi Marliani, M.TP.d	P	Guru	S2
9.	Weldah Niyah, MTP.d	P	Guru	S2
10.	Helni Oktaviyeni, S.Pd	P	Guru	S1
11.	Winda Seprisna, M.TPd	P	Guru	S2
12.	Ririn Haryani, S.Pd	P	Guru	S1
13.	Dedi Kurniawan	L	Guru	MAHASISWA
14.	Rafika Klaudia, S.Pd	P	Guru	S1
15.	Yuni, M.TPd	P	Guru	S2
16.	Jarwanto, Amd	L	Staff TU	D3
17.	Herdyan Adi Kusuma	L	Dokumentasi	S1
18.	Syafni Eka Putra	L	Penjaga sekolah	SMA

#### g. Data Siswa PAUD Negeri Pembina 1

##### 1) Jumlah siswa

Adapun keadaan siswa/siswi di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdasarkan kelas berjumlah 150 anak, laki-laki berjumlah 92 anak dan perempuan berjumlah 58 anak. Dengan perincian dilihat sebagai berikut.

**Tabel 12.**  
**Jumlah Siswa/Siswi**

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	A1	6	9	15 anak
2.	A2	5	10	15 anak
3.	B1	6	9	15 anak
4.	B2	5	10	15 anak
5.	B3	5	10	15 anak
6.	B4	13	2	15 anak
7.	B5	5	10	15 anak
8.	B6	6	9	15 anak
9.	B7	5	10	15 anak
10.	B8	2	13	15 anak
<b>Jumlah</b>		92	58	150anak

## 2) Kegiatan Siswa

Proses kegiatan pembelajaran di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu dilakukan dari hari senin-sabtu. Dimulai sejak pukul 07.30 sampai dengan pukul 11.00 WIB. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan anak melaksanakan sholat dhuha terlebih dahulu, setelah itu baru mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan kegiatan pembukaan 30 menit, inti 60 menit dan penutup 30 menit.

### **2. Prosedur Pengembangan Media Permainan *Maze Matching Board***

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, proses pengembangan media permainan *mazematching board* ini mengikuti ketujuh tahap berikut:



**a. Hasil Analisis Kebutuhan**

Kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal bila mendapatkan stimulasi yang baik dan tepat dari pendidik dan orang tua. Salah satu stimulasi yang dilakukan adalah dengan memberikan media permainan yang menarik bagi anak untuk melatih kemampuan motorik halus anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun yang harus memiliki kemampuan motorik halus yang baik guna untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Kegiatan untuk melatih kemampuan motorik halus ini dibuatkan media permainan yang menarik bagi anak usia dini berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu terkait dengan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, terlihat masih kurangnya kemampuan motorik halus anak, seperti ada beberapa anak yang belum bisa menulis dengan baik seperti anak yang lainnya yang sudah mampu menulis dengan baik dan rapi sesuai dengan abjad yang benar. Selain itu, ada juga anak yang belum dapat memegang pensil dengan benar seperti anak yang lainnya yang sudah bisa memegang pensil dengan benar dan ada juga anak yang belum mampu mewarnai dengan benar sehingga masih acak-acakan dan tidak, gambar yang diwarnai tidak penuh, pencampuran warna yang dipilih tidak tepat dan tidak teratur. Anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik, menunjukkan sudah mampu menulis dengan baik, benar dan rapi,

sudah dapat memegang pensil dengan benar serta hasil gambar dan mewarnai yang lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang sudah cukup baik. Namun, anak yang sudah memiliki kemampuan motorik halus yang baik juga harus mendapatkan stimulasi yang baik guna pengoptimalan kemampuan motorik halus anak.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan menyatakan bahwa kemampuan motorik halus sangat penting karena kemampuan motorik halus anak adalah dasar bagi anak untuk memulai pembelajaran dan bermain dengan baik. Jika kemampuan motorik halus anak baik, maka anak akan lancar dalam proses pembelajaran dan ketika bermain. Selain itu, dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dibutuhkannya media permainan yang mendukung untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus anak setelah melaksanakan observasi awal di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pentingnnya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan media permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, guna mengoptimalkan kemampuan motorik halus yang baik agar anak memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya.

#### **b. Hasil Pengembangan Produk**

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, proses pengembangan kemampuan motorik

halus anak usia dini mengikuti analisis kebutuhan dan kajian pustaka maka penulis dapat membuat pengembang media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Media permainan yang dimaksud adalah hasil analisis kebutuhan, kajian pustaka dan hasil observasi langsung. Adapun konsep model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

#### 1) Desain Permainan

Desain permainan dibuat dari papan triplek dengan tebal papan 12mm yang berukuran A3. Jalur alur papan permainan di buat pada depan dan belakang papan, pada siku papan diberi gabus siku meja dan pada magnet diberi gambar orang sesuai dengan agama yang anak kenali yaitu ada empat agama. Adapun alat untuk menggerakkan magnetnya terdapat pada bawah papan yang diberi magnet dan kayu yang berbentuk dadu.

#### 2) Isi Kandungan Permainan

Tema yang penulis ambil pada desain permainan yaitu menganal agama yang ada di Indonesia dan kitap sucinya, dengan ciri-ciri setiap orang yang beragama, kitap suci yang dianut dan tempat ibadahnya.

#### 3) Penggunaan Tulisan dan Gambar Pada Permainan

Adapun penggunaan tulisan yang penulis gunakan yaitu *eras bold ITC* dengan ukuran tulisan 48pt. Gambar pada papan permainan diambil dari hasil *searching internet*, yang kemudian

dikembangkan dan digabungkan sesuai dengan tema. Setelah itu diedit menggunakan *photo shop* guna membuat jalur alur permainan maze dengan menggunakan gambar yang telah digabungkan.

#### 4) Warna

Warna yang digunakan pada papan permainan adalah warna terang dan cerah untuk menarik perhatian anak untuk memainkannya, warna pada gambar tempat ibadah, gambar orang dan kitab suci penulis memilih warna yang cerah dan sesuai dengan yang bentuk aslinya. Adapun pada siku meja pinggir papan dipilih warna biru, pada belakang papan penulis memilih warna coklat agar anak bisa lebih menarik pada gambar permainan yang akan dituju.

#### 5) Desain Buku Panduan Permainan

Buku ini berukuran B5 (18,5 x 25,7 cm) dan memiliki halaman sebanyak 15 lembar termasuk sampul depan dan belakang. Buku ini pengertian permainan *maze matching board*, indikator permainan, manfaat permainan dan cara bermain *maze matching board*.

### c. Hasil Validasi Ahli

Penelitian ini menghasilkan sebuah media permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini yang divalidasi oleh 3 ahli. Data uji validasi terhadap media permainan *maze matching board* diperoleh dengan menunjukkan media permainan

*maze matching board* disertai dengan buku panduan permainan *maze matching board* kepada ahli dan guru.

Validasi desain pada tahap ini validator melakukan validasi media permainan *maze matching board*, alat, bahan yang digunakan dalam membuat permainan, keamanan saat dimainkan dan keefektifan anak saat bermain. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli di bidang perkembangan anak usia dini Dini Widiyanti, M.Pd, ahli dibidang anak usia dini dilakukan oleh Icha Khairiah, M.Pd dan Ahli permainan Edukatif Novi Yanti, M.Pd. Selain itu, guru partisipan yang turut memvalidasi media permainan *maze matching board* awal ini yaitu ibu Helni Oktaviyeni, S.Pd dan Winda Seprisna, M.TPd. Adapun validasi ahli dan guru partisipan terhadap media permainan *maze matching board*.

**Tabel 13.**

**Hasil Validasi Ahli dan Guru Partisipan**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
Ahli 1	Sangat baik	100%
Ahli 2	Sangat baik	100%
Ahli 3	Sangat baik	100%
Guru TK	Sangat baik	100%
Guru TK	Sangat baik	100%
<b>Rata-Rata</b>		100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan *maze matching board* mendapatkan nilai yang sangat baik dari validator dan guru partisipan dengan skor persentase 100% .selain itu, validator dan guru partisipan juga melakukan penilaian alat atau penilaian secara keseluruhan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil penilaian alat yang sudah dilakukan yaitu:

**Tabel 14.**

**Hasil Validasi alat validator dan guru partisipan**

<b>Aspek</b>	<b>Ahli 1</b>	<b>Ahli 2</b>	<b>Ahli 3</b>	<b>Guru Paud</b>	<b>Guru Paud</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
Performance	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Information	Sangat baik	Sangat baik	Cukup Baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	88%
Economic	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Control	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Service	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Efficiency	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
<b>Jumlah</b>							588
<b>Rata-rata</b>							98 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa media permainan *maze matching board* mendapatkan kategori sangat baik dari ahli dan guru partisipan dengan persentase 100%, information draft produk awal dengan kategori sangat baik dengan persentase 88%, aspek economic dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek control dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek service dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek efficiency dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%. Dengan demikian, draft media permainan *maze matching board* untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan sangat baik dengan persentase skor sebesar 98 %.

Media permainan *maze matching board* mendapatkan nilai validasi dari ahli dan guru partisipan dengan kategori sangat baik dan dengan skor yang cukup tinggi. Namun, ada juga hal-hal yang harus penulis revisi sesuai dengan saran dari validator dan guru partisipan.

#### **d. Revisi Produk**

Berdasarkan saran dari validator, maka penulis mencoba merevisi produk lebih baik dan menarik lagi guna kesempurnaan media permainan *maze matching board* untuk anak usia 5-6 tahun. Adapun konsep hasil revisi media permainan *maze matching board* yang sudah dilakukan yaitu:

##### 1) Desain Produk

Pada permainan *maze matching board* anak perlu memegang papan permainan agar dapat menggerakkan magnet dari bawah

papan. Pada bagian ini yang mengalami perubahan adalah ditambahkan kaki penyanggah pada papan, agar anak tidak terlalu bosan saat memainkan permainan *maze matching board*. Berikut perubahan dari produk:

**Gambar 5.**

**Perubahan Pemberian Kaki Penyanggah Pada Papan Permainan**



2) Penggunaan Tulisan dan Gambar Pada Papan Permainan

Pada gambar karakter orang pada magnet terdapat perubahan, yaitu karakter pada agama hindu, pakaian pada karakter agama hindu agar anak bisa lebih mudah mengenalnya maka di ganti dengan memakai pakaian bali yang mengidentikkan orang yang beragama hindu di Indonesia. Pada setiap karakter ditambahkan nama setiap agama yang dianut dan pada gambar kitab suci diganti dengan warna yang lebih menarik dan berbeda, agar anak dapat membedakan warna dari setiap kitab, gambar pada papan *maze matching board* diambil dari *searching* di internet.



**Gambar 6.**

**Perubahan baju pada karakter orang agama hindu**



**Gambar 7.**

**penambahan nama pada gambar karakter orang**



**Gambar 8.**

**Perubahan warna pada kitab**



### 3) Anatomi Buku Panduan Permainan

Anatomi buku panduan permainan meliputi kelengkapan cara bermain permainan *maze matching board*, pengertian permainan, indikator dan manfaat permainan. Dalam buku ini tidak ada perubahan produk.

#### e. Uji Coba Produksi Skala Kecil

Produk yang telah di validasi dan di perbaiki oleh dosen ahli dan guru kemudian di uji cobakan di PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu, dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Adapun tujuan dari kegiatan uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal.

Uji coba dilakukan dengan melakukan 2 treatment yang berbeda pada kelompok yang sama, yaitu treatment dengan media permainan *mazematching board* yang telah di kembangkan dan modifikasi. Adapun tujuan dari desain uji coba ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan produk tersebut meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berikut adalah hasil uji coba produk baik sebelum treatment maupun sesudah treatment.

##### 1) Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 15 anak di PAUD negeri pembina 1 Kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 15.**  
**Hasil Pengisian Lembar Observasi Pre-Test**

<b>No</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Kategori</b>
1.	Ahniad Suttan Bastari	11	Belum Berkembang
2.	Arjuna Dwi Nugraha	11	Belum Berkembang
3.	Azhallah Rima Arissa	10	Belum Berkembang
4.	Azka Adila Mera Beang	13	Mulai Berkembang
5.	Cessa Haziqah Al Fitri	15	Mulai Berkembang
6.	Fadhil Rizki Pratama	11	Belum Berkembang
7.	Jenzhen Lefrando	13	Mulai Berkembang
8.	Khaniva Azarha	13	Mulai Berkembang
9.	M. Dzaky Naugraha	12	Mulai Berkembang
10.	M. Dzicka Tahta Syaputra	13	Mulai Berkembang
11.	M. Nabil Setiawan	10	Belum Berkembang
12.	Pinkan Putri Kencana	15	Mulai Berkembang
13.	Raffa	10	Belum Berkembang
14.	Sofia Petra Haikal	14	Mulai Berkembang
15.	Syafa	14	Mulai Berkembang
<b>Jumlah</b>		185	Mulai Berkembang

Skor ideal = Skor jawaban x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 8 \times 15 = 480$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen} \times 100\%}{\text{Skor ideal}}$$

$$= \frac{185 \times 100\%}{480}$$

$$= 38,54\%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada pre-test sebesar 38,54%.

**Tabel 16.**

**Hasil Pengisian Lembar Observasi Post-Test**

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Kategori
1.	Ahniad Suttan Bastari	25	Berkembang Sesuai Harapan
2.	Arjuna Dwi Nugraha	26	Berkembang Sangat baik
3.	Azhallah Rima Arissa	25	Berkembang Sesuai Harapan
4.	Azka Adila Mera B	28	Berkembang Sangat baik
5.	Cessa Haziqah Al Fitri	29	Berkembang Sangat baik
6.	Fadhil Rizki Pratama	26	Berkembang Sangat baik
7.	Jenzhen Lefrando	26	Berkembang Sangat baik
8.	Khaniva Azarha	28	Berkembang Sangat baik

9.	M. Dzaky Naugraha	25	Berkembang Sesuai Harapan
10.	M. Dzicka Tahta	25	Berkembang Sesuai Harapan
11.	M. Nabil Setiawan	27	Berkembang Sangat baik
12.	Pinkan Putri Kencana	30	Berkembang Sangat baik
13.	Raffa	26	Berkembang Sangat baik
14.	Sofia Petra Haikal	27	Berkembang Sangat baik
15.	Syafa	27	Berkembang Sangat baik
<b>Jumlah</b>		400	Berkembang Sangat baik

Skor ideal = Skor jawaban x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 8 \times 15 = 480$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase =  $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen} \times 100\%}{\text{Skor ideal}}$

Skor ideal

$$= \frac{400 \times 100\%}{480}$$

$$= 83,33\%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada post-test sebesar 83,33%.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk *maze matching board* yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui skor presentase seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 17.**

**Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post-Test Kemampuan Motorik Halus Anak**

<b>Produk</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>	<b>Peningkatan</b>
Pengembangan permainan <i>maze matching board</i>	38,54%	83,33%	48.79 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase nilai produk permainan *maze matching board* keseluruhan yang awalnya hanya 38,54 % meningkat menjadi 83,33%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 48,79% untuk produk *maze matching board* yang sudah di uji cobakan. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk *mazematching board* efektif dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

**B. Penerapan Permainan *Maze Matching Board* di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu**

Penerapan media permainan *Maze matching board* berdasarkan analisis catatan anecdot di lapangan ketika penelitian adalah anak ketika melihat media permainan sangat tertarik dan antusias, karna media permainan belum pernah anak jumpai sebelumnya, beberapa anak ada yang bertanya tentang media permainan dan bagaimana cara memainkannya, bahkan anak-anak bergerombong untuk melihat dan mencoba memegang media permainan tersebut. Hal ini terlihat ketika

di kegiatan pembuka guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dengan media permainan.

Ketika guru menjelaskan permainan anak terlihat memperhatikan dengan seksama dan menjawab semua pertanyaan yang ditanyakan guru tentang media permainan. Sese kali terlihat anak yang bernama Pinkan dan Cessa sangat penasaran bagaimana mencoba media permainan dan bagaimana cara menggerakkan magnet melewati jalur yang ada. Setelah peneliti menunjukkan cara bermainnya, secara bergantian anak mencoba memainkan permainan dengan menjawab beberapa pertanyaan guru tentang media permainan. Ketika anak telah memainkan permainan ada beberapa anak yang ingin mencoba lagi memainkannya dan ketika guru meminta anak bercerita tentang media permainan yang telah dimainkan terlihat anak sangat antusias. Dengan demikian terlihat melalui media permainan *maze matching board* anak-anak terlihat lebih aktif dan bersemangat ketika belajar.

### **C. Pembahasan**

Permainan *maze matching board* adalah salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan motorik halus anak, tidak hanya motorik halus anak saja namun seluruh aspek perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan melalui media permainan *maze matching board*.

Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui media permainan *maze matching board* adalah perkembangan kognitif, dimana anak dapat mencari jejak saat bermain dan mengetahui jalur

yang akan dituju sesuai dengan yang diperintahkan dan karakter pada magnet yang anak gerakan. Perkembangan agama dan moral, saat bermain terdapat karakter orang yang memiliki bermacam-macam agama dan memakai baju agama, terdapat pula gambar kitab suci setiap agama, disini anak dapat mengetahui berbagai agama yang di anut, bagaimana adap setiap orang beragama dan bagaimana menjalin hubungan silaturahmi dengan orang yang berbeda agama. Perkembangan Bahasa, pada perkembangan bahasa anak dapat menceritakan bagaimana dia menjalankan perintah agamanya dan bagaimana saat dia beribadah ditempat ibadahnya. Perkembangan sosial emosional, disini anak dapat bekerja sama dengan temannya untuk menunjukkan jalur yang akan dilalui. Perkembangan seni, dimana anak dapat mengespresikan pikiran dan perasaannya saat bermain.

Pada media permainan penulis juga membuat sebuah buku panduan permainan *maze matching board* untuk guru dan orang tua agar dapat membimbing dan mengawasi anak saat bermain dan dapat berkembangnya secara optimal semua aspek perkembangan anak termasuk perkembangan motorik halus anak dan seluruh aspek perkembangan anak, permainan ini sangat cocok untuk anak usia 5-6 tahun. Permainan *maze matching board* telah di desai secara menarik dan aman bagi anak saat bermain, dimana pada papan diberi gabus siku meja agar aman saat anak bermain dan terdapat kaki penyanggah agar anak saat bermain tidak bosan memegang *maze matching board*,



anak bisa dengan asik bermain bersama dengan teman-temannya. Terciptanya media permainan ini tidak lepas dari hasil kajian teori, analisis kebutuhan yang dilakukan di sekolah dan validasi dari beberapa ahli dan guru.

Permainan *maze matching board* ini di uji cobakan dalam skala kecil di lembaga PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu dengan 15 sampel di kelas B6. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa permainan *maze matching board* dapat meningkatkan kemampuan motori halus anak usia dini, hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase kemampuan motorik halus anak (Pre-test) sebesar 38,54%, pada tahap penerapan permainan (Post-test) terjadi peningkatan presentase kemampuan motorik halus anak sebesar 48,79%. Hingga pada tahap ini, perkembangan motorik halus anak meningkat pada persentase 83,33%.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada BAB sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Perkembangan motorik halus anak usia dini dapat berkembang jika mendapatkan stimulasi yang tepat dan baik dari orang tua dan guru. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk memstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun yaitu melalui media permainan. Media permainan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak misalnya bermain Balok, *puzzle* dan *maze matching board*.
2. Produk media permainan *maze matching board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan dan telah divalidasi oleh pakar ahli dan guru PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.
3. Berdasarkan hasil penghitungan data-data menunjukkan bahwa media permainan *maze matching board* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, yang awalnya pada *pre-test* dengan presentase 38,54% dan penilaian ke dua *post-test* dengan persentase 83,33% , disini terlihat peningkatan persentase sebanyak 48,79%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *maze matching board* efektif

untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

### 1. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, semoga skripsi ini dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai referinsi.

### 2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hendaknya terus memberikan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### 3. Bagi Guru

Bagi guru, hendaknya menggunakan media permainan *maze matching board* ini dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, tidak hanya kemampuan motorik halus anak saja namun juga seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

### 4. Bagi Penulis

Bagi penulis, hendaknya hasil media permainan dapat dikembangkan lagi sesuai seluruh aspek perkembangan anak usia dini, sehingga dapat menciptakan media permainan yang menarik dan dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

## 5. Bagi Anak

Bagi anak, hendaknya media permainan *maze matching board* ini membuat anak antusias dan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Aisyah, Siti.dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astuti, Siwi Puji. 2012. *Pengaruh Pengertian Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. Program Studi Teknik Informasi, Universitas Indraprasta PGRI.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Penerbit Nuansa Aulia.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.
- Febriana, Ninda. 2015. *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aba Janturan*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Noor, Juliansyah. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia.
- M.Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Montolalu. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Dian. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2012. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka.
- Prastowo, Andi 2014. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prastowo, Andi. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sakarwati, Dyah Ayu.2012. Permainan *Maze Matching Board* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita.Pendidikan luar biasa, FIP, UNESA Sukmadinata, Nana Syaodih.2003*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji.2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.Jakarta: Prenadia Group
- Suela, I kadek.2015. *Permainan Maze Untuk Mereduksi Prilaku Self Stimulation Pada Anak Autis*.Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiono. 2010.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2010.*Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprihatiningrum, Jamil.2016 *.Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyadi. 2016.*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014.*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusuf, Syamsul dan Nani M. Sugandhi.2014.*Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.