

## PENGEMBANGAN MEDIA MAZE ALUR TULIS PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS (Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi)

Anif Umi Munawaroh<sup>1</sup>, Arwendis Wijayanti<sup>2</sup>, Dita Primashanti Koesmadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PG PAUD STKIP Modern Ngawi

[Anifumi250@gmail.com](mailto:Anifumi250@gmail.com)

<sup>2</sup>PG PAUD STKIP Modern Ngawi

[arwendiswijayanti@gmail.com](mailto:arwendiswijayanti@gmail.com)

<sup>3</sup>PG PAUD STKIP Modern Ngawi

[dita.prima23@gmail.com](mailto:dita.prima23@gmail.com)

---

### Abstract

*Development of A Media maze writing groove on the development of fine motor Children group A TK Dharma Women source Pangkur Ngawi school year 2018/2019. This research essentially aims to describe and give an idea of the practicality and effectiveness of the media Maze of writing flow on the development of early childhood fine motor. Where the results of this study eventually obtained data describing the practicality and effectiveness of media Maze of writing flow on the development of early childhood fine motor. This research is a development research that refers to the model of research and development of Borg & Gall. Based on the data obtained shows that the media groove writing is worthy to be used as a support for learning activities. This is demonstrated by some of the assessments that have been done 100% of the child can perform activity I; (2) 93.75% of children can do II activity; (3) 87.5% of children may conduct III activity; (4) 94.78% of children are easy to do activities; (5) 96.85% of children are safe in conducting playing activities with the media groove writing; (6) 98.9% of children feel happy while playing with the media groove writing. This product can be used as an alternative to learning media that is interesting for children, can make the child to be active, creative and enjoyable and worthy to use.*

**Keywords:** *fine motor development, maze, groove writing, group A, learning media development.*

### Abstrak

Pengembangan media maze alur tulis pada perkembangan motorik halus anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini pada hakekatnya bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberikan gambaran tentang kepraktisan dan keefektifan media Maze Alur Tulis pada perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Dimana hasil penelitian ini pada akhirnya diperoleh data yang menggambarkan kepraktisan dan keefektifan media Maze Alur Tulis pada perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (research and development) Borg & Gall. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media Maze Alur Tulis layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan 100% anak dapat melakukan kegiatan I; (2) 93,75% anak dapat melakukan kegiatan II; (3) 87,5% anak dapat melakukan kegiatan III; (4) 94,78% anak mudah melakukan kegiatan; (5) 96,85% anak aman dalam melakukan kegiatan bermain dengan media maze alur tulis; (6) 98,9% anak merasa senang saat bermain dengan media maze alur tulis. Produk ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik bagi anak, dapat membuat anak aktif, kreatif dan menyenangkan dan Layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** perkembangan motorik halus, maze, alur tulis, kelompok A, pengembangan media pembelajaran.

---

## A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan berlaku sebagai sebuah sistem. Tujuan pendidikan, isi pendidikan, metode pendidikan, pendidik, peserta didik/anak didik, lingkungan (orang tua, masyarakat dan sekolah), kualitas pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran serta kurikulum merupakan komponen pendidikan yang ikut serta berperan dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan.

Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Menurut Hamdani (2011) bahwa, "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa". Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12-13 Desember 2018, diperoleh data bahwa Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Sumber telah menerapkan pembelajaran Kurikulum 2013 mulai semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017.

Penerapan kurikulum 2013 di Taman Kanak-kanak belum berjalan lancar, terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini salah satunya seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran adalah media visual (modul tematik, buku cerita dan poster), alat peraga, alat permainan edukatif, media audio, serta contoh-contoh benda konkret dan juga alam sekitar taman bermain mereka. Tetapi belum semua media terintegrasi dengan kurikulum 2013.

Modul tematik-saintifik dari pemerintah tersebut menyajikan aktivitas-

aktivitas permainan menarik yang mengembutul tulis dan mengasah aspek-aspek perkembangan anak, meliputi afektif, kognitif, bahasa dan psikomotorik. Aktivitas dalam pembelajaran menggunakan modul disajikan secara tematik dengan pendekatan saintifik, sehingga anak dapat belajar dengan maksimal sesuai perkembangannya, serta menanamkan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang terintegrasikan dalam setiap aktivitas (Tjitji Wartisah, 2015).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang masih sering memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai materi alur tulis menggunakan motorik halus anak. Materi alur tulis penting dikenalkan pada anak didik, bertujuan agar anak-anak mampu mengenal alur tulis dan mengetahui abjad-abjad bacaan yang ada di sekitar mereka kelak nanti. Pengenalan alur tulis pada kelompok A adalah alur tulis huruf vokal dan konsonan. Guru biasanya menggunakan media modul alur tulis menggunakan motorik halus anak menggunakan benda-benda di sekitar belajar mereka sebagai sumber belajar alur tulis. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai alur tulis di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Sumber masih terbatas, terutama media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada dua orang guru kelas di TK Dharma Wanita Sumber, khususnya pada pembelajaran fisik motorik diperoleh data: (1) jumlah anak di kelompok A adalah 17 anak, yang terdiri dari kelas berjumlah 14 anak perempuan dan 3 anak laki-laki dan 15 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki (2) untuk kegiatan aspek perkembangan motorik halus yang pertama, anak belum dapat membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran dengan

presentase 81,25% belum mampu (3) sedalurnya dalam mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit ada 87,50% anak yang belum mampu (4) dan pada aspek perkembangan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, melintir, memilin, memeras) ada 75,00% anak yang masih kurang mampu. Kemungkinan hal ini karena sudah pernah menerapkan kegiatan pembelajaran yang didesain melalui media namun masih ada beberapa anak yang tidak mau berpartisipasi dan tidak mematuhi peraturan media yang ada.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan motorik halus yang efektif, menarik dan menyenangkan, yang dapat dilakukan oleh anak. Dimana aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah

perhatiannya (*"time on task"*) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran fisik motorik yang optimal juga harus dapat memperhatikan komponen-komponen perkembangan motorik halus. Pembelajaran yang dapat dikembalikan tulisan di Taman Kanak-kanak dan dapat membuat anak senang dan mudah melakukannya serta aman bagi anak adalah pembelajaran fisik motorik berupa media yang akan dilakukan di TK A Dharma Wanita Sumber.

Penerapan pengembangan motorik halus khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan motorik halus. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan motorik halus adalah alat media edukatif *maze* alur tulis. *Maze* alur tulis merupakan alat media edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989). Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009).

Yudha M. Saputra & Rudiyanto (2005) perkembangan merupakan istilah

umum yang mengacu pada kemajuan dan kemunduran yang terjadi sepanjang hayat. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan fungsi pada perkembangan. Jadi perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia, dan sebagai hasil yang hanya dapat dipisahkan dalam periode usia. Dukungan pertumbuhan terhadap perkembangan sepanjang hidup merupakan sesuatu yang berarti.

Oleh karena itu perlu perkembangan motorik sejak usia dini. Keterampilan juga dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan anak di masa depan. Menurut Yudha dan Rudiyanto (2005) keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif dan afektif (nilai-nilai moral). Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas.

Dini P. Daeng Sari (1996) 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 membedakan berbagai bentuk, bangun, warna, ukuran, arah. yang baik, yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakan-gerakannya.

Kemampuan motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke

dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, menjahit dan sebagainya. Sumantri menyatakan keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil dan atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Kemampuan motorik halus adalah kesanggupan melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi mata dan otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari dan pergelangan tangan yang cermat dan tepat. Dan motorik halus itu dapat mengembangkan kemampuan anak untuk dapat membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran. Dapat mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. Dapat mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, melintir, memilin, memeras).

Sedangkan menurut John W. Santrok (2007) menyatakan bahwa motorik halus anak Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari tangan. Saat usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna, sedangkan saat usia 5 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan

gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersama.

Sumantri (2005) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas melalui penggunaan otot-otot kecil mengontrol tangan, jari dan ibu jari atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan dengan tepat. Keterampilan motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang berkelanjutan dan rutin.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai Pengembangan Media *Maze* Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil yang mana gerakannya lebih menuntut koordinasi mata dengan tangan dan melibatkan koordinasi syaraf otot. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Untuk mengembangkan keterampilan ada tiga hal yang penting yaitu kesempatan untuk berlatih, rangsangan untuk belajar, contoh yang baik untuk ditiru dan bimbingan yang baik untuk meyakinkan bahwa peniruan yang dilakukan itu benar.

Pengembangan Media *Maze* Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus

Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil yang mana gerakannya lebih menuntut koordinasi mata dengan tangan dan melibatkan koordinasi syaraf otot. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Untuk mengembangkan keterampilan ada tiga hal yang penting yaitu kesempatan untuk berlatih, rangsangan untuk belajar, contoh yang baik untuk ditiru dan bimbingan yang baik untuk meyakinkan bahwa peniruan yang dilakukan itu benar.

Sumantri (2005), menunjukkan indikator perkembangan motorik halus anak berdasarkan kronologi usia, yaitu: Usia 4 Tahun: a) Membangun menara setinggi 11 kotak, b) Membangun sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan gambar tersebut dapat dikenali orang lain, c) Mempergunakan gerakan-gerakan jemari dalam permainan jemari, d) Menjiplak gambar kotak, e) Menulis beberapa huruf. Usia 5 Tahun: a) Menulis nama depan, b) Membangun menara setinggi 12 kota, c) Mewarnai dengan garis-garis, d) Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, e) Menggambar orang beserta rambut dan hidung, f) Menjiplak persegi panjang dan segitiga.

Maze merupakan game 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 kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. (Kurniawan, 2010:iii) Irawan (2009:2) mengatakan bahwa terdapat

beberapa bentuk maze seperti maze untuk anak-anak seperti berbentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk ke sekolah dan lain-lain.

Istiaty (2006:12) mengemukakan bahwa permainan mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan artinya permainan dapat menghasilkan ciptaan baru anak dalam usia berapapun, di mana 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 (2006:2) menjelaskan pengertian maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.

Kamus Besar Bahasa Inggris-Indonesia (1995) *maze* adalah jalan yang bersimpang atau berliku-liku. Sedangkan menurut Fatih Ali (2014) *maze* alur tulis adalah papan alur yang mempunyai beberapa bentuk alur diantaranya zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Senada dengan pendapat tersebut Asolihin (2012) menyatakan bahwa *maze*

alur tulis adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur dan setiap alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik perhatian anak.

*Maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Menurut Fatih Ali (2014) menyatakan bahwa kegunaan *maze* alur tulis antara lain: untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan, melatih kesabaran, serta melatih mempelajari garis atau bentuk. Sedangkan menurut Asolihin (2012), manfaat *maze* alur tulis adalah untuk anak yang sedang belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *maze* alur tulis adalah untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.

## B. METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan pengembangan *maze* alur tulis pada perkembangan motorik halus ini, maka jenis penelitian yang dipergunakan yaitu *research and development* (RnD). penelitian RnD adalah penelitian dengan mengembangkan sebuah produk yang telah ada dipasaran dan dikembangkan menjadi produk yang berbeda dari sebelumnya (Sukmadinata, 2009:164).

Pengembangan Media *Maze* Alur tulis Pada Pembelajaran Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Sumber ini menggunakan model pengembangan (RnD) dari Borg & Gell (1983) yang terdiri dari sepuluh langkah.

Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan di 1 lembaga yaitu di TK Dharma Wanita Sumber Kecamatan Pangkur dengan subjek yang digunakan sebanyak 32 anak, maka untuk langkah kedelapan sampai dengan kesepuluh tidak dilaksanakan. tahapan penelitian dan pengembangan ini dimodifikasi, meliputi:

- (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), observasi di lapangan dan pengumpulan data awal secara terbatas sebelum dilakukan penelitian lebih lanjut;
- (2) Perencanaan (*planning*), setelah dilakukan observasi awal di lapangan selanjutnya disusun perencanaan mengenai penelitian dan pengembangan produk yang akan dilaksanakan.
- (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), pada tahap ini membuat produk atau mengembangkan produk yang sudah ada selama ini menjadi produk yang memiliki nilai guna lebih;
- (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), yaitu mengujian produk yang telah dihasilkan untuk mengetahui keberhasilan produk di lapangan atau di sekolah;
- (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*), setelah dilakukan uji coba lapangan, jika ditemukan kekurangan atau revisi selama di lapangan, maka peneliti wajib melakukan pembenahan terhadap produk tersebut;
- (6) Uji coba lapangan (*main field testing*), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dalam skala besar di beberapa lembaga atau sekolah untuk melihat keberhasilan produk setelah dilakukan revisi sebelumnya;
- (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), setelah dilakukan uji coba lapangan terakhir, dilakukan revisi atau penyempurnaan dari produk tersebut sehingga waktu pelaksanaan penelitian di lapangan tidak terjadi kesalahan atau kekurangan pada produk;
- (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji terakhir produk di lapangan dengan subjek yang telah ditentukan sebelumnya untuk diketahui hasil dari penelitian mengenai pengembangan produk yang telah dihasilkan;
- (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Setelah dilakukan penelitian di lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan akhir mengenai produk tersebut;
- (10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Pada tahap ini, setelah produk disempurnakan dan siap disebarluaskan atau diproduksi dengan skala besar.

Dengan wilayah penelitian dilakukan di desa Sumber, Pangkur, Ngawi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok A dengan jumlah 32 anak TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi kelompok usia 4-5 tahun yang memanfaatkan media pembelajaran khususnya dalam mengembangkan motorik halus. Dengan sampel penelitian anak kelompok A TK

Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi kelompok usia 4-5 tahun.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengamatan langsung di lapangan dan wawancara pada narasumber yang kompeten. analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis kualitatif deskriptif yaitu berupa mengumpulkan data serta masukan dari berbagai pihak mengenai produk yang dihasilkan oleh peneliti. Serta analisis data kuantitatif berupa persentase hasil evaluasi para ahli, persentase keamanan, kemudahan, dan kesenangan anak pada saat melakukan kegiatan dan persentase motorik halus.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dari kajian uji coba Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Sumber di bawah ini:

1. Berdasarkan dari tinjauan para ahli, maka rancangan produk keseluruhan permainan yang dibuat, direvisi dan dikonsultasikan pada ahli fisik motorik anak usia dini dan ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini, dan ahli media pembelajaran anak usia dini, sebagai tokoh yang kompeten di bidangnya sehingga mampu memberikan masukan terhadap produk yang dihasilkan.
2. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil terhadap 10 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sumber diperoleh penilaian sebanyak 83,3% anak mudah melakukan kegiatan dengan media *Maze* Alur Tulis, 86,6% anak merasa aman melakukan kegiatan menggunakan media *Maze* Alur Tulis, 93,3%

anak merasa senang melakukan kegiatan permainan *Maze* Alur Tulis, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 92,25% anak dapat melakukan semua kegiatan dengan media *Maze* Alur Tulis dengan baik dan benar.

3. Hasil analisis data uji coba kelompok besar terhadap 32 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sumber diperoleh penilaian sebanyak 94,78% anak mudah melakukan kegiatan menggunakan media *Maze* Alur Tulis, 96,85% anak merasa aman melakukan kegiatan menggunakan media *Maze* Alur Tulis, 98,9% anak merasa senang melakukan kegiatan menggunakan media *Maze* Alur Tulis, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 96,87% anak dapat melakukan semua kegiatan menggunakan media *Maze* Alur Tulis dengan baik dan benar.

Media maze alur tulis ini terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar. Kemudian media maze alur tulis ini juga mempunyai pola alur yang mengikuti sketsa huruf vokal maupun konsonan. Media ini juga memiliki gambar-gambar yang menarik, serta pion di maze ini juga mudah untuk di pegang anak.

Bilamana media maze ini sudah dapat di gunakan oleh anak sebagai media permainan yang menarik. Serta media ini daya pakainya dapat bertahan lama dan aman bagi anak, maka media ini telah mencapai tahap keberhasilan sebagai media pembelajaran edukatif untuk anak usia dini. Media tersebut dikembangkan pada perkembangan motorik halus anak agar semakin optimal lagi.

Setelah produk awal Media Maze Alur Tulis selesai dibuat, selanjutnya dilakukan revisi atau penyempurnaan terhadap produk yang dihasilkan untuk mengetahui kekurangan, baik dari segi tepat guna, bahan, kesesuaian konten, dan lain-lain sehingga dilakukan penelitian dilapangan tidak terjadi kesalahan atau kekurangan dari produk tersebut.

Dalam tahap pembuatan media ini mempertimbangkan juga aspek masukan dari ahli materi dan ahli media. Adapun saran dan masukan dari ahli materi di antaranya: (1) Penyampaian kegiatan dibuat menarik diselingi kegiatan yang lain sehingga anak tidak bosan jika hanya bermain dengan papan *maze* saja. (2) Kegiatan evaluasi setelah bermain *maze* sebaiknya ditambah dengan menebalkan atau menulis ulang alur huruf yang sama dengan papan *maze*. Selain itu, terdapat saran dan masukan dari ahli media di antaranya yaitu: (1) Media dari triplek lebih diperkecil dan diperhalus. (2) Kertas gambar hakikatnya terbuat dari bahan yang awet.

*Maze* alur tulis adalah suatu permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan pengenalan awal huruf pada anak usia dini. Ali (2014) menjelaskan bahwa maze alat tulis memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak seperti pengenalan huruf dan angka, koordinasi motorik halus dan mata, kelentukan jari jemari dan lain sebagainya. Selain itu, Asolihin (2012) mengungkapkan juga bahwa maze alur tulis dapat membantu anak dalam mahir menggambar berbagai bentuk dan mengenalan menulis awal. Melihat pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa maze alur tulis mampu mengembangkan kemampuan motorik

halus anak, pengenalan menulis awal, dan menggambar bentuk sederhana.

Hasil rancangan produk media ini adalah produk yang terbuat dari papan yang berukuran panjang 25 cm dan lebar 20 cm. Papan ini dilengkapi dengan 10 pin dengan warna berbeda yang digunakan untuk mencocokkan gambar sesuai materi atau kegiatan di lembar kerja anak yang disediakan peneliti sebelumnya. Setiap media maze berbentuk alur sesuai bentuk huruf vokal a-i-u-e-o. Setiap media maze berbentuk alur sesuai bentuk huruf a-z. Materi atau kegiatan pembelajaran yang diberikan disesuaikan dengan tema pada kurikulum 2013 antara lain:

a. Tema buah-buahan

Tema ini, peneliti atau guru mengenalkan berbagai nama buah-buahan yang ada disekitar anak dengan menunjukkan huruf awalan nama buah melalui maze alur tulis.

b. Tema binatang

Tema ini, peneliti menunjukkan dan mengenalkan berbagai nama binatang, mulai dari binatang peliharaan, binatang yang hidup di darat, air dan udara dengan menunjukkan huruf awalan nama binatang melalui maze tersebut.

Langkah-langkah penggunaan media maze alur tulis pada kelompok A untuk mengembangkan kemampuan motorik halus sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan alat atau komponen maze alur tulis seperti papan.
- b) menentukan berapa anak yang dapat mengikuti permainan.
- c) Sebelum memainkan permainan ini sebaiknya guru menjelaskan cara bermain maze alur tulis kepada anak

- d) Anak di minta untuk memegang pion masing-masing.
  - e) Anak memulai memainkan maze alur tulis dengan mengikuti huruf awal sesuai gambar atau perintah guru.
  - f) Setelah semuanya sudah berjalan di lihat anak mana yang terlebih dulu sampai pada tujuan dan sesuai dengan alur yang benar.
6. Melakukan uji lapangan utama di TK A Dharma Wanita Sumber dengan jumlah anak 32 anak.
  7. Merevisi produk berdasarkan saran-saran hasil uji lapangan utama.

Penelitian dan pengembangan oleh peneliti di TK A Dharma Wanita Sumber dengan judul Pengembangan Media *Maze* Alur tulis di TK A Dharma Wanita Sumber, adapun tujuh langkah-langkah yang digunakan ialah:

1. Melaksanakan penelitian serta pengumpulan data di lapangan (kajian pustaka, pengamatan kelas, serta persiapan laporan pokok persoalan).
2. Menyusun perencanaan berupa penyusunan rancangan produk media *Maze* Alur tulis (penyusunan aktivitas fisik motorik, perumusan tujuan dan penentuan urutan pembelajaran), dan untuk dievaluasi ahli.
3. Mengembangkan bentuk produk awal berupa “Media *Maze* Alur tulis” untuk dievaluasi oleh ahli materi atau kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini, ahli media pembelajaran anak usia dini dan ahli fisik motorik.
4. Melakukan uji coba lapangan permulaan/uji kelompok kecil terhadap 8 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sumber.
5. Merevisi produk awal berdasarkan hasil uji coba lapangan permulaan/uji kelompok kecil untuk melakukan uji lapangan utama sesuai dengan saran-saran hasil uji lapangan permulaan.

Berdasarkan permasalahan yang ada dikelompok A TK Dharma Wanita Sumber yang telah dijabaran sebelumnya, perlu adanya pengembangan kemampuan motorik halus yang efektif, menarik dan menyenangkan, yang dapat dilakukan di luar kelas. Selain itu, pembelajaran motorik halus yang optimal juga harus dapat memperhatikan komponen-komponen perkembangan motorik halus. Pembelajaran yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-kanak dan dapat membuat anak senang dan mudah melakukannya serta aman bagi anak adalah pembelajaran motorik halus anak dengan media yang tepat.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dilapangan serta uji coba produk yang dihasilkan, peneliti melakukan revisi atau penyempurnaan mengenai materi dan produk untuk menghasilkan data yang akurat. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan dari pembelajaran motorik halus anak melalui media *maze* alur tulis. Antara lain untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak secara optimal maka harus diperhatikan kriteria media yang digunakan harus aman sesuai dengan karakteristik anak seperti perlunya diberikan tekstur kayu triplek yang halus, dan pion yang sesuai dengan ukuran jari anak, sehingga dalam bermain area tangan dan jari anak tidak dikhawatirkan dapat terluka dengan media tersebut. Kemudahan ukuran media *maze* alur tulis dan pion juga dibuat tidak terlalu besar

sehingga mudah untuk dimainkan anak. Setelah revisi dilakukan, media *maze* alur tulis di uji coba kelompok kecil. Penyampaian kegiatan dibuat menarik diselingi kegiatan yang lain sehingga anak tidak bosan jika hanya bermain dengan papan *maze* saja. Kegiatan evaluasi setelah bermain maze sebaiknya ditambah dengan menebalkan atau menulis ulang alur huruf yang sama dengan papan *maze*. Media dari triplek lebih diperkecil dan diperhalus. Serta gambar hendaknya terbuat dari bahan yang awet. Setelah dilakukan revisi maka siap untuk melanjutkan pada tahap uji lapangan (kelompok Besar).

Pada pelaksanaan uji coba produk yang dihasilkan, tahapan yang akan dilaksanakan oleh peneliti antara lain; desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data di lapangan dan teknik analisisnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan dan dibuat.

Hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, diperoleh presentase sebagai berikut: (1) 100% anak dapat melakukan kegiatan I; (2) 93,75% anak dapat melakukan kegiatan II; (3) 87,5% anak dapat melakukan kegiatan III; (4) 94,78% anak mudah melakukan kegiatan; (5) 96,85% anak aman dalam melakukan kegiatan bermain dengan media *maze* alur tulis; (6) 98,9% anak merasa senang saat bermain dengan media *maze* alur tulis. Produk ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik bagi anak, dapat membuat anak aktif, kreatif dan menyenangkan.

Adapun setelah produk mengalami tahap uji coba, maka produk atau media dapat memberikan solusi terhadap hambatan-hambatan yang dialami guru yaitu:

1. Pembelajaran dapat aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di Taman Kanak-kanak.
2. Dapat terwujudnya pembelajaran yang mudah, aman dan menyenangkan dilakukan oleh anak.

#### D. SIMPULAN

Dengan melakukan tahap demi tahap penelitian mulai dari peninjauan para ahli, uji kelompok kecil dan uji lapangan (uji kelompok besar). Sehingga berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *Maze* Alur Tulis bisa dikatakan praktis pada perkembangan motorik halus anak karena telah memenuhi ketuntasan penilaian dalam hal kemudahan penggunaan, keamanan penggunaan dan telah terpenuhi juga ketuntasan penilaian menyenangkan bagi anak.
2. Pada setiap penggunaan media dan keefektifan media *Maze* Alur Tulis pada perkembangan motorik halus anak telah memenuhi ketuntasan kelayakan sebesar 100%.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Atiyah,U. (2016). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze “Papan Laju Warna” untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B TK ABA As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, di Yogyakarta*. Skripsi, Yogyakarta: UNY Yogyakarta.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Airlangga
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Santrock. (2007). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung.Afabeta.
- Suharsimi, A (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, B dkk. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tatik, D (2011).*Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjahit Dengan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B TK Jaya Lestari Desa Beliti Jaya*. Jurnal, Kendari: IAIN Kendari.
- Yasin,M. 2007, *EQ untuk anak usia dini dalam pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sketsa.
- Wartisah,T. 2015. *Tematik-Saintifik Alat Komunikasi*. Jakarta: Erlangga

















