

**PENGARUH PENGGUNAAN *MAZE* ALUR TULIS TERHADAP  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK  
TAMAN KANAK-KANAK**

**ARTIKEL JURNAL SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Ninda Febriana  
NIM 11111244011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel jurnal skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MAZE ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK” yang disusun oleh Ninda Febriana, NIM 11111244011 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I

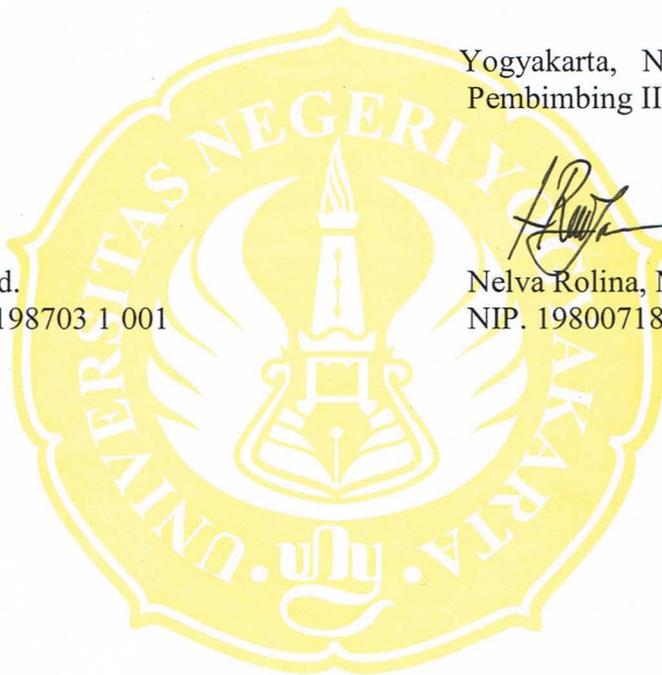


Sungkono, M. Pd.  
NIP. 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, November 2015  
Pembimbing II,



Nelva Rolina, M. Si.  
NIP. 19800718 200501 2 001



# PENGARUH PENGGUNAAN *MAZE* ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK

## *THE EFFECT OF THE USE WRITING GROOVE OF MAZE*

Oleh: Ninda Febriana, PAUD/PG-PAUD  
nindaveb@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang menggunakan desain *One- Group Pre-test and Post-test* dengan variabel terikat yaitu keterampilan motorik halus anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta dan variabel bebas yaitu alat permainan edukatif *maze* alur tulis. Populasi penelitian adalah 19 anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan disebut *pre-test*, dan observasi sesudah perlakuan disebut *post-test*. Instrumen yang digunakan adalah *check-list*. Metode analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik halus pada anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Kata kunci: *maze* alur tulis, keterampilan motorik halus, kelompok A

### **Abstract**

*This research was to know the effect of writing groove maze educative toys towards the fine motor skills on Group A children TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. The research used quasi experiment wich was One-Group Pre-test and Post-test with the dependence variable was the fine motor skills on Group A children TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta and independent variable was the writing groove maze educative toys. The populations of this reasearch were 19 on Group A children TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. This was research gathering were observation and documentation. The observations were done before treatment is called pre-test, and observation after treatment called post-test. The instrument that used in the research was cehck-list. The data analyzing method used in the research was t-test. The result showed that there was a significant effect of writing groove maze educative toys towards the fine motor skills on Group A children TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.*

*Keywords: writing groove of maze, fine motor skills, group A*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang tangguh dan unggul. Usia dini merupakan usia emas *golden age*, dimana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan dan diperlihatkan (Harun Rasyid, 2009: 48). Lingkup perkembangan anak melalui pendidikan prasekolah meliputi: (1) nilai agama dan moral,

(2) motorik yaitu motorik kasar, motorik halus, (3) kognitif yaitu mengenali apa yang diinginkan, menunjukkan reaksi atas rangsangan, (4) bahasa yaitu mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas rangsangan, dan (5) sosial emosional yaitu menunjukkan respon emosi (Permendiknas 58 Tahun 2009). Aspek perkembangan anak usia dini perlu distimulasi dengan tepat pada tahap perkembangannya. Aspek-aspek perkembangan anak sangat penting untuk distimulasi dan

diharapkan berkembang secara seimbang antara aspek satu dengan aspek yang lain khususnya perkembangan motorik. Dini P. Daeng Sari (1996: 121) 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 gerakan-gerakannya. Sejalan dengan hal itu, Sumantri (2005: 143) 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.

Pengembangan keterampilan motorik halus perlu distimulasi dengan cara atau strategi yang tepat. Salah satu langkah strategis dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, termasuk dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Beberapa komponen yang penting dalam penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran adalah kualitas guru, tersedianya sarana prasarana, serta metode pembelajaran.

Penerapan sarana dan prasarana khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan motorik halus. Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai-nilai pendidikan

bagi anak. Menurut Andang Ismail (2009: 113), pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) antara lain: (1) Melatih konsentrasi anak karena pembelajarannya yang disampaikan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu anak untuk mempertahankan konsentrasi karena anak merasa tertarik dengan alat peraga yang digunakan, (2) Mengajar menjadi lebih cepat karena pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) guru dapat menjelaskan banyak sekali hal dengan waktu yang singkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sebaliknya jika guru lebih banyak menggunakan kata-kata lisan saat pembelajaran maka dapat disalah artikan oleh anak dan membutuhkan waktu yang lama. Selain itu menyampaikan dengan alat peraga akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata, dan (3) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena cara mengajar yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) juga sebaiknya bervariasi agar tidak membosankan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus adalah alat permainan edukatif *maze* alur tulis. 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan kayu berisi beberapa bentuk alur, diantaranya zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). *Maze* alur tulis ini adalah alat permainan edukatif yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Alat permainan edukatif *maze* alur tulis yang digunakan dalam kegiatan belajar memiliki kelebihan dibandingkan dengan alat permainan edukatif yang lainnya.

*Maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Menurut Fatih Ali (2014) menyatakan bahwa manfaat *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.

Kelebihan *maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang dapat disesuaikan

*Pengaruh Penggunaan Alat .... (Ninda Febriana) 3*  
dengan kebutuhan anak dan memiliki bentuk, warna yang menarik. *Maze* alur tulis dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu untuk menstimulasi perkembangan motorik halus. Selain itu warna yang berbeda-beda setiap alurnya dapat membuat anak tertarik, sehingga pengalaman anak ketika belajar menggunakan *maze* alur tulis akan lebih berkesan. Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dalam menstimulasi keterampilan motorik halus pada anak terdiri dari beberapa tahapan.

- a. Guru memperkenalkan *maze* alur tulis dalam proses pembelajaran.
- b. Guru bersama anak-anak menggunakan *maze* alur tulis dengan cara meletakkan *maze* alur tulis di atas kertas atau buku dan memasukkan pensil pada lubang alur dari ujung sampai ujung mengikuti bentuk alur.
- c. Anak diminta menggunakan *maze* alur tulis sesuai yang telah diajarkan guru.

Dari hasil observasi di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta keterampilan motorik halus anak masih banyak yang belum berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, keterampilan motorik halus anak belum optimal seperti dalam kegiatan melipat pada kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang cara mewarnainya masih kaku sehingga hasil pewarnaannya cenderung tidak rapi, selain itu ketika anak membuat sebuah gambar lingkaran hasil gambarnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dalam membuat coretan tulisan masih belum rapi diantaranya masih ada yang belum bisa menulis dengan

benar, serta pada saat menjiplak hasil jiplakan anak masih terlihat kurang rapi karena hasil jiplakan berbeda dengan jiplakan aslinya dan cenderung anak masih mengulang-ulang dalam membuat jiplakan, saat meronce anak masih kesulitan untuk memasukkan mutiara dengan benang, dan saat kegiatan mencocok hasilnya hasilnya juga belum rapi bahkan diantaranya ada yang tidak sabar dan teliti, sehingga hanya dengan beberapa kali mencocok anak langsung menyobek hasil kerjanya. Kegiatan pembelajaran motorik halus yang telah diterapkan oleh guru seperti kegiatan melipat, menempel, menggambar, menggunting dan kolase sudah pernah dilakukan akan tetapi karena keterbatasan media dan waktu guru untuk menilai dan mengajar, guru memberikan kegiatan membaca, menulis dan berhitung menggunakan media lembar kerja anak (LKA).

Alat permainan edukatif di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan keterampilan motorik halus guru kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menstimulasi keterampilan motorik halus guru jarang menggunakan alat permainan edukatif misalnya untuk menjiplak bentuk hanya ada pola dari kertas, pensil, buku tulis dan crayon sehingga keterampilan motorik halus anak kurang terstimulasi. Suasana pembelajaran yang diciptakan guru untuk mengawali pembelajaran dilakukan dengan bercerita namun dirasa kurang menyenangkan bagi anak terutama pada kegiatan motorik halus. Anak sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dengan alasan ingin cepat

bermian di luar. Padahal suasana di Taman Kanak-kanak harus menyenangkan agar anak tidak cepat merasa bosan.

Permasalahan tersebut perlu diperbaiki sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Dalam upaya pengembangan keterampilan motorik halus ini, perlu adanya penambahan dalam penggunaan alat permainan edukatif di dalam kelas. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat dicoba untuk diterapkan sebagai alternatif variasi dalam alat permainan edukatif di dalam kelas adalah alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dalam mestimulasi perkembangan keterampilan motorik halus, diasumsikan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, gerakan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis dan menggambar, mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan, serta mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Selain itu alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini juga diasumsikan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak. Namun penggunaan *maze* alur tulis ini belum diterapkan di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan

masalahnya yaitu Adakah pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta?.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu: (1) anak merasa senang dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sehingga keterampilan motorik halus anak berkembang secara optimal serta anak dapat menemukan suasana baru dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, (2) hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif serta secara bertahap guru dapat mengaplikasikan penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, (3) bahan referensi dan alat evaluasi dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *One-Group Pre-test and Post-test*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Penelitian ini

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu seluruh anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta dengan jumlah 19 anak yang terdiri dari 14 laki-laki dan 5 perempuan.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian sebagai berikut:

#### 1) Test Awal (*pre-test*)

Peneliti memberikan tes awal, pada tahap awal ini. Peneliti melakukan tes yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak TK ABA Janturan Umbulharjo. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil *pre-test* untuk menentukan kondisi awal subjek.

#### 2) Perlakuan (*treatment*)

Kenakan perlakuan, peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dilaksanakan di TK kelompok A setelah dilakukan *pre-test* sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sebanyak 5 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 30 menit.

#### 3) Tes akhir (*post-test*)

Berikan *post-test* sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau *post-test*. Skor rata-rata setiap anak selama lima hari *treatment* dijumlahkan dan

kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

- 4). Bandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.
- 5). Selanjutnya menetapkan taraf signifikan hasil eksperimen. Peneliti menggunakan rumus uji-t dalam menentukan taraf signifikan hasil penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

#### **1. Pengamatan (*Observation*)**

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 220), observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Suharsimi Arikunto (2010: 199) menjelaskan bahwa observasi atau pengamatan adalah meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Observasi atau pengamatan ini dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas serta partisipasi yang ditujukan anak pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan dalam bentuk *check list* berupa catatan lapangan.

#### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan. Dokumentasi berupa

kumpulan atau rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan atau catatan-catatan guru terhadap perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

### **Instrumen Penelitian**

Menurut Wina Sanjaya (2009: 84) instrumen adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi. Observasi atau pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer hanya memberi tanda (√). *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Instrumen ini dikembangkan dari pendapat Dini P. Daeng Sari (1996: 721) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan aktifitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya. Dengan demikian, kisi-kisi penilaian

keterampilan motorik halus yang diamati adalah ketepatan, kerapian, dan kelentukan jari.

### Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari aspek yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010: 217). Hal ini berarti analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengolah data yang diperoleh dari lapangan kemudian data tersebut dihitung, Perhitungan data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebenarannya.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test*.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah (Sugiyono, 2010: 225)

1. Mencari rerata nilai tes awal.
2. Mencari rerata nilai tes akhir.
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t.

Setelah *mean* hasil tes awal (*pre-test*) dan hasil (*post-test*) sudah dihitung maka langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dari keduanya apakah hasilnya dapat menjawab hipotesis penelitian yang diajukan atau tidak. Apabila skor rata-rata hasil *post-test* lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil *pre-test*, maka hipotesis penelitian diterima. Namun apabila hasilnya sebaliknya, maka hipotesis penelitian yang diajukan ditolak. Selanjutnya menghitung perbedaan rerata dengan uji-t, uji-t ini digunakan

untuk menentukan perbedaan antara *mean pre-test* dan *mean post-test*. Apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% (0,05), maka hasil perhitungan tersebut ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  kurang dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% (0,05), maka hasil perhitungan tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skorsebelum pemberian *treatment* dan setelah pemberian *treatment*. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rata-rata skor sebesar 6,00. Sementara itu, data hasil *post-test* yaitu diperoleh rata-rata skor sebesar 8,26. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan skor rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan skor rata-rata *post-test* yang mengalami peningkatan sebanyak 2,26. Perolehan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mendapat perlakuan berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

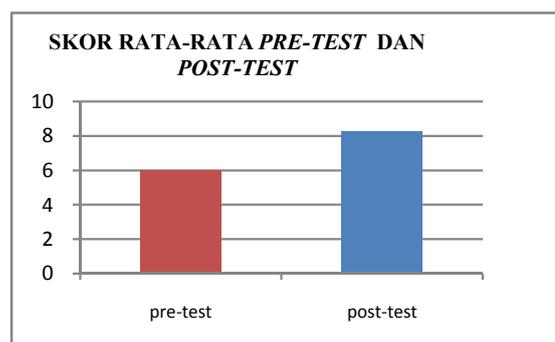
Perbandingan rata-rata hasil observasi keterampilan motorik halus anak secara garis besar terbagi dalam dua hal, yaitu pada kondisi awal dan kondisi akhir. Perbandingan rata-rata keterampilan motorik halus anak pada saat *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 3. Perbandingan Rata-rata

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Deskripsi	Skor
1.	Kondisi Awal	6,00
2.	Kondisi Akhir	8,26

Selanjutnya dari hasil tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk grafik:

Gambar.1. Grafik Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

## Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Langkah langkah dalam penelitian ini adalah: 1) Mencari rerata *pre-test* 2) Mencari rerata *post-test* dan 3) Menghitung rerata dengan uji-t. Hasil yang diperoleh menggunakan lembar observasi berupa *check list* ( $\checkmark$ ). Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati keterampilan motorik halus anak.

Keterampilan motorik halus anak dapat distimulasi dengan berbagai cara, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis. Alat permainan edukatif *maze* alur tulis merupakan alat permainan 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. Selain itu, mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus serta alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini juga dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak.

Dari hasil penelitian setelah dilakukan *treatment* sebanyak lima kali, keterampilan motorik halus anak pada saat *pre-test* diperoleh skor rata-rata *pre-test* 6,00 dan rata-rata skor pada saat *post-test* 8,26 maka dapat diartikan perolehan skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibanding dengan skor rata-rata *pre-test* dengan selisih 2,26 dan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan. Perolehan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak setelah pemberian *treatment* lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mendapat *treatment* berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Penelitian ini sesuai dengan manfaat alat permainan edukatif *maze* alur tulis (Fatih Ali: 2014) bahwa manfaat dari alat permainan edukatif *maze* alur tulis adalah untuk menstimulasi keterampilan motorik halus seperti kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan

serta melatih kesabaran. Dari beberapa kali dilakukan *treatment*, peneliti memilih menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis secara bervariasi dalam setiap harinya yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dengan warna yang berbeda-beda dan bentuk alur yang berbeda-beda, hal itu benar adanya bahwa fungsi alat permainan edukatif *maze* alur tulis yang digunakan di TK menurut Andang Ismail (2009: 113) yaitu dalam pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis menjadi lebih menyenangkan karena cara mengajar yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar sehingga anak merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan  $F_{hitung}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,10 dan hasil uji-t diperoleh nilai  $F_{tabel}$  lebih besar dari pada  $F_{hitung}$  ( $F_{hitung} = 12,18 > F_{tabel} = 2,10$ ). Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif *maze* alur tulis dapat diterapkan untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak. Besarnya pengaruh dalam penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap

keterampilan motorik halus dilihat dari selisih rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, *pre-test* sebesar 6,00 (katagori rendah) dan skor rata-rata *post-test* yaitu mencapai 8,26 (kategori tinggi). Skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan selisih sebesar 2,26.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah  
Sebaiknya menyediakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sebanyak sejumlah anak kelompok A.
2. Bagi guru  
Hendaknya guru pada saat melakukan pengamatan keterampilan motorik halus anak menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis, pengamat/guru lebih dari satu.
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Penelitian mengenai alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini hanya untuk menstimulasi keterampilan motorik halusnya saja oleh karena itu menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan aspek perkembangan yang lain, seperti kognitif dan bahasa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2009). *Education Games Panduan Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Asolihin. (2012). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak*. Diakses tanggal 20 Maret 2015 dari <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/ape-alat-permainan-edukatif.html>.

- Cucu Eliyati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Dini P. Daeng Sari. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Fatih Ali. (2014). *Anak PAUD Bermain dan Belajar*. Diakses tanggal 21 Maret 2015 dari <http://www.mainan.web.id/2014/09/mainan-edukatif-maze.html>.
- Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009). *Asessmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Diakses tanggal 28 April 2015 dari <http://kemenag.go.id/dokumen/uu2003.pdf>.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.