

Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Media *Maze* Berbasis Bahan Bekas

Wijayanti Landung¹, Wahyuni Ulpi^{2✉}, Hajeni³

(1,2,3) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Corresponding Author:

[\[wahyuniulpi@umpalopo.ac.id\]](mailto:wahyuniulpi@umpalopo.ac.id)

Abstrak

Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui media *Maze* dilakukan agar anak mampu melibatkan seluruh motorik halusnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media *Maze* berbasis bahan bekas pada peserta didik Taman TK Tunas Harapan Kaliba Mamase. Jenis Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, dengan desain penelitian perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu peserta di TK Tunas Harapan Kaliba Mamase. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi kemampuan motorik halus peserta didik. Data yang diperoleh di analisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan tahapan analisis data primer dan sekunder yaitu reduksi data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media maze berbasis bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik TK Tunas Harapan. Pada siklus I kemampuan motorik halus anak mencapai persentase 46,5% kategori mulai berkembang (MB) dan pada siklus II meningkat menjadi 77% kategori berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Motorik Halus Anak, Media Maze, Bahan Bekas, Peserta Didik.*

Abstract

Efforts to improve children's fine motor skills through maze media are carried out so that children are able to involve all their fine motor skills. This research aims to improve children's fine motor skills through maze media based on used materials in students of Tunas Harapan Kaliba Mamase Kindergarten Park. This type of research is Classroom Action Research, with a research design of planning, implementation, observation and reflection. The participants involved in this study are participants at Tunas Harapan Kaliba Mamase Kindergarten. Data was obtained through observation and documentation. The data collection instrument used an observation sheet of students' fine motor skills. The data obtained in the analysis used quantitative descriptive techniques with primary and secondary data analysis stages, namely data reduction and conclusion drawn. The results of this study show that the application of used material-based maze media can improve the fine motor skills of Tunas Harapan Kindergarten students. In the first cycle, the children's fine motor skills reached a percentage of 46.5% in the category of beginning to develop (MB) and in the second cycle it increased to 77% in the category of developing very well (BSB).

Keywords: Children's Fine Motors, Maze Media, Used Materials, Students.

PENDAHULUAN

Strata Kehidupan dimulai manusia sejak anak usia dini, Anak usia dini berada pada rentang 0- 6 tahun, pada masa ini anak sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang saat pesat (Marlina, S Qalbu Z & Putra, 2020). Perkembangan anak usia dini meliputi agama-moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dari keenam aspek tersebut salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pendidik maupun orang tua yaitu aspek kognitif. Menurut Piaget kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang merasa mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi (Veronika, 2019). Kemampuan anak pada usia TK biasanya mulai berkembang

kemampuannya untuk mengungkapkan pikiran serta perasaannya. Selain mampu menarik perhatian orang lain, anak juga mampu mengungkapkan apa yang dipahaminya secara berbeda-beda. Seperti bertanya, berbicara, bernyanyi, mendengarkan cerita, serta bercerita berdasarkan apa yang terjadi (Purwandari, E., Handayani, N., Agusta, 2022) Salah satu perkembangan anak yang menjadi perhatian ialah perkembangan kemampuan motorik halus anak, motorik halus anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran (Soleha et al., 2020).

Pembelajaran di PAUD atau TK dilakukan untuk membantu perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan selanjutnya (Haenilah, 2015). Pendidikan anak usia dini baiknya diselenggarakan dengan cara menarik agar tidak hanya membantu anak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga merangsang rasa keingintahuan dan kegembiraan mereka terhadap pembelajaran (Fadhila. S, 2021). Salah satu kegiatan yang menyenangkan dan dapat mencakup 6 aspek perkembangan yang ada di taman kanak-kanak meliputi: Nilai Agama dan Moral, Sosial Emosional dan Kemandirian, Berahasa, Kognitif, Fisik Motorik dan Seni (Suci, 2019). Hal ini menunjukkan, semakin dini anak diberikan stimulus serta Latihan-latihan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak maka hasilnya akan semakin baik (Nina Astria, Made Sulastri, 2015) Anak pada usia sekolah PAUD dan TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) Bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan serta tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Agustina et al., 2019).

Motorik diartikan sebagai segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara "interaksi positif", artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya (Sukmawati, 2019). Menurut Hildayani dalam sabaria et,all, 2018, Motorik halus anak yaitu Gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama pada bagian jari-jari tangan. Contohnya seperti menulis, menggunting, menggambar, dan memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk (Agustina et al., 2019)

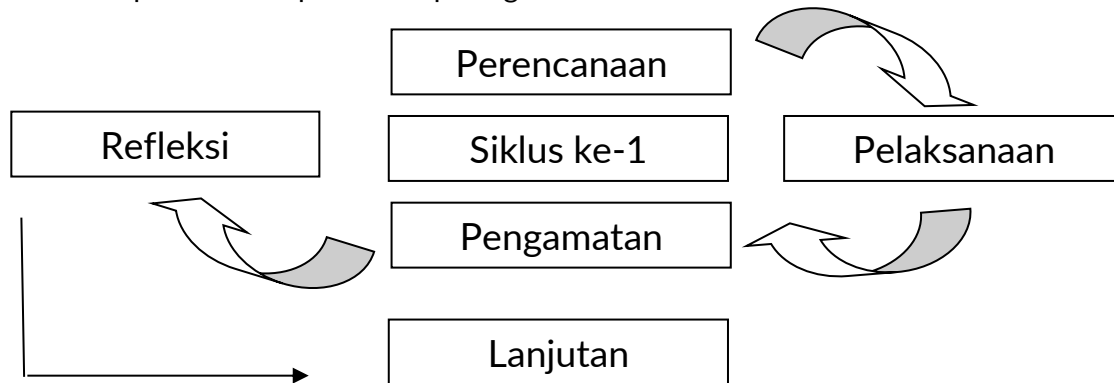
Tujuan menghadirkan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna (Munawwaroh et al., 2020). Melalui alat permainan edukatif dapat menarik perhatian dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Menurut Sugiyanto dalam Wiyani, 2016 alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, dimana seluruhnya saling memiliki keterkaitan dan dan prosesnya dilakukan serta diberikan secara bertahap sesuai dengan usia anak agar perkembangannya lebih optimal (Safira & Fidesrinur, 2021). Salah satu alat edukatif yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak yaitu Maze (Yuliasari, N., Sumarni, S., & Rukiyah, 2020).

Bermain sangat penting bagi anak, karena bermain merupakan dunnia dan kebutuhan. Salah satu manfaat bermain adalah untuk mengembangkan motorik anak (Wijayanti, 2019). Permainan Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku, berbelok, atau jalan yang buntu atau mempunyai rintangan. Sedangkan permainan untuk anak merupakan permainan yang merangsang imajinasi anak (Hasballah et al., 2021). Benda atau media yang digunakan untuk bermain dapat ditemukan dimanapun dan terbuat dari apapun. Mainan yang dibuat sendiri dengan barang seadanya atau bahan bekas dapt dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan motorik halus pada anak (Fathia et al., n.d.). Dengan memanfaatkan barang bekas menjadi suatu permainan yang edukatif anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Ramadhan et al., 2024)

Berdasarkan hasil observasi dapat diidentifikasi permasalahan yang ada dikelompok B usia 5-6 tahun TK Tunas Harapan Kaliba Mamase terlihat ada beberapa anak ditemukan beberapa permasalahan dalam perkembangan fisik motoriknya anak belum bisa memegang pensil dengan baik (kaku memegang pensil) dan masih ada anak yang menggambar tidak sesuai dengan gagasannya, menggunting tidak sesuai dengan pola, melipat kertas tidak sesuai dengan bentuk yang diinginkan, dan masi ada anak yang menempel gambar yang tidak sesuai dengan tempatnya sehingga diperlukan perhatian khusus peneliti atau guru untuk memaksimalkan perkembangan sesuai tahap perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pembuatan mencakup semua langkah tindakan dimulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan langsung menentukan tema dan subtema yang sesuai untuk diajarkan, menyediakan media atau alat pembelajaran, menentukan metode atau teknik bermain, mengalokasikan waktu, serta menyediakan instrumen observasi.

Pelaksanaan/tindakan (*action*)

Tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana yang dibuat kemudian semua rencana itu dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan didalam kelas adalah pelaksanaan di teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah disiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan meningkat kemampuan motorik halus peserta didik.

Pengamatan (*observasi*)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat segala sesuatu yang dilakukan anak didik pada saat bermain media *maze* berbasis bahan bekas yang dilakukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan.

Refleksi

Tahap ini yaitu memproses data yang didapat pada saat melakukan pengamatan dan observasi, kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peranan penting dalam menemukan suatu keberhasilan PTK apabila hasil yang dicapai belum mencapai tujuan yang diinginkan maka akan dilakukan siklus berikutnya. Dengan tahapan-tahapan kegiatan sebagaimana yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2023/2024 di Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Harapan Kaliba Mamase, tepatnya pada bulan Juli 2024. Subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Adapun indikator untuk data yang dikumpulkan tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan media *Maze* berbasis bahan bekas.

Adapun analisis datanya menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut rumus teknik deskriptif kuantitatif.

$$P = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

P : perbandingan jumlah sampai dengan pemahaman yang dicapai anak

$\sum x$; jumlah nilai atau skor yang diperoleh anak

N : skor maksimal.

Berikut tabel interpretasi kriteria kemampuan motorik halus peserta didik.

Tabel 1. Distribusi frekuensi nilai kemampuan motorik halus peserta didik

No.	Tingkat Keberhasilan	Kategori	Kriteria
1.	$0\% \leq P \leq 25\%$	BB	1
2.	$26\% \leq P \leq 50\%$	MB	2
3.	$51\% \leq P \leq 75\%$	BSH	3
4.	$76\% \leq P \leq 100\%$	BSB	4

Setelah data dianalisis kemudian akan diinterpretasikan skala keberhasilan menjadi 4 tingkatan yaitu: a) Kategori BB yaitu apabila hasil penilaian kemampuan motorik halus yang diperoleh anak antara $0\% \leq P \leq 25\%$ b) Kategori MB, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan motorik halus anak diperoleh antara $26\% \leq P \leq 50\%$ c) Kategori BSH, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan motorik halus anak diperoleh antara $51\% \leq P \leq 75\%$, d) Kategori BSB, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan motorik halus anak diperoleh anak antara $76\% \leq P \leq 100\%$.

Prosedur penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kemmis dan taggart, yaitu menggunakan sistem spiral dimana setiap 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Penelitian dikumpulkan berdasarkan hasil akhir setiap siklus yaitu siklus 1 dan siklus II yang merupakan gabungan dari hasil observasi yang didapat dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu melalui media *Maze* berbasis bahan bekas, Penilaian anak dilakukan dengan mengamati perilaku anak selama proses pembelajaran dan menggabungkan hasilnya ke dalam 4 kategori yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) Dan belum berkembang (BB).

Penelitian Pra Siklus/Tindakan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan motorik halus peserta didik di TK Tunas Harapan Kaliba Mamase (pra siklus). Pada tahap pra siklus atau pra tindakan peneliti mencatat hasil yang diperoleh tentang kemampuan motorik halus peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kegiatan tersebut peneliti memperoleh hasil bahwa kemampuan motorik halus peserta didik belum berkembang dengan baik. Sebagaimana yang terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil rekapitulasi data kemampuan motorik halus anak didik TK Tunas Harapan Kaliba Mamase pra siklus

No	Kategori	Frekuensi	Skor	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	6	$0\% \leq P \leq 25\%$	60%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	$26\% \leq P \leq 50\%$	40%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSB)	0	$51\% \leq P \leq 75\%$	0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	$76\% \leq P \leq 100\%$	0%
Jumlah		10		100%

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat kemampuan motorik halus anak didik terdapat 6 anak dengan persentase 60% dengan kategori belum berkembang (BB) dan sebanyak 4 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 40% dan untuk kategori berkembang sesuai

harapan (BSH) dan berkembang dengan baik (BSB) sebanyak 0 anak.

Tabel 3. Hasil penilaian peningkatan kemampuan motorik halus anak pra Tindakan

PresentasePerkembangan anak Jumlah		
60%	BB	6
40%	MB	4
0%	BSH	0
0%	BSB	0

Dari tabel 2 dan 3 dapat dilihat bahwa kemampuan problem solving anak belum berkembang secara optimal, Kemampuan motorik halus anak yang belum berkembang (BB) ada 6 anak (60%), kemampuan anak mulai berkembang (MB) ada 4 anak (40%), anak berkembang sesuai harapan (BSH) ada 0 anak (0%) dan belum ada yang berkembang sangat baik.

Penelitian Siklus 1

Dari observasi awal setelah mengetahui hasil dari pra tindakan peneliti mulai menyiapkan penelitian seperti RPPH pembelajaran, media yang digunakan kemudian dilaksanakan siklus 1 pada hari, Senin 10 Juni 2024, Selasa 11 Juni 2024 dan Rabu 12 Juni 2024 dan diperoleh hasil siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil rekapitulasi data kemampuan motorik halus anak didik TK Tunas Harapan Kaliba Mamase siklus 1.

No	Kategori	Frekuensi	Skor	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	0	$0\% \leq P \leq 25\%$	0%
2	Mulai berkembang (MB)	6	$26\% \leq P \leq 50\%$	60%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	4	$51\% \leq P \leq 75\%$	40%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	$76\% \leq P \leq 100\%$	0%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat sebanyak 0 peserta didik termasuk dalam kategori belum berkembang (BB) kategori $0\% \leq P \leq 25\%$, sebanyak 6 peserta didik persentase 60% termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan kategori $26\% \leq P \leq 50\%$, sebanyak 4 peserta didik persentase 40% termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) $51\% \leq P \leq 75\%$ dan sebanyak 0 peserta didik persentase 0% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) $76\% \leq P \leq 100\%$. Dari hasil penelitian siklus I tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan motorik halus anak dari sebelum melakukan penelitian dengan penerapan media *Maze* berbasis bahan bekas.

Tabel 5. Hasil penilaian peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan media maze berbasis bahan bekas

Perkembangan Anak	Prosentase		Jumlah	
	Pra-Tindakan	Siklus I	Pra-Tindakan	Siklus I
BB	60%	0%	6	0
MB	40%	6%	4	6
BSH	0%	4%	0	4
BSB	0%	0%	0	0

Berdasarkan tabel 4 dan 5 di atas dapat di simpulkan bahwa dari pra tindakan ke siklus 1 kemampuan motorik halus peserta didik melalui penggunaan media *Maze* berbasis bahan bekas mengalami peningkatan walaupun belum tercapai sesuai target dari kemampuan anak anak yang

belum berkembang (BB) 6 anak (60) menjadi 0 anak (0%), Kemampuan anak mulai berkembang (MB) 40 anak (40%) menjadi 6 anak (60%), kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) 0 anak (0%) menjadi 4 anak (40%) dan kemampuan berkembang sangat baik 0 anak (0%) masih sama pada penelitian siklus I.

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari siklus 1 kemampuan motorik halus anak dengan penerapan media *Maze* berbasis bahan bekas meningkat walaupun belum bisa dikategorikan berhasil karena belum mencapai skor minimal yaitu 75%. karena belum berhasil maka peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan-perbaikan dan melanjutkan ke penelitian siklus II. Siklus II dilaksanakan pada 3 pertemuan juga yaitu pada hari, Kamis 13 Juni 2024, Jumat 14 Juni 2024, dan Sabtu 15 Juni 2024 dan dapat dilihat pada tabel 6 dan 7.

Penelitian Siklus 2

Tabel 6. Hasil rekapitulasi data kemampuan motorik halus anak didik TK Tunas Harapan Kaliba Mamase siklus II.

No	Kategori	Frekuensi	Skor	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	0	$0\% \leq P \leq 25\%$	0%
2	Mulai berkembang (MB)	0	$26\% \leq P \leq 50\%$	0%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	5	$51\% \leq P \leq 75\%$	50%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	5	$76\% \leq P \leq 100\%$	50%

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat sebanyak 0 peserta didik termasuk dalam kategori belum berkembang (BB) kategori $0\% \leq P \leq 25\%$, sebanyak 0 peserta didik persentase 0% termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan kategori $26\% \leq P \leq 50\%$, sebanyak 5 peserta didik persentase 50% termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) $51\% \leq P \leq 75\%$ dan sebanyak 5 peserta didik persentase 50% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) $76\% \leq P \leq 100\%$. Dari hasil penelitian siklus II tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan motorik halus anak dari sebelum melakukan penelitian dengan penerapan media *Maze* berbasis bahan bekas.

Tabel 6. Hasil penilaian kemampuan motorik halus anak dengan penerapan media *maze* berbasis bahan bekas

Perkembangan Anak	Presentase			Jumlah		
	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
BB	60%	0%	0%	6	0	0
MB	40%	60%	0%	4	6	0
BSH	0%	40%	5%	0	4	5
BSB	0%	0%	5%	0	0	5

Dari tabel 5 dan 6 di atas dapat dilihat bahwa pra tindakan dengan presentase ketuntasan sebanyak 60% masuk dalam kategori belum berkembang dan pada pelaksanaan siklus 1 dan pada siklus II sebanyak 0% termasuk dalam kategori belum berkembang artinya ada peningkatan yang terjadi dari pra penelitian, siklus I dan penelitian siklus II. Begitupun pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengalami peningkatan dari pra siklus ke penelitian siklus I dan penelitian siklus II. Persentase ini dikatakan berhasil karena karena telah melebihi kriteria minimal yaitu 75 % sehingga dapat dikatakan hipotesis yang berbunyi penggunaan media *Maze* berbasis bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik di

TK Tunas Harapan Kaliba Mamase tahun pelajaran 2023/2024.

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Tunas Harapan Kaliba Mamase melalui media Maze berbasis bahan bekas berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya kemampuan motorik halus anak di TK Tunas Harapan Kaliba Mamase pada setiap siklusnya. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian (Setyowati, 2018) bahwa kemampuan pemecahan masalah anak akan meningkat ketika diberikan stimulus yang tepat contohnya permainan.

Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran di TK Tunas Harapan Kaliba Mamase sudah berjalan dengan baik. Hanya saja dalam perkembangan kemampuan motorik halus anak, guru kurang memaksimalkan media yang digunakan masih kurang menarik minat anak. Sehingga peneliti melakukan penelitian menggunakan media mase berbasis bahan bekas untuk karena media merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi, melalui media permainan mase berbasis bahan bekas anak merasa tertarik untuk menyelesaikan setiap aktivitas yang ada pada media Maze sehingga berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Peran bermain akan memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak. Dengan bermain anak belajar artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, sebaliknya anak yang sedang bermain adalah anak yang sedang belajar (Latif, M., Zukhairia., Zubaidah, R., & Afandi, 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, melalui media *Maze* berbasis bahan bekas mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak di taman kanak-kanak (TK) Tunas Harapan Kaliba Mamase Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu, peningkatan kemampuan motorik tersebut berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada peserta didik pada siklus I ke Siklus II. Peningkatan kemampuan dari siklus I yang berada pada kategori mulai membaik (MB) ke siklus II menjadi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *Maze* berbasis bahan bekas sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik taman kanak-kanak (TK)

UCAPAN TERIMA KASIH

Semua pihak yang telah membantu proses penelitian, keluarga, dosen pembimbing, sahabat, rekan-rekan dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian dan penerbitan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Fathia, R. Al, Nugraha, A., & Ratri, D. (n.d.). *Analisis Permainan Sensory Play DIY (Do It Yourself) di Rumah yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak*. 6.
- Haenilah, Y. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran PAUD. *Media Akademi*, 3(1).
- Hasballah, J., Fitriani, D., & Sariyani, R. (2021). Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini. *Education, Science, and*
- Latif, M., Zukhairia., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini*, 2(1).
- Marlina, S Qalbu Z & Putra, R. (2020). Efektivitas kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baituridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83.
- Munawwaroh, A. U., Wijianti, A., & Koesmadi, D. P. (2020). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus (Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi). *Jurnal CARE*, 8(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/229499766.pdf>
- Nina Astria, Made Sulastri, M. M. (2015). *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS*. 3(1). <https://doi.org/Th20015e>
- Purwandari, E., Handayani, N., Augusta, O. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trumojoyo. : : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 47–55.
- Ramadhan, G., Mariyati, L. I., Maulana, M. A., Sofy, A., & Suhermanto. (2024). Pelatihan Guru :

Membuat Permainan Stimulasi Kognitif Dan Motorik Dari Bahan Bekas. *JSCS : Journal of Social Community Service*, 01(01), 53–61. <https://journal.antispublisher.com/index.php/jscs/index>
PELATIHAN

- S, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>
- Setyowati, N. D. (2018). Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2).
- Soleha, A. M., Yasbiati, Y., & Muslihin, H. Y. (2020). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 175–186. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24543>
- Suci, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 93–102. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i1.708>
- Sukmawati, H. (2019). *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tk Q An-Nur*.
- Veronika, N. (2019). Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya. *UM Surabaya Publishing*, 4(2).
- Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgri I Jogorogo Ngawi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(3), 18–27. <https://doi.org/10.37471/jpm.v4i3.10>
- Yuliasari, N., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board untuk Motorik Halus Anak Kelompok A di taman Kanak-Kanak. Tumbuh Kembang. *Jurnal Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 7(1).