

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *MAZE* MAGNETIK
UNTUK KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Delima S Harahap

NIM: 06141181621007

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN MAZE MAGNETIK
UNTUK KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

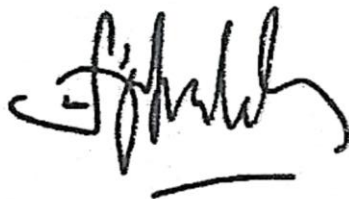
Delima S Harahap

NIM: 06141181621007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2



Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 1960061119870320001

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN MAZE MAGNETIK
UNTUK KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK
SKRIPSI**

Oleh

Delima S Harahap

NIM: 06141181621007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

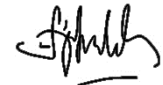
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 28 November 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



2. Sekretaris : Dr. Sri Sumarni, M.Pd



3. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd



4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd

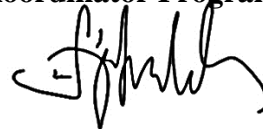


5. Anggota : Mahyumi Rantina



Inderalaya, Desember 2020

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delima S Harahap

NIM : 06141181621007

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan *Maze* Magnetik Untuk Keterampilan Motorik Halus Pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Delima S Harahap

NIM. 06141181621007

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Maze* Magnetik Untuk Keterampilan Motorik Halus Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dra. Rukiyah, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Mahyumi Rantina, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, Desember 2020

Penulis,



Delima S Harahap

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa dihaturkan kepada Baginda Rasulullah SAW.

Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang kusayangi:

- ❖ Kepada ayahanda-ku tercinta Salman Parisi Harahap dan Mama ku Eva Agustina, yang selalu menjadi penyemangatku.
- ❖ Saudara saudaraku, terimakasih atas dukungan dan doa kalian selama masa studi ku, Ayukku Indah Pratiwi Harahap, Abangku Sandi Satrio Harahap dan kakakku Agustine Ervita Sari Harahap, S.Pd.
- ❖ Keluarga besarku keluarga H. Umar Alie.
- ❖ Dosen Pembimbingku, yang terhormat Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. terimakasih banyak atas bimbingan dan motivasi yang selalu diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen-dosen ku tecinta, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu. Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu. Febriyanti Utami, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, dan seluruh dosen terkait masa studiku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- ❖ Kepada staff karyawan FKIP, khususnya admin prodi PG-PAUD, Pak Khaidir, Mbak Rizki Permata Aini dan Kak Yasrico yang telah menurus segala keperluan administrasi dari awal perkuliahan hingga saya menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Orang tua anak-anak RT 08 kecamatan Kalidoni yang dilibatkan dalam penelitian, Terimakasih telah mengizinkan, membimbing, seta membantu mensukseskan penelitian di masa pandemi ini, terutama kepada anak-anak yang telah membatu baik saat penelitian
- ❖ Kepada seluruh keluarga guru, staff dan murid TK IT Izzudin Palembang.

- ❖ Sahabat seperjuangan dari awal kuliah dalam mewarnai dunia perkuliahan ku, hingga lulus bersama Anggie Hermalita, S.Pd
- ❖ Sahabat seperjuangan sewaktu lelah, Anggie, Intan, Juniarti, Lessy, Sandira, Hikmatin, Erika, Safira, dll.
- ❖ Teman teman satu angkatan PG-PAUD 2016 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Motto

“Selama ada niat dan keyakinan semua akan jadi mungkin”

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif	5
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	5
2.1.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif	5
2.1.3 Jenis Alat Permainan Edukatif	6

2.1.4 Karakteristik Alat Permainan Edukatif	7
2.1.5 Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif	8
2.1.6 Pentingnya Alat Permainan Edukatif	9
2.2 Hakikat <i>Maze</i> Magnetik	10
2.2.1 Pengertian <i>Maze</i> Magnetik.....	10
2.2.2 Manfaat Alat Permainan <i>Maze</i>	11
2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan <i>Maze</i>	12
2.3 Hakikat Motorik Halus.....	12
2.3.1 Pengertian Motorik Halus	12
2.3.2 Karakteristik Anak Kelompok A	13
2.4 Hakikat Pengembangan.....	14
2.4.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	14
2.4.2 Model Penelitian Pengembangan	14
2.4.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	15
2.4.4 Validitas	16
2.4.4.1 Validitas Isi.....	16
2.4.4.2 Validitas Konstruk.....	17
2.4.4.3 Kepraktisan.....	17
2.4.5 Jenis Instrument Yang Digunakan	18
2.4.5.1 Observasi	18
2.4.5.2 <i>Walktrough</i>	18
2.5 Penelitian Relevan.....	19

2.6 Kerangka Berfikir.....	21
3 METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.1.1 Jenis Data.....	22
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Lembar Ceklis.....	22
3.2.2 Observasi	22
3.2.3 Wawancara	23
3.3 Teknik Analisis Data.....	23
3.3.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	23
3.3.2 Analisis Data Observasi.....	24
3.4 Metode Interpretasi Data.....	24
3.4.1 Interpretasi Tingkat Validitas Meteri Dan Media.....	24
3.4.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak	25
3.5 Prosedur Penilaian.....	26
3.5.1 Perencanaan	26
3.5.2 Pengembangan.....	26
3.5.3 Evaluasi	27
3.6 Instrumen Penelitian.....	28
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli.....	28
3.6.2 Instrumen Observasi Anak	30
4 HASIL DAN PEMBAHASAN	31

4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....	31
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Dan Perkembangan	31
4.1.2 prodesur penelitian di masa covid-19.....	32
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	33
4.1.3.1 Membuat Materi Permainan.....	33
4.1.3.2 Desain Alat Permainan.....	33
4.1.3.3 Produksi Prototipe.....	34
4.1.4 Hasil Tahap Evaluasi	35
4.1.4.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	35
4.1.4.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	36
4.1.4.3 Hasil Tahap <i>One To One</i>	38
4.1.4.4 Hasil Tahap <i>Small Group</i>	39
4.2 Pembahasan.....	41
5 SIMPULAN DAN SARAN	46
4.1 Simpulan	46
4.2 Saran.....	46
DAFTAR RUJUKAN	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk Pada Lembar Ceklis	23
Tabel 2. Kategori Tingkat Valid Alat Permainan <i>Maze</i> Magnetik	25
Tabel 3. Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	26
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	28
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	30
Tabel 7. Hasil Saran Tahap <i>Expert Review</i>	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Formatif Evaluasi Tessmer	16
Gambar 2. Desain Alat Permainan.....	34
Gambar 3. Hasil Produksi Prototipe.....	35
Gambar 4. Pelaksanaan Uji <i>One To One Evaluation</i>	39
Gambar 5. Pelaksanaan Uji <i>Small Group Evaluation</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Mentah Penelitian	52
Lampiran 2.1. Instrumen Validasi Materi	55
Lampiran 2.2. Instrumen Validasi Media	59
Lampiran 3.1. Analisis Data Validitas Materi	62
Lampiran 3.2. Analisis Data Validitas Media	64
Lampiran 3.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Dan Media	65
Lampiran 4. Rubrik Penilaian	66
Lampiran 5. Penilaian Observasi	71
Lampiran 6. Analisis Data <i>One To One</i> Dan <i>Small Group</i>	72
Lampiran 7 Draf Artikel Untuk Publikasi	75
Lampiran 8. Foto Dokumentasi Wawancara	84
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian Tahap <i>One To One Evaluation</i>	85
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	87
Lampiran 11. Surat Akte Kelahiran Anak Yang Dilibatkan	93
Lampiran 12. Usul Judul Skripsi	99
Lampiran 13. SK Pembimbing Skripsi	100
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	102
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	103
Lampiran 16. Bukti Cek Plagiat	105

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan *maze* magnetik untuk keterampilan motorik halus anak usia (4-5) tahun yang valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan kombinasi model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil dari *expert review* validitas materi sebesar 75% dan validitas media diperoleh nilai sebesar 89%. Dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* melibatkan dua orang anak dengan hasil 89% dan tahap *small group evaluation* melibatkan enam orang anak dengan hasil 88%. Dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan alat permainan *maze* magnetik dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus.

Kata-kata kunci: alat permainan, *maze* magnetik, Motorik halus

ABSTRACT

The study aims to produce a product of magnetic maze game tools fine motor (4-5) years of proven validi and practical. This development uses a combination of Rowntree development models consisting of planning, development and formative evaluation of Tessmer consisting of self evaluation, expert review one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques using walkthroughs and observations. Results of expert review of the validity of 75% material and media validity gained a value of 89%. From the material and media validity results are obtained an average value of 82% with a very valid category. The result of a one-to-one evaluation phase involves two children with a yield of 89% and a small group evaluation level involving six children with a yield of 88%. From both was obtained an average of 89% with very practical categories. Thus the development of the magnetic maze game tool is states to be valid and practical and worthy of use in fine motor skills learning activities.

Keywords: *Game Tools, Magnetic Maze, Fine Motor*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dimasa emas dimana perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa berlangsung dengan cepat. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak usia dini terdiri dari 6 aspek yaitu nilai moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satunya yaitu motorik halus. Menurut Afandi (2019: 58) motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata tangan. Untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia dini dapat menggunakan alat permainan edukatif.

Melalui alat permainan edukatif dapat menarik perhatian dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Menurut Sugiyanto dikutip oleh Wiyani (2016: 149) alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Salah satu alat edukatif yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak yaitu *maze*.

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, yang berliku-liku dan berbelok atau jalan buntu yang mempunyai rintangan Widyastuti 2017: 136). Manfaat *maze* yaitu, sebagai alternatif alat pembelajaran, dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien, menarik minat anak dalam belajar, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran, mengembangkan pengetahuan, melatih konsentrasi dan melatih motorik halus.

Berdasarkan hal tersebut peneliti perlu melakukan pengamatan dan wawancara mengenai *maze* di beberapa lembaga PAUD. Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara di 3 TK, yakni TK Kartika II Palembang, TK Negeri Pembina 1 Palembang dan TK IT Izzudin Palembang. Pengamatan dan wawancara pertama dilakukan di TK Kartika II Palembang pada hari Selasa, tanggal 8 Oktober 2019, wawancara dilakukan dengan guru yang bersangkutan di dalam kelas yaitu Ibu Widarningsih dan mendapatkan hasil wawancara bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat permainan sudah digunakan, pembelajaran dengan menggunakan *maze* juga sudah pernah dilakukan, namun *maze* tersebut hanya berupa LKPD, masalah yang kerap ditemui yaitu anak cenderung kurang tertarik dan menyebabkan anak kurang tertib dalam proses pembelajaran. Sehingga menurut Ibu Widarningsih pengembangan alat permainan *maze* sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Pengamatan dan wawancara yang kedua dilakukan di TK Negeri Pembina Palembang pada hari Selasa, tanggal 15 Oktober 2019, wawancara dilakukan dengan guru kelas yang bernama Ibu Eny Maryati, S.Pd. AUD dengan hasil wawancara pembelajaran dengan menggunakan alat permainan sering dilakukan karena di sekolah juga banyak memiliki alat permainan, proses pembelajaran dengan *maze* juga sering dilakukan, namun hanya berbentuk LKPD, masalah yang kerap ditemui yaitu anak cenderung bosan dalam menggunakan LKPD, sehingga menurut Ibu Eny perlu adanya pengembangan alat permainan *maze* agar anak tidak bosan dan dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pengamatan dan wawancara ketiga dilakukan di TK IT Izzudin Palembang pada hari Senin, tanggal 28 Oktober 2019, wawancara dilakukan dengan guru kelas yang bernama Ibu Dina Shalihah, S.Pd dengan hasil wawancara pembelajaran di sekolah dengan menggunakan alat permainan pernah digunakan misalnya seperti *puzzle*, blok dan lego. Pembelajaran dalam menggunakan *maze* juga sering dilakukan tapi hanya dalam bentuk LKPD, masalah yang sering didapat anak kurang tertarik dalam mengerjakan LKPD tersebut, sehingga menurut Ibu Dina sangat perlu dikembangkan dan sekolah sangat membutuhkan.

Keterbatasan alat permainan membuat keterampilan motorik halus anak kurang diperhatikan, kebanyakan anak-anak di kelas mengutamakan belajar pengenalan matematika, menulis, mengeja dan sejenisnya. Namun dalam bermain kurang yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, motorik halus anak hanya dilatih dengan kegiatan mewarnai dan menulis yang lama kelamaan kegiatan tersebut dapat membuat anak jenuh dan bosan. Adapun dengan alat permainan *maze* magnetik peneliti mengharapkan agar kegiatan pembelajaran melatih motorik halus anak dapat diutamakan juga serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pochi (2016) dengan judul “Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah Athfal 06 Mulyorejo Surabaya” adanya pengaruh yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus sebelum melakukan permainan *maze* sebanyak 27 responden (64%). Perkembangan motorik halus sesudah melakukan permainan *maze* sebanyak 29 responden (69%). Hasil analisis dengan uji statistik Wilcoxon Sign Rank Test didapat $p = 0,000$ dengan derajat kemaknaan yang digunakan adalah $\alpha < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan dapat disimpulkan ada permainan *maze* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Alat Permainan *Maze* Magnetik Untuk Keterampilan Motorik Halus Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak”

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan *maze* magnetik untuk keterampilan motorik halus pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak yang valid?

2. Bagaimana mengembangkan alat permainan *maze* magnetik untuk keterampilan motorik halus pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan alat permainan *maze* magnetik untuk keterampilan motorik halus pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak yang valid.
2. Untuk menghasilkan alat permainan *maze* magnetik pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan agar anak dapat tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang melatih keterampilan motorik halus.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan wawasan serta membantu guru dalam melatih keterampilan motorik halus pada anak.
3. Bagi sekolah, diharapkan menjadi rujukan positif yang dapat digunakan sekolah untuk meningkatkan pembelajaran khususnya melatih keterampilan motorik halus.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan alat permainan *maze* lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Achmad. (2019). *Buku Ajar Pendidikan Dan Perkembangan Motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia: Anggota IKAPI
- Agustina, Dwi, Dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual Pada Materi Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*: 3
- Agustina, Sabaria, Dkk. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 3(1): 25
- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish: Yogyakarta
- Arifin, Zainal. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Astini, Baik Nilawati, Dkk. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 32-34
- Dianmarta, Alfian & Sultoni. (2017). Media *Maze* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunaragita. *Jurnal Ortopedagogia*. 3(1): 2
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Faradisya, Suci Purnama, Dkk. (2017). Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Mata Dan Tangan Melalui Bermain *Maze* Pada Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. 1(1): 3
- Fatmawati, Agustina. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Kelas X. *Edusains*. 4(2): 95
- Febriana, Ninda. (2015). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Tk Aba Janaturan Umbulharjo Yogyakarta. *Skripsi*: 27-28
- Guslinda & Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV Jakad Publishing: Surabaya
- Haque, Asni Ariny. (2014). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Maze* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Al-Fithroh. *Jurnal Unesa*: 4-5
- Hari, Sapta Bayu. (2019). *Mengenal Fisika Listrik Dan Magnet*. Penerbit Duta
- Hayati. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1):61

- Heryuliandini, Nurfauzia, Dkk. (2018). Pengembangan Buku Panduan Mentor Di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 1(1): 15
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. 3(2): 65-67
- Indrijati, Herdina. (2017). *Psikologi Perkembangan Dan Pemddikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta
- Linarwati, Mega, Dkk. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Menrekrut Karyawan Bari Di Bank Maega Cabang Kudus. *Jurnal Of Management*. 2(2): 4
- Maisyarah, Elke & Firman, Firman. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
- Mugianto, Dkk. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembeajaran Menilis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X Sma. *Jurnal Ilmu Budaya*. 1(4): 356
- Mukaromah, Lailatul. (2019). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Pada Kelompok A Di RA Muslimat Nu Masyitoh 06 Buaran Kota Pekalongan. *Skripsi*: 8
- Nisa, Latifatun. (2018). Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kids'n Kit Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Pabelan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*: 20
- Nugroho, Deri Aditra, Dkk. (2017). Mengembangkan *Game* Edukasi “*Mathematic Maze*” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Statistika Industri Dan Komputsi*. 2(1): 70
- Nurahmat, Nursam. (2017). *Magnet*. Istana Media: Yogyakarta
- Nurlaili. (2018). Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 2(1): 239
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Rpublik Indonesia Nomor 137 Dan 146 Tahun 2017
- Pochi, Fadilah. (2016). Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal06 Mulyorejo-Surabaya. *Skripsi*
- Prawiradilaga, Dewi Salma, Dkk (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Kencana: Jakarta
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana: Jakarta

- Putri, Rugaiyyah Anggraini. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak). *Early Childhood Education Indonesian Journal*. 2(3): 189
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Kencana: Jakarta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Aldabeta: Bandung
- Sujarweni, V Wiranta. (2014). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Gava Media: Yogyakarta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosadakarya: Bandung
- Sulastrri, Yuyu Laila, dkk. (2017). Ibm Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru PAUD Di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 7(2): 85
- Supriyono, R.A. (2018). *Akuntansi Keprilakuan*. Gadjah Mada University Press
- Swarjana, I Ketut. (2016). *Statistik Kesehatan*. C.V Andi Offset: Yogyakarta
- Wahyudi, Fajar & Pratiwi. (2019). *Apa Itu Magnet*. CV Sindunata: Diponegoro
- Widyastuti, Ana. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia: Jakarta
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. (2016). *Format Paud*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta
- Wiyani, Novan Ardy. (2016). *Konsep Dasar Paud*. Gava Media: Yogyakarta
- Yulistari, Novita, dkk (2018). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *JPPPAUD*. 5(2): 129
- Yusuf, A Muru. (2017). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Kencana: Jakarta
- Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Kencana: Jakarta