

**PERKEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK HALUS  
MELALUI PERMAINAN *MAZE* WARNA PADA KELOMPOK A2  
DI POS PAUD BOUGENVILLE 31 DUSUN CURAH ARUM  
DESA KALIWINING KECAMATAN RAMBIPUJI  
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**SITI MAISYAROH**  
**NIM : T20195045**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2023**

PERKEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK HALUS  
MELALUI PERMAINAN *MAZE* WARNA PADA KELOMPOK A2  
DI POS PAUD BOUGENVILLE 31 DUSUN CURAH ARUM  
DESA KALIWINING KECAMATAN RAMBIPUJI  
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Siti Maisyaroh  
NIM : T20195045

Disetujui pembimbing:

  
Dr. Intifah S.Pd. M.Pd.I  
NIP. 196804141992032001

**PERKEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK HALUS  
MELALUI PERMAINAN MAZE WARNA PADA KELOMPOK A2  
DI POS PAUD BOUGENVILLE 31 DUSUN CURAH ARUM  
DESA KALIWINING KECAMATAN RAMBIPUJI  
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi  
salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Hari : Selasa  
Tanggal : 20 Juni 2023

**Tim Penguji:**

**Ketua**

**Sekretaris**

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

NIP. 198512042015031002

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I

(  )

2. Dr. Istifadah S.Pd., M.Pd.I

(  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan





**MOTTO**

﴿۝۷﴾ فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿۝۸﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿۝۸﴾

Artinya : Barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)Nya. Barangsiapa mengerjakan kejahatan seberat zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)Nya. (Qs. al-Zalzalah: 7-8)\*



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

---

\* Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung:CV Penerbit DIPONEGORO,2010), 599.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Allah SWT. Atas karunia dan kemudahan yang telah di berikan karena karya yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW. Karya yang sederhana ini akan saya persembahkan kepada orang yang saya yang saya cintai dan sayangi.

1. Teruntuk ke dua orang tua yang tercinta, Ayahanda Hasan dan Ibunda Siti Royani yang senantiasa mendukung dan mendo'akan serta memotivasi dengan sepenuh hati untuk kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Teruntuk Adik tersayang Helmy Yahya, Alfina Damayanti dan anggota keluarga tercinta, yang senantiasa memotivasi dan mendo'akan untuk kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir.

# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami. Sholawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kami Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kami dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang ini. Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan *Maze* Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, ungkapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. Selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai kepada penulis selama menuntut ilmu di Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.

3. Bapak Dr. Rif'an Huamidi M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan dan Bahasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin jurusan dengan profesional.
4. Ibu Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin Program Studi dengan profesional, serta selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, pegawai dan seluruh civitas akademik di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
6. Segenap penguji yang telah berkenan menguji skripsi ini,
7. Muhammad Arifin dan pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya kepada penulis sendiri. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT, Aamin Ya Robbal Alamin.

***Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.***

Jember, 30 Juni 2023

Siti Maisyaroh  
NIM : T20195045

## ABSTRAK

**Siti Maisyaroh,2023:** *Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.*

**Kata Kunci :** Kemampuan Fisik Motorik Halus, Permainan *Maze* Warna.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi yakni antara susunan saraf, otot, dan otak. Perkembangan kemampuan fisik motorik Halus Siswa Dan Siswi Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 belum berkembang dan mulai berkembang, seperti dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, kemampuan menjumpit, serta membedakan dan menggabungkan warna. Maka dari itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak, sebaiknya memberikan kegiatan untuk kemampuan fisik motorik halus salah satunya dengan perkembangan kemampuan fisik motorik halus anak melalui permainan *maze* warna. Permainan *maze* warna adalah suatu permainan dengan jaringan jalan yang terbuat dari kayu yang berkeluk-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan dan berbagai macam warna.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit?, 2) Bagaimana kemampuan menjumpit melalui?, dan 3) Bagaimana kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan menjumpit, dan 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian kualitatif deskriptif, subyek penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu kepala sekolah, guru kelompok usia 4–5 tahun, guru pendamping, siswa dan siswi kelompok usia 4–5 tahun di Pos Paud Bougenville 31. Teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh peneliti yaitu observasi non partisipan, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data yang di pakai yaitu 1) kondensasi data 2) presentasi data dan 3) inferensi/validasi. Keabsahan data yang di pakai yaitu: triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah 1) Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 2) Kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 3) Kemampuan membedakan warna dan menggabungkan warna melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	25
1. Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus.....	25
2. Permainan <i>Maze</i> Warna.....	39

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	47
B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Subyek Penelitian .....	47
D. Teknik Pengumpulan Data .....	48
E. Analisis Data .....	51
F. Keabsahan Data .....	51
G. Tahap-tahap Penelitian.....	51
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	54
B. Penyajian Data dan Analisis .....	59
C. Pembahasan Temuan .....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
A. Simpulan .....	82
B. Saran-saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN_LAMPIRAN</b>	
1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matriks Penelitian	
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	
4. Pedoman Penelitian	
5. Surat Ijin Peneltian	
6. Surat Keterangan Selesai Penlitian	
7. Jurnal Kegiatan Penelitian	
8. Dokumentasi	

9. Evaluasi Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan *Maze*  
Warna Kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31

10. Biodata



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**

**JEMBER**

## DAFTAR TABEL

### No Uraian

### Hal

1.1 Evaluasi Kemampuan Fisik Motorik Halus Kelompok A2 Pos PAUD Bougenville 31 .....	7
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian dan Penelitian Terdahulu .....	22
2.2 Tahapan Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus .....	38
4.1 Struktur Organisasi Pos Paud Bougenville 31 .....	57
4.2 Data Jumlah Guru Pos Paud Bougenville .....	59
4.3 Data Siswa Pos Paud Bougenville 31 Tahun Pelajaran 2022/2023 .....	59
4.4 Data Gedung Pos Paud Bougenville .....	59

# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
4.1 Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna .....	57
4.2 Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	62
4.3 Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	64
4.4 Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	66
4.5 Menjumpat dan menggerakkan bentuk lingkaran dalam permainan <i>maze</i> warna .....	68
4.6 Menjumpat dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	69
4.7 Menjumpat dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	70
4.8 Menjumpat dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	71
4.9 Membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran dalam permainan <i>maze</i> warna .....	73
4.10 Membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran dalam permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	74
4.11 Membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran dalam permainan <i>maze</i> warna kelompok A2 .....	75
4.12 Membedakan warna dan menggabungkan warna dalam bermain permainan <i>maze</i> warna pada kelompok A2 .....	76



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Menurut para ahli, Anak usia dini adalah anak yang baru di lahirkan sampai usia enam tahun, yang di sebut dengan usia emas (*golden age*) di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. <sup>1</sup>

Menurut *National Association For the Education of Young Children* (NAEYC) Anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada rentang usia 0-8 tahun.<sup>2</sup> Sedangkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.<sup>3</sup> Secara umum pada masa ini memiliki proses perkembangan yang sangat pesat sehingga hal tersebut harus di maksimalkan dengan adanya pemberian rangsangan pendidikan yang tepat. Hal tersebut di perkuat dengan penjelasan *United Nations, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) bahwa pada masa anak usia dini memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, termasuk otak anak. Sehingga anak-anak harus mendapatkan binaan dan stimulasi yang positif dari lingkungan sekitarnya.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),109.

<sup>2</sup>M. Fadillah,*Buku Ajar Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta:Samudra Biru, 2020),6.

<sup>3</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>4</sup>M. Fadillah,*Buku Ajar Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta:Samudra Biru, 2020),6.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan baik rohani mapun jasmani agar anak lebih siap dalam memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan ayat di bawah ini : ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”(Q.S. An-Nahl :78).<sup>6</sup>

Dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak rentang usia 0-6 tahun dengan cara pemberian rangsangan atau stimulus untuk membantu proses

<sup>5</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*,(Bandung:CV Penerbit DIPONEGORO,2010), 275.

pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga potensi–potensi yang di miliki anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal, serta anak lebih siap dalam memasuki tahap pendidikan yang selanjutnya.

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kualitatif menuju tingkat kedewasaanya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Aspek perkembangan antara lain perkembangan fisik, perkembangan inteligensi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan moral.<sup>7</sup>

Salah satu perkembangan yang di tingkatkan Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Perkembangan motorik (motor development) adalah perubahan yang terjadi secara progressif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (maturation) dan latihan atau pengalaman (experiences) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan.

Lingkup perkembangan fisik pada anak A sesuai dengan Peraturan Menteri no.58 tahun 2009 adalah motorik. Motorik yaitu perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang

---

<sup>7</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014), 33-35.



menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh secara tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Perkembangan kemampuan motorik halus anak akan dapat terlihat melalui berbagai pembelajaran atau permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh karena itu, perkembangan fisik motorik halus pada anak usia dini juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama bagi anak usia dini.<sup>8</sup>

Menurut Andang Ismail, bermain memiliki dua makna yaitu sebagai *play* dan *games*. Bermain sebagai *play* adalah aktivitas mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah, sedangkan bermain sebagai *games* adalah aktivitas mencari kesenangan dan kepuasan dengan adanya pencarian menang kalah. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak untuk bersenang-senang.<sup>9</sup>

Tidak ada psikolog atau pendidik pun yang menolak pendapat yang menyatakan bahwa bermain dan permainan adalah bagian mutlak dan bagian integral dari kehidupan anak. Permainan adalah sesuatu yang di gunakan dan di jadikan sebagai sarana dalam aktivitas bermain.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication,2020), 2-3.

<sup>9</sup>M. Fadillah, *BUKU AJAR BERMAIN & PERMAINAN* (Jakarta:PRENAMEDIA GROUP,2018), 6.

<sup>10</sup> M. Fadillah, *BUKU AJAR BERMAIN & PERMAINAN* (Jakarta:PRENAMEDIA GROUP,2018), 7.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Perkembangan kemampuan fisik motorik anak akan dapat terlihat melalui berbagai pembelajaran atau permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh karena itu, perkembangan fisik motorik pada anak usia dini juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama bagi anak usia dini. Melalui pemberian rangsangan, stimulus, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek fisik motorik anak.

Maka dari itu kegiatan pembelajaran yang di lakukan anak, sebaiknya memberikan kegiatan untuk perkembangan kemampuan fisik motorik halus yang menarik salah satunya dengan permainan *maze* warna, menurut Laily Rosidah, *maze* merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Permainan *maze* dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.<sup>11</sup> *Maze* terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur berliku dan warna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Idho Mardhotillah, “*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak – Kanak*”. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2020).

<sup>12</sup>Anisa Mar’atu Soleha dkk, *PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAZE UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK A DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASIKMALAYA*. jurnal PAUD Agapedia, Vol.2 No.2 2023

Berdasarkan pra observasi pada Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember tanggal 12 September 2022 bahwa terdapat beberapa siswa dan siswi yang tidak dapat menyelesaikan kegiatan atau permainan sampai selesai karena anak tidak terlalu semangat dan kecanduan terhadap gadget sehingga perkembangan kemampuan fisik motorik halus siswa dan siswi kelompok A2 belum berkembang dan mulai berkembang, seperti kemampuan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan menjemput serta kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan fisik motorik halus.<sup>13</sup>

Hal ini di perkuat dengan yang di ungkapkan guru kelompok A2 Bunda Wiwin Nor Cahyani tanggal 12 September 2022, mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa dan siswi yang tidak dapat menyelesaikan kegiatan atau permainan sampai selesai karena anak tidak terlalu semangat dan kecanduan terhadap gadget sehingga perkembangan kemampuan fisik motorik halus siswa dan siswi kelompok A2 belum berkembang dan mulai berkembang. Dan juga di perkuat dengan yang di ungkapkan guru pendamping kelompok A2 Bunda Wardatul Hasanah tanggal 12 September 2022, mengatakan bahwa perkembangan motorik halus siswa dan siswi kelompok A2 mulai berkembang dan belum berkembang, seperti kemampuan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan kemampuan menjemput

---

<sup>13</sup>Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

serta kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan fisik motorik halus.<sup>14</sup>

Hal tersebut dapat di buktikan dengan hasil evaluasi siswa dan siswi. Dari 22 siswa dan siswi belum berkembang dan mulai berkembang kemampuan fisik motoriknya, namun masih terdapat beberapa siswa dan siswi yang belum berkembang dan mulai berkembang dengan perlunya bimbingan dan stimulasi oleh guru.

**Tabel 1.1**  
**Evaluasi Kemampuan Fisik Motorik Halus Kelompok A2 Pos PAUD**  
**Bougenville 31**

No	Nama Siswa Dan Siswi	Kemampuan Fisik Motorik Halus		
		Kemampuan Mengkoordinasikan Mata Dan Tangan Untuk Melakukan Gerakan Yang Rumit	Kemampuan Menjumput	Kemampuan Membedakan Dan Menggabungkan Warna
1	Adelia Faranisa	BB	BB	MB
2	Aliyah Azka Asyakilah	BB	BB	MB
3	Asyifa Naura Zaskia	MB	MB	MB
4	M. Ulwan Dafin	BB	BB	MB
5	M. Rifky Mubarak	MB	MB	MB
6	M. Dimas Maulana	MB	MB	MB
7	Putri Adelia	MB	MB	MB
8	Qonita Ghufairah Al-Bidah	MB	MB	MB
9	Siti Makrufah	MB	MB	MB
10	Siti Hozilatul Zahro	MB	MB	MB
11	Sherly Oktavia Basri	MB	MB	MB
12	Syifanya Shohwatul Islam	MB	MB	MB
13	Wildan Nadi Mufti	MB	MB	MB
14	Wildan Uzaliatul	MB	MB	MB

<sup>14</sup>Wiwin Nor Cahyani, wawancara, *Pos PAUD Bougenville 31*, Jember, Senin 12 September 2022

No	Nama Siswa Dan Siswi	Kemampuan Fisik Motorik Halus		
		Kemampuan Mengkoordinasikan Mata Dan Tangan Untuk Melakukan Gerakan Yang Rumit	Kemampuan Menjumpat	Kemampuan Membedakan Dan Menggabungkan Warna
	Fauziah			
15	Zaskiatu Shofa	MB	MB	MB
16	Rafaniatul Azizah	MB	MB	MB
17	Khorin Naila Rohman	MB	MB	MB
18	Hana Raisa Adrina Hasan	MB	MB	MB
19	M. Ardan Jhifan Zahir	MB	MB	MB
20	Arifah Mardhotillah	MB	MB	MB
21	Fatwa Mufida Ramadani	MB	MB	MB
22	M. Ali Wafa	MB	MB	MB

Sumber Data: Dokumentasi POS PAUD BOUGENVILLE 31<sup>15</sup>

*Keterangan :*

*BB: Belum Berkembang*

*MB: Mulai Berkembang*

*BSH: Berkembang Sesuai Harapan*

*BSB: Berkembang Sangat Baik*

Dari uraian tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul ***“Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”***

## **B. Fokus Penelitian**

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang

<sup>15</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31

akan di cari jawabannya melalui proses peneitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, spesifik, operasional, jelas, tegas, yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.<sup>16</sup>

Adapun berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti mengambil fokus penelitian, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini tidak terlepas dari fokus penelitian di atas adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>16</sup>Tim Penyusun , *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember:UIN KHAS Jember 2021), 46.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk memperkaya khazanah yang berbasis keilmuan.

Adapun manfaatnya dari penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan khususnya mengenai hal kemampuan fisik motorik halus.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan ini dapat menambah khazanah keilmuan tentang pendidikan anak usia dini yang berupa mengembangkan kemampuan fisik motorik halus dan menjadikan pengalaman langsung bagi peneliti.

### b. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi refrensi tambahan tentang kemampuan fisik motorik halus dan bahan pengembangan penelitin karya tulis ilmiah di lingkungan UIN KHAS Jember

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat di jadikan referensi dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik halus anak melalui permainan *maze* warna.

### d. Bagi Pembaca

Penelitian ini di harapkan dapat di jadikan referensi untuk menambah pengetahuan mengenai kemampuan fisik motorik halus anak.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadikan titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak



terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.<sup>17</sup>

### 1. Kemampuan fisik motorik halus

Kemampuan fisik motorik halus adalah kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi yakni antara susunan saraf, otot, dan otak.

### 2. Permainan *Maze* Warna

Permainan *maze* warna adalah suatu permainan dengan jaringan jalan yang terbuat dari kayu yang berliku-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan dan berbagai macam warna.

Berdasarkan definisi istilah di atas kemampuan fisik motorik halus melalui permainan *maze* warna adalah kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi yakni antara susunan saraf, otot, dan otak melalui permainan yang yang terbuat dari kayu yang berliku-liku atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan dan berbagai macam warna pada kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

---

<sup>17</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember:UIN KHAS Jember 2021), 46.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Pada bagian sistematika pembahasan berisikan uraian secara singkat tentang gambaran penulisan skripsi titik secara sistematis, penulisan skripsi ini terdiri dari V BAB.

Bab I adalah bab pendahuluan yang merupakan dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri dari sub-sub bab yang terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan. Dari bab ini juga akan diuraikan alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini.

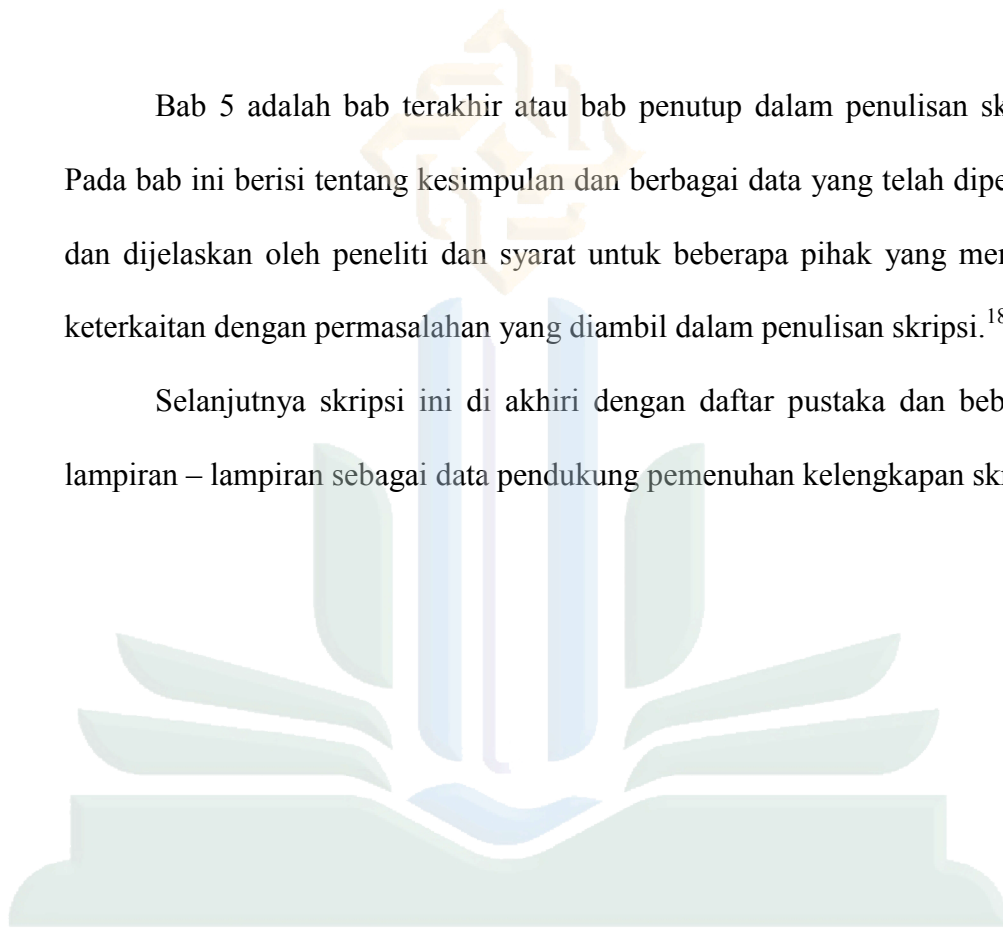
Bab 2 adalah bab kajian kepustakaan yang berisi teori-teori yang diambil dari berbagai referensi yang berkaitan dengan judul penelitian titik dalam bab ini terdiri dari dua Sub yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab 3 adalah bab metodologi penelitian yang menjelaskan tentang berbagai cara metode yang akan dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu pendekatan dan jenis penelitian lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab 4 adalah bab penyajian data dan analisis yang merupakan inti dari penulisan skripsi yang menjelaskan mengenai hasil temuan dan analisisnya yang sesuai dengan fokus penelitian titik dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data dan pembahasan hasil temuan.

Bab 5 adalah bab terakhir atau bab penutup dalam penulisan skripsi. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan berbagai data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diambil dalam penulisan skripsi.<sup>18</sup>

Selanjutnya skripsi ini di akhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran – lampiran sebagai data pendukung pemenuhan kelengkapan skripsi.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

---

<sup>18</sup>Sigit Hermawan dan Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creatif,2016), 31-32.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan seperti: skripsi, tesis, disertasi, artikel jurnal ilmiah, dan sebagainya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.<sup>19</sup>

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

1. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh: Dwi Frilianisa, 2019. “Pengembangan Permainan Tematik Integratif *Maze Matching Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu”. Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu 2019.<sup>20</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development*, dimana terdapat 10 langkah dalam penelitian ini yang harus dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah instrument tahap

---

<sup>19</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember:UIN KHAS Jember 2021), 46.

<sup>20</sup>Dwi Frilianisa, “*PENGEMBANGAN PERMAINAN TEMATIK INTEGRATIF MAZE MATCHING BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NEGERI PEMBINA 1 KOTA BENGKULU*”.(Skripsi:IAIN Bengkulu.2019).

pengembangan (observasi, wawancara, angket dan dokumentasi) dan instrumen tahap pengembangan (Lembar observasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, wawancara model pembelajaran dan media pembelajaran disekolah yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, format validasi produk dan dokumentasi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: media permainan *maze matching board* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan presentase perkembangan motorik halus anak pada permainan *maze matching board* yang awalnya 38, 54 % meningkat menjadi 83,33% dengan ini terjadi peningkatan sebesar 48, 79% dari media Permainan *maze matching board* yang di uji cobakan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan *maze matching board* epektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama fokus pada perkembangan motorik halus, perbedaanya peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan *research and development*, peneliti melakukan upaya pengembangan melalui kegiatan bermain *maze matching board* , berbeda pada subyek penelitian, penelitian di lakukan pada kelompok usia 5-6 tahun, berbeda pada tempat penelitian, yang di lakukan di bengkulu.

2. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh: Halimah, 2019. “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tkq An-Nur”. Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, IPTI Al Qur’an Jakarta.2020.<sup>21</sup>

Penelitian ini membuktikan bahwa metode penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan menjiplak menjadi gambar pada anak usia 5-6 tahun di TKQ AN-NUR.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan peningkatan hasil observasi pra siklus memperoleh persentase sebesar 47%. Pada siklus I perkembangan kemampuan motorik halus mulai mengalami peningkatan hasil observasi memperoleh persentase sebesar 69%. Meskipun mengalami peningkatan anak belum mampu mencapai target yang diharapkan dan belum dikategorikan berhasil sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Hasil observasi mendapatkan persentase 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini berhasil dengan baik.

Persamaan dalam penelitian ini Sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus, perbedaanya peneliti menggunakan jenis penelitian PTK(penelitian tindakan kelas), peneliti melakukan upaya meningkatkan melalui kegiatan bermain *maze matching board* , berbeda

---

<sup>21</sup>Halimah, “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tkq An-Nur”. (Skripsi:IPTI Al Qur’an Jakarta.2020).

pada subyek penelitian, penelitian di lakukan pada kelompok usia 5-6 tahun. berbeda pada tempat penelitian, yang di lakukan di satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak.

3. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh: Siti Lailatusyarifah, 2020. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Teknik Mozaik Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Badar Lampung”. Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN raden intan lampung, 2020.<sup>22</sup>

Penelitian yang digunakan disini yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat perkembangan motorik halus anak yang termasuk pada kategori belum berkembang tidak ada dengan tingkat presentase 0%, kategori mulai berkembang ada 8 anak dengan tingkat presentase 47% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan tingkat presentase 29% dan kemampuan anak dengan kategori berkembang sangat baik ad 4 anak dengan tingkat presentase 23%. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak sudah berkembang di karenakan pada

---

<sup>22</sup>Siti Lailatusyarifah, “*Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Teknik Mozaik Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Kemala Sukarame Badar Lampung*”. (Skripsi, UIN raden intan lampung, 2020).

saat proses kegiatan mozaik yang di lakukan oleh ank di bantu oleh orang tua, pernyataan tersebut di dapat dari hasil wawancara.

Persamaan dalam penelitian ini sama–sama fokus pada kemampuan motorik halus dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, perbedaanya peneliti mengembangkan menggunakan teknik mozaik, berbeda pada tempat penelitian, penelitian di lakukan di Lampung, penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak–Kanak.

4. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh: Chepty Wulandari, 2020. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit Kelompok B1 di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung”. Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Raden Intan Lampung 2019.<sup>23</sup>

Penelitian yang digunakan disini yaitu penelitian kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumen analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menjahit sebagai berikut : 1) Guru Membagikan Bahan dan Peralatan yang sesuai dengan yang telah di Rencanakan, 2) Guru

---

<sup>23</sup>Chepty Wulandari, “*Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit Kelompok B1 di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*”. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2019).



memperlihatkan contoh dan menerangkan bentuk jahitan yang anak dibuat , 3) Guru memberikan contoh cara memegang tali dan cara memasukan dan mengeluarkan tali dari lubang dengan benar, 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjahit, 5) Guru menghargai dan memberikan motivasi dari hasil karya anak, 6) Guru melakukan evaluasi terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menjahit. Hal ini menunjukkan bahwa ke tujuh langkah metode kegiatan menjahit ini dapat diterapkan pada anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Pendidik tidak harus menekankan tingkat keberhasilan yang dilakukan anak, melainkan harus melihat setiap kemampuan yang dimiliki anak, karena kemampuan anak berbeda-beda.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, perbedaanya peneliti mengembangkan melalui kegiatan menjahit, berbeda pada tempat penelitian, penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak – Kanak.

5. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh: Natalia Idam, 2022. “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Di Tkn Mano”. Skripsi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng 2022.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Natalia Idam, “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui

Penelitian yang digunakan disini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini terdiri dari empat komponen utama yang membentuk sebuah siklus. Keempat komponen tersebut terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TKN Mano. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik lembar observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan motorik halus anak, pada pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada pratindakan capaian yang diperoleh anak berada pada kategori BB sejumlah 3 orang anak dengan presentase 37,5%, kategori MB sejumlah 2 orang dengan presentase 25%, kategori BSH sejumlah 2 orang dengan presentase 25%. Dan kategori BSB sejumlah 1 orang dengan presentase 12,5%. Sedangkan siklus I anak yang mencapai ketuntasan belajar klasikal sejumlah 4 Orang anak dengan kategori MB dengan presentase 50% dan 4 orang anak berada pada kategori BSH dengan presentase 50%. Dan pada siklus II yang mencapai ketuntasan belajar klasikal sejumlah 7 Orang anak berada pada kategori BSH dengan presentase 87,5% dan 1 orang anak berada pada kategori BSB dengan presentase

---

*Kegiatan Kolase Di Tkn Mano*". (Skripsi : Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng 2022).

12,5%. Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kolase dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TKN Mano.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus dan sama-sama menggunakan subyek penelitian usia 4-5 tahun, perbedaannya peneliti menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif, peneliti meningkatkan melalui Kegiatan Kolase, berbeda pada tempat penelitian, penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian dan Penelitian Terdahulu**

NO	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Frilianisa, 2019	Pengembangan Permainan Tematik Integratif <i>Maze Matching Board</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu	a. sama-sama fokus pada kemampuan Motorik Halus	a. Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian pengembangan <i>research and development</i> , b. Peneliti melakukan upaya pengembangan melalui kegiatan bermain <i>maze matching board</i> , c. Penelitian terdahulu menggunakan subyek penelitian kelompok usia 5-6 tahun.

NO	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
2	Halimah, 2019	Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tkq An-Nur	a. Sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus	a. Penelitian terdahulu meningkatkan b. Penelitian terdahulu menggunakan variabel menggunakan permainan menjiplak c. Penelitian terdahulu menggunakan jenis tindakan kelas, d. Penelitian terdahulu menggunakan subyek penelitian kelompok usia 5-6 tahun e. penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak.
3	Siti Lailatusyarifah, 2020	Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Teknik Mozaik Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Badar Lampung	a. Sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus, b. Dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif	a. Penelitian terdahulu mengembangkan b. Penelitian terdahulu menggunakan teknik mozaik, c. Penelitian terdahulu di lakukan di Lampung, penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak

NO	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
4	Chepty Wulandari, 2020	Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit Kelompok B1 di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung	a. Sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus, b. Dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif	a. Penelitian terdahulu mengembangkan b. Penelitian terdahulu menggunakan variabel melalui kegiatan menjahit c. Penelitian terdahulu menggunakan subyek penelitian kelompok usia 5-6 tahun.
5	Natalia Idam, 2022	Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Di Tkn Mano	a. Sama-sama fokus pada kemampuan motorik halus, b. sama-sama menggunakan subyek penelitian usia 4-5 tahun	a. peneliti menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) b. peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif, c. peneliti meningkatkan melalui Kegiatan Kolase, d. penelitian di lakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak.

Dari ke-5 penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, yaitu sama – sama fokus pada kemampuan motorik halus sedangkan perbedaannya penelitian ini fokus pada

perkembangan, dan berbeda pada penggunaan permainan dimana penelitian ini menggunakan permainan *maze* warna.

## B. Kajian Teori

### 1. Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus anak usia dini

#### a. Pengertian Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus

Menurut Hurlock, Perkembangan merupakan rangkaian perubahan – perubahan secara kualitatif dan progresif yang terjadi sebagai dampak dari proses kematangan dan pengalaman.<sup>25</sup>

Menurut Yusuf Syamsu, Perkembangan adalah perubahan – perubahan yang dialami individu atau organisme baik menyangkut fisi (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) yang berlangsung secara berkesinambungan, sistematis, dan progresif menuju tingkat kedewasaannya atau kematannya (*maturation*).<sup>26</sup>

Menurut Hasan, perkembangan adalah segala perubahan kualitatif dan kuantitatif yang disertai pertumbuhan dan proses kematangan manusia, dari masa bayi sampai usia lanjut.<sup>27</sup>

Santrock mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai sejak terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan. Sedangkan

Woolfok mengemukakan perkembangan adalah perubahan adaptif

<sup>25</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),2.

<sup>26</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014), 19

<sup>27</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),3.

secara teratur yang berlangsung sejak terjadi konsepsi sampai meninggal dunia,

Kemampuan Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa, bisa atau pandai untuk melakukan sesuatu.

Menurut Munandar bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari bawaan dan latihan. Pandangan munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Jadi perlu pembiasaan dan latihan untuk menstimulus kemampuan anak agar keahlian yang dimiliki oleh anak dapat tercapai. Menurut Mohammada Zain dalam Milman Yusdi, kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu atau kegiatan, Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode pranatal (dalam kandungan).

Motorik merupakan suatu istilah yang di gunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang di lakukan oleh tubuh

manusia. Motorik (gerakan) adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh.<sup>28</sup> Menurut Hurlock, bahwa motorik adalah suatu perkembangan dalam pengendalian gerak tubuh yang dilakukan oleh saraf, urat saraf dan otot yang saling berkoordinasi.<sup>29</sup>

Menurut Zukifli, Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh yang di dalamnya terdapat tiga unsur yang menentukannya, yaitu otot, saraf, dan otak.

Kemampuan motorik adalah kemampuan unjuk kerja atau tampilan seseorang yang di pengaruhi oleh faktor kekuatan, kecepatan, daya tahan, dan koordinasi, dengan demikian akan lebih mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak.<sup>30</sup>

Keterampilan motorik merupakan perkembangan kematangan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuhnya dan menggunakan otak menjadi pusat pengendalian gerak. Gerakan di bedakan menjadi dua macam, yaitu gerak yang menggunakan otot besar atau kasar, dan gerak yang menggunakan otot kecil atau halus.

Kemampuan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut sujiono gerakan motorik halus merupakan suatu gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh, yaitu seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari

---

<sup>28</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014), 163.

<sup>29</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020), 12.

<sup>30</sup>Anton komaini, *KEMAMPUAN MOTORIK ANAK USIA DINI* (Depok:PT RAJAGRAFINDO PERSADA,2018), 18.



tangan dan gerakan yang di lakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat.<sup>31</sup> Sedangkan, Motorik kasar merupakan kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Menurut Hurlock motorik halus adalah pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk menggenggam, melempar, dan menangkap bola.<sup>32</sup>

Jadi, kemampuan motorik halus adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi yakni antara susunan saraf, otot, dan otak. Dimana gerak tubuh tersebut hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh, seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang di lakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat.

Jadi, perkembangan kemampuan fisik motorik halus adalah perubahan kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan fisik dan motorik, yakni berkaitan dengan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi yakni antara susunan saraf, otot, dan otak. Dimana gerak tubuh tersebut hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh.

---

<sup>31</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),30.

<sup>32</sup>Andi Nuraeni, *"Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai Gambar Di Kelompok Bermain Maccini Gusung Kota Makassar"*. (Skripsi, Universitas Negeri Makassar 2015),7.

## b. Prinsip Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus

Hurlock mengemukakan prinsip perkembangan motorik antara lain:<sup>33</sup>

- 1) Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf.

Gerakan terampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang dengan baik. Selama masa kanak-kanak, otot berbelang (*striped muscle*) atau *striated muscle* yang mengendalikan gerakan sukarela berkembang dalam laju yang agak lambat. Sebelum anak cukup matang, tidak mungkin ada tindakan sukarela terkoordinasi. Contoh, anak akan dapat berjalan maka otot-otot kaki harus sudah siap untuk menopang tubuh anak dan saraf yang terlibat dengan kemampuan berjalan harus sudah matang. Jika otot dan saraf belum siap maka akan sulit bagi anak untuk belajar berjalan.

- 2) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang

Sebelum sistem saraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk mengajarkan gerakan terampil anak akan sulit meskipun upaya tersebut di prakarsai oleh anak sendiri. Latihan seperti itu mungkin menghasilkan beberapa keuntungan yang sifatnya sementara, namun jangka panjang pengaruhnya tidak akan berarti atau nihil. Contoh, anak usia 2 tahun yang di

---

<sup>33</sup>Ahmad Rudiyanto, *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS ANAK ANAK USIA DINI* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 46-49.

ajarkan calistung dengan paksa maka usaha tersebut akan sia-sia, seandainya usaha tersebut berhasil akan menimbulkan dampak yang kurang baik bagi anak terutama psikologis, bahkan dia akan membenci pembelajaran calistung karena menurut anak sulit mempelajarinya.

3) Perkembangan motorik mengikut pola yang dapat di ramalkan

Perkembangan motorik yang dapat di ramalkan terbukti dari adanya kegiatan massa kegiatan khusus. Dengan matangnya urat saraf, kegiatan massa di gantikan dengan kegiatan spesifik dan secara acak gerakan kasar membuka jalan untuk memperhalus gerakan yang hanya melibatkan otot dan naggota badan yang tepat. Contohnya, anak yang duduk lebih awal akan berjalan lebih awal ketimbang yang duduknya terlambat.

4) Di mungkinkan menentukan norma perkembangan motorik

Perkembangan motorik mengikut pola yang dapat di ramalkan berdasarkan umur dan rata-rata di mungkinkan menentukan norma untuk kegiatan motoriknya. Norma tersebut dapat di gunakan oleh guru untuk menentukan harapan terhadap suatu kemampuan dan pada usia berapa kemampuan tersebut dapat muncul. Norma ini juga dapat di gunakan untuk melihat kenormalan anak. Contoh, anak usia 1,5 tahun sudah dapat berjalan sendiri, apabila sudah usia 2 tahun belum dapat berjalan maka anak tersebut mengalami keterlambatan atau memiliki

faktor penghambat yang lain mempengaruhi perkembangan motoriknya.

5) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Meskipun terdapat perkembangan motorik secara umum, namun pada hakikatnya setiap individu mempunyai laju perkembangan yang berbeda antara anak satu dengan yang lainnya. Perkembangan setiap anak dapat dipengaruhi banyak faktor, baik dalam diri anak sendiri, hereditas, dan lingkungan. Singga faktor tersebut dapat mempengaruhi laju kecepatan atau keterlambatannya. Contohnya, ada dua anak kembar usianya 5 tahun seharusnya anak sudah dapat menggunting kertas sesuai dengan garis lurus, tetapi anak yang satunya belum dapat menggunting kertas sesuai dengan garis lurus.

Prinsip mengembangkan kemampuan motorik halus anak, yaitu:<sup>34</sup>

a) Memberikan kebebasan ekspresi pada anak

Ekspresi adalah proses mengungkapkan perasaan dan jiwa secara jujur dan langsung dari dalam diri anak, dimana ekspresi tersebut dapat diungkapkan melalui kegiatan motorik halus.

b) Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk kreatif

---

<sup>34</sup>Ahmad Rudiyanto, *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS ANAK ANAK USIA DINI* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 44-46.

Kreatifitas merupakan kemampuan mencipta sesuatu yang baru yang bersifat orisinal/asli dari diri sendiri. Kertifitas erat kaitannya dengan fantasi (daya khayal), karena itulah anak perlu di aktifkan dengan cara membangkitkan tanggapan melalui penamatan dan pengalamannya sendiri. Untuk mendukung anak dalam merangsang kreatifitasnya perlu di alokasikan waktu, tempat, dan media yang cukup.

- c) Memberikan bimbingan kepada anak untuk menemukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media

Ketika melakukan kegiatan motorik halus, anak menggunakan berbagai media/alat dan bahan, oleh karena itu perlu kiranya anak mendapatkan contoh dan menguasai berbagai cara menggunakan alat-alat tersebut, sehingga anak merasa yakin akan kemampuannya dan tidak mengalami kegagalan dnga berbagai gerakan sederhana, misalny bermain jari (*finger plays*).

- d) Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan penunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak

Hindarkan penunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak, seperti hindari komentar negatif ketika melihat hasil karya motorik halus anak, begitu pula

kata-kata yang membatasi berupa larangan atau penunjuk yang terlalu banyak serta labelling kepada anak. Hal-hal tersebut dapat menyebabkan anak berkecil hati, kurang percaya diri, dan frustrasi dengan kemampuannya. Berikanlah motivasi dengan kata-kata positif, pujian, dorongan dan reward lainnya sehingga anak termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya, membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan.

- e) Dalam perkembangan anak terdapat karakteristik perkembangan yang berbeda-beda untuk setiap usia.

Oleh karena itu, perlu kiranya memperhatikan apa dan bagaimana bimbingan dan stimulasi yang dapat diberikan kepada anak sesuai dengan usia perkembangannya.

- f) Memberikan rasa gembira dan ciptakan suasana yang menyenangkan pada anak

Anak akan melakukan kegiatan dengan seoptimal mungkin jika ia berada dalam kondisi psikologis yang baik yaitu dalam suasana yang menyenangkan hatinya tanpa ada tekanan. Oleh karena itu, perlu menciptakan kenyamanan psikologis kepada anak dalam berkarya motorik halus.

- g) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan

Dalam mengembangkan kegiatan motorik halus perlu memberikan perhatian yang memadai pada anak, hal ini untuk mendorong anak dalam sekaligus menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan seperti pertengkaran memperebutkan alat berkarya, atau kegagalan membuat karya atau bahkan kecelakaan ketika anak tidak berhati-hati menggunakan alat seperti gunting.

Prinsip-prinsip perkembangan motorik halus menurut Hurlock yaitu sebagai berikut:<sup>35</sup> (1) Perkembangan melibatkan perubahan, (2) Hasil proses kematangan dan belajar, (3) Terdapat perbedaan dalam setiap perkembangan motorik halus anak, (4) Pola perkembangan dapat diramalkan, (5) Setiap tahap memiliki bahaya yang potensial.

### c. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus

Menurut Melyloeha terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus, yaitu: a) kemampuan dalam memegang dan memanipulasi benda-benda, dan b) kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.<sup>36</sup>

Karakteristik motorik halus yaitu gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dapat di

---

<sup>35</sup> Shinta bella dkk, *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5TAHUN MELALUI KEGIATAN MOZAIK MENGGUNAKAN LIMBAH SERBUK GERGAJI DI TK CENDEKIA TUNGKOP ACEH BESAR*. Banda Aceh:Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini.2022.

<sup>36</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),36.

pengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Dimana kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak dapat berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar, dan menangkapbola serta memainkan benda-benda atau alat permainan.

Berikut merupakan beberapa karakteristik keterampilan motorik halus yang paling utama menurut Mudjito, antara lain:

- 1) Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
- 2) Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat, bahkan cenderung sempurna.
- 3) Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata.
- 4) Pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun usia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

#### **d. Tujuan Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus**

Motorik anak perlu di latih dan di stimulasi agar dapat berkembang dengan baik.<sup>37</sup> Tujuan perkembangan motorik halus yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak agar mengembangkan

---

<sup>37</sup>Herdina Indrijati, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Sebuah Bunga Rampai* (Jakarta: KENCANA,2016).40.



kemampuan motorik halus, khususnya jari tangan dan optimalisasi ke arah yang lebih baik dengan cara anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tangannya ke arah yang lebih baik.<sup>38</sup>

Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun yaitu anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan untuk mengkoordinasikan antara mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis<sup>39</sup>, namun secara lebih jelas tujuan pengembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun agar anak mampu:

- 1) Menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari jemari seperti kesiapan menggambar, menulis, memanipulasi benda-benda.
- 2) Mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan
- 3) Mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus
- 4) Mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.

#### **e. Tahapan Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus**

Dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, guru perlu mengetahui tahapan perkembangan anak terutama yang terkait dengan motoriknya. Hal ini di maksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam memberikan stimulasi kepada anak.

---

<sup>38</sup>Ahmad Rudianto, *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS ANAK ANAK USIA DINI* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 34.

<sup>39</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020), 40.

Berikut ini tahapan perkembangan motorik pada anak usia dini.<sup>40</sup>

1) *Imitation* (peniruan)

Keterampilan seseorang menirukan sesuatu yang di lihat, di dengar dan di alaminya. Tahap imitasi terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, di mana anak mulai memberi respon serupa dengan apa yang di amatinnya, contoh ; meniru gerakan lari, berjalan atau melompat.

2) *Manipulation* (menggunakan konsep)

Keterampilan untuk menggunakan konsep dan melakukan kegiatan. Tahap manipulasi menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengajaran, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Contoh : memasukkan bola ke keranjang, melakukan smash, atau melakukan gerakan senam yang di demonstrasikan.

3) *Presition* (ketelitian)

Berhubungan dengan kegiatan secara teliti dan benar. Aktivitas di tahap ini membutuhkan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Contoh : berjalan di atas papan titian.

---

<sup>40</sup>Ahmad Rudiyanto, *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS ANAK ANAK USIA DINI* (Lampung: Darussalam Press Lampung,2016),52-54.

#### 4) *Articulation* (Perangkaian)

Keterampilan motorik untuk mengaitkan bermacam-macam gerakan yang berkesinambungan. Aktivitas dalam tahap ini menandakan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai yang di harapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda. Contoh : mendribble dan lay-out, menggiring dan mengoper bola.

#### 5) *Naturalisation* (kewajaran)

Gerakan yang dilakukan dengan di hayati dan wajar. Menurut tingkah laku yang di tampilkan gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluwesan. Contoh : bermain bola, berenang dan bersepeda.

Berikut tahapan perkembangan fisik motorik halus anak:<sup>41</sup>

**Tabel 2.2**  
**Tahapan Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	Usia 4-5 Tahun
<b>Motorik Halus</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>2. Menjiplak bentuk</li> <li>3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</li> <li>6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</li> </ol>

<sup>41</sup> Undang Undang No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

## 2. Permainan *Maze* Warna

### a. Pengertian Permainan

Menurut Ruswandi, permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya. Menurut Ralibi, permainan adalah bentuk kegiatan yang terkendali oleh aturan, bahkan terkadang menjadi sebuah pertandingan.<sup>42</sup>

Permainan adalah sesuatu yang di gunakan dan di jadikan sebagai sarana bermain, dimana kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang di gunakan dalam bermain.<sup>43</sup>

Menurut Hans Daeng, permainan dapat di katakan bersifat universal, karena hidup dan hinggap pada semua masyarakat di dunia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat pedesaan maupun perkotaan, di senangi anak – anak, pemuda, maupun dewasa. Dimana permainan adalah bentuk kesibukan yang di tentukan oleh diri sendiri tanpa ada paksaan atau perintah dari pihak lain.<sup>44</sup>

Dapat di simpulan bahwa, permainan adalah suatu alat yang di gunakan dan di jadikan sebagai sarana dalam bermain yang terkendali oleh aturan dan dapat di jadikan sebuah pertandingan serta bersifat universal.

---

<sup>42</sup>Pupung Puspa Ardini Dan Anik Lestarinigrum, *BERMAIN & PERMAINAN ANAK USIA DINI* (Nganjuk:Adjie Media Nusantara,2018), 43.

<sup>43</sup>M. Fadillah, *BUKU AJAR BERMAIN & PERMAINAN* (Jakarta:PRENAMEDIA GROUP,2018), 7.

<sup>44</sup>Andang Ismali, *EDUCATION GAMES* (Yogyakarta:Pro-U Media,2009), 16-17.

## b. Konsep *Maze* Warna

Menurut Laily Rosidah, *maze* merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Permainan *maze* dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.<sup>45</sup>

*Maze* adalah alat permainan yang terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur berkeluk dan warna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik.<sup>46</sup>

*Maze* merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berkeluk-likuk atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan *maze*. Permainan *maze* dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.<sup>47</sup>

Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik

<sup>45</sup>Idho Mardhotillah, “*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak – Kanak*”. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2020).

<sup>46</sup>Anisa Mar’atu Soleha dkk, PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAZE UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK A DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASIKMALAYA. jurnal PAUD Agapedia, Vol.2 No.2 2023

<sup>47</sup>Anggil Viyantini Kuswanto Dan Suyadi, *SISTEMATIKA LETARTUR REVIEW : PERMAINAN MAZE DALAM MENGENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK – KANAK* (Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Permainan *maze* biasanya permainan mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Ada level tertentu dalam setiap permainannya dan labirinnya menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan.<sup>48</sup>

Permainan *maze* atau yang dikenal dengan istilah labirin adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku. Permainan *maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.<sup>49</sup>

Dapat di simpulkan, *Maze* adalah Permainan edukatif sejenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang dan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, bercabang dan berliku serta untuk melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, dan melatih motorik halus dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Dimana *maze* dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.

---

<sup>48</sup>Eka Lidya Costantina Dan Rachma Hasibuan, “PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A2” (Jurnal : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA Surabaya).

<sup>49</sup>I Kadek Suela, “ PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU SELF STIMULATION PADA ANAK AUTIS” (Jurnal : Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UN Surabaya).

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *maze* warna adalah Permainan edukatif sejenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang dan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, bercabang dan berliku serta untuk melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, dan melatih motorik halus dalam rangka mencari rute yang tepat sesuai dengan warna yang di desain untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini.

### c. Tahap–Tahap menggunakan

Tahap–tahap menggunakan permainan *maze* warna:

- 1) Pendidik mengajak anak untuk memperhatikan permainan *maze* warna.
- 2) Pendidik menjelaskan prosedur cara bermain permainan *maze* warna.
- 3) Anak di minta menjalankan *maze* warna dengan mencari jalan keluar yang tepat .
- 4) Anak di minta menyebutkan bentuk dan warna sesuai dengan yang di lalunya.
- 5) Pendidik akan membimbing anak apabila mereka mengalami kesulitan dalam menjalankan permainan *maze* warna

### d. Manfaat Permainan *Maze* Warna

Berikut beberapa manfaat permainan *maze* warna:<sup>50</sup>

- 1) Aspek emosional

---

<sup>50</sup>Soleha, Yasbiati, dan Muslihin, *PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAZE UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASEKMALAYA*,178.

Saat anak bermain permainan *maze* warna dapat melatih kesabarannya,<sup>51</sup> seperti marah atau gembira saat anak mencari solusi jalan satu per satu yang benar secara bergantian, marah atau gembira saat anak mengelompokkan satu per satu secara bergantian, marah atau gembira saat anak berfikir mencari solusi jalan yang benar, marah atau gembira saat anak menggerakkan permainan, sedih jika tidak bisa memainkan permainan *maze* warna, ingin tahu yang sangat besar terhadap permainan *maze* warna dan juga terdapat anak yang takut untuk bermain permainan *maze* warna.<sup>52</sup>

Sesui dengan pendapat Hurlock, bahwa pola – pola emosi umum pada masa awal kanak – kanak antara lain: amarah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, kasih sayang.<sup>53</sup>

## 2) Aspek kognitif

Perkembangan kognitif menurut para ahli adalah seluruh proses aktivitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah merencanakan masa depan, atau semua

<sup>51</sup> Anggil Viyantini Kuswanto Dan Suyadi, *SISTEMATIKA LETARTUR REVIEW : PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK – KANAK* (Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

<sup>52</sup>Luthfatun Nisa', *Merancang dan Membuat APE untuk Anak Usia Dini* (Jawa Barat:EDU PUBLISHER,2020), 64.

<sup>53</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014), 150-151.



proses kognisi yang berkaitan dengan bagaimana individu memperhatikan, mempelajari, mengamati, memperkiraan, membayangkan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.<sup>54</sup>

Permainan *maze* sangat bermanfaat terhadap aspek kognitif anak usia dini karena anak mulai mengerti konsep dan pemecahan masalah, yang membutuhkan pemusatan perhatian anak pada suatu hal.<sup>55</sup> Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu anak sedang berpikir. Salah satunya membantu anak memahami dan mengenal benda, bentuk, ukuran dan warna pada media *maze*. Selain itu, bermain *maze* dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui dan mengingat kembali ruang-ruang, jalur- jalur yang dilewati saat ingin mencapai garis finish pada *maze* tersebut.<sup>56</sup>

Saat anak bermain permainan *maze* warna dapat melatih kemampuan mengelompokkan warna yang sesuai, mencari solusi jalan yang benar,<sup>57</sup> mempelajari bentuk dan warna, melatih berfikir logis untuk menentukan jalan yang benar sesuai warnanya, menarik perhatian anak menjadi lebih mudah

<sup>54</sup>Konstantinus, dkk. *ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI* (Jawa Tengah:PT. Nasya Expanding Management,2021), 9.

<sup>55</sup>Nurhayati dan Sitti Rahmawati Talango, *ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MULTIPLE INTELEGENCE* (Banten:PT. Runzune Sapta Konsultan,2022), 29.

<sup>56</sup>Rizki Novita Sari, *PEMANFAATAN MEDIA MAZE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI PAUD AR-RAUDHAH KACE TIMUR* (Bangka Belitung: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.2022)

<sup>57</sup> Anggil Viyantini Kuswanto Dan Suyadi, *SISTEMATIKA LETARTUR REVIEW : PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK – KANAK* (Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

mamahami dalam mengenal warna serta meningkatkan daya ingat anak.<sup>58</sup>

### 3) Aspek fisik motorik (motorik halus)

Saat anak bermain permainan *maze* warna dapat melatih tangan anak untuk menjumpu bentuk lingkaran pada permainan *maze* warna agar menjadi lentur, Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit yakni menggerakkan sesuai jalan yang ada pada permainan *maze* warna, Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus terkait kelenturan gerakan.

Sesuai dengan pendapat Melyloeha terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus, yaitu: a) kemampuan dalam memegang dan memanipulasi benda-benda, dan b) kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.<sup>59</sup>

### 4) Aspek bahasa

Saat anak bermain permainan *maze* warna dapat menambah kosakata anak yang berkaitan dengan warna, bentuk geometri, urutan prosedur penggunaan permainan *maze* warna, dan penggunaan bahasa saat interaksi dengan teman atau pendidik. Sesuai dengan pendapat Jamaris perkembangan bahasa anak di bagi menjadi tiga aspek, yaitu: kosakata,

---

<sup>58</sup>Luthfatun Nisa', *Merancang dan Membuat APE untuk Anak Usia Dini* (Jawa Barat:EDU PUBLISHER,2020), 64.

<sup>59</sup>Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta : KENCANA, 2020),36.

sintaksis (tata bahasa), dan semantik (penggunaan kata sesuai dengan tujuannya)<sup>60</sup>

5) Aspek sosial

Saat anak bermain permainan *maze* warna dapat melatih sosial anak, dimana terdapat interaksi antara pendidik dan anak usia dini, dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, seperti anak meniru gerakan yang di lakukan oleh pendidik, persaingan untuk memenangkan yang lebih cepat, kerja sama jika di klakukan secara berkelompok, membagi untuk anak yang lain jika sudah selesai bermain atau membagi untuk bermain bersama, perilaku akrab dengan teman atau dengan pendidik.

Sesuai dengan pendapat Hurlock bahwa pola perilaku sosial pada anak usia dini antara lain: meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, dan perilaku akrab.<sup>61</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

---

<sup>60</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014),77.

<sup>61</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya* (Jakarta:KENCANA,2014), 139-140.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang dipakai peneliti adalah Kualitatif Deskriptif.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan penelitian tersebut hendak dilakukan. Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti hendaknya melakukan survey awal untuk mengetahui dan menemukan titik permasalahan yang terdapat di lokasi tersebut. Adapun lokasi penelitian ini adalah Pos PAUD Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut: *pertama* karena permainan *maze* warna di Pos PAUD Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember pernah dilakukan tetapi karena rusak tidak dilaksanakan kembali maka dari itu peneliti di sini ingin mengadakan kembali permainan tersebut, *kedua* permainan *maze* warna dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak.

#### C. Subyek Penelitian

Sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

### 1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diambil secara langsung dari objek penelitian yaitu Kepala Sekolah yang bernama Wiwin Nor Cahyani, Guru Kelompok A2 yang bernama Wiwin Nor Cahyani, Guru Pendamping Kelompok A2 yang bernama Wardatul Hasanah, 3 Siswa dan siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 yang bernama Adelia Faranisa, Aliyah Azka Asyakilah, dan M. Ulwan Dafin.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diambil berupa dokumen sekolah, kajian-kajian teori, dokumen guru serta karya tulis ilmiah yang relevan dengan masalah yang sedang peneliti teliti.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Untuk observasi, peneliti menggunakan observasi non partisipan. Adapun data yang di peroleh dengan teknik observasi adalah

a) Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

b) Kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa

Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

c) Kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 2. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara yang bersifat struktur. Adapun data yang di peroleh dengan teknik wawancara adalah

a) Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

b) Kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

c) Kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

### 3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dibutuhkan dokumen dokumen sebagai berikut : Data yang berbentuk tertulis dan Data yang berbentuk gambar.

Adapun data yang ingin diperoleh menggunakan teknik dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Profil Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
- b. Visi, misi, dan tujuan Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
- c. Data jumlah guru, tenaga kependidikan dan data siswa siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
- d. Sarana dan prasarana Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kabupaten Jember.
- e. Struktur organisasi Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

Sedangkan Data yang berbentuk gambar, diantaranya :

- a. Foto kegiatan pembelajaran dengan *maze* warna.
- b. Kondisi gedung Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
- c. Foto absensi kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

### E. Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: Pandangan (Miles, Huberman and Saldana, 2014) tentang analisis data kualitatif, mereka menulis analisis data di bagi dalam tiga aliran aktivitas paralel: 1) kondensasi data (*data condensation*), 2) presentasi data (*data display*), dan 3) inferensi/validasi (*conclusion drawing/verification*).<sup>62</sup>

### F. Keabsahan Data

Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

### G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada tahap-tahap penelitian ini. Peneliti akan menguraikan rencana pelaksanaan penelitian antara lain yaitu:

#### 1. Tahap Pra-Lapangan

Tahap pra lapangan adalah dimana tahap ini dilakukan sebelum penelitian dilakukan di lapangan. Tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap pra lapangan ini antara lain yaitu:

##### a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini peneliti merancang penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan materi setelah itu di konsultasikan kepada dosen pembimbing, menyusun proposal dan selanjutnya seminar proposal.

##### b. Memilih lapangan penelitian

---

<sup>62</sup>Ferry Rita Fiantika, dkk. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. (Sumatera Barat: PT. GLOBAL. EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022).70-74.



Sebelum melakukan penelitian, yang dilakukan peneliti yang pertama harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti. Peneliti disini meneliti di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

d. Memilih dan memanfaatkan informan

Informan yang peneliti pilih dalam tahap ini yaitu; Kepala Sekolah yang bernama Wiwin Nor Cahyani, Guru Kelompok A2 yang bernama Wiwin Nor Cahyani, Guru Pendamping Kelompok A2 yang bernama Wardatul Hasanah, 3 Siswa dan siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 yang bernama Adelia Faranisa, Aliyah Azka Asyakilah, dan M. Ulwan Dafin.

e. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Untuk menyiapkan perlengkapan penelitian yang harus dibawa peneliti dilapangan seperti alat tulis, buku, bulpoin, kertas, catatan dan sebagainya.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Untuk melakukan tahap pelaksanaan dilapangan yang dilakukan peneliti yaitu peneliti mengumpulkan data-data yang di butuhkan.

### 3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data yang terkumpul maka peneliti menganalisis keseluruhan semua data dan kemudian di simpulkan dan diekspresikan dalam bentuk teks naratif.

### 4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi sesuai dengan pedoman-pedoman penulisan karya ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Proses ini dilakukan setelah peneliti selesai melakukan penelitian di lapangan dalam periode tertentu, sehingga di hasilkan data yang akurat atau memiliki derajat kepercayaan tinggi.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

Pos Paud Bougenville 31 Jember adalah lembaga pendidikan yang terletak di Dusun Curah Arum RT.004 RW.023 Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Untuk memahami keadaan yang ada di lokasi penelitian dan mendapatkan gambaran yang lengkap mengenai lokasi penelitian, maka dapat dijelaskan melalui data - data sebagai berikut:

##### 1. Sejarah Singkat Pos Paud Bougenville 31

Pos Paud Bougenville 31 di dirikan pada tahun 2012 di bawah naungan TPPKK Desa Kaliwining. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi lahirnya POS PAUD BOUGENVILLE 31 yaitu bapak Muhsinun. Beliau yang saat itu berkedudukan sebagai kepala dusun merasa prihatin, dikarenakan pendidikan untuk anak usia dini terlalu jauh dari lingkungan Dusun Curah Arum. Beliau menyampaikan pendapatnya kepada dua guru dari Pos Paud tersebut yaitu Ibu Saudah Mimik dan Ibu Wiwin Nor Cahyani yang kemudian di sepakati untuk mendirikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) untuk menjalankan dan mengelola kegiatan bermain dan belajar anak di Dusun Curah Arum, mulai dari usia 0-6 tahun. Kemudian dengan hasil musyawarah bersama menyimpulkan adanya kesepakatan yang hasilnya yaitu rumah bapak kepala dusun yang akan dijadikan tempat belajar dan bermain anak dikarenakan belum adanya fasilitas atau tempat yang layak untuk ditempati. Sebagai pengelola atau

kepala sekolah ditunjuklah Ibu Wiwin Nor Cahyani dan Ibu Saudah Mimik sebagai guru dengan peserta didik 21 anak. Langkah berikutnya di lembagakan lalu mengajukan surat perizinan ke Dinas Pendidikan. Surat izin operasional dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur nomor 4219/623/413/2012 tercantum mulai berlaku tanggal 17 Februari 2012.

## 2. Profil Pos Paud Bougenville 31

Nama Lembaga	: Pos Paud Bougenville 31
Alamat / Jalan	: Dusun Curah Arum RT 004 RW 023
Desa	: Kaliwining
Kecamatan	: Rambipuji
Kabupaten	: Jember
Propinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68152
No. Telp	: 085231881846
Nama Yayasan	: TPPKK Desa Kaliwining
Status Sekolah	: Belum Akreditasi
Status Lembaga	: Swasta
No SK Kelembagaan	: 503/A.1/PAUD.P/ 0028 / 25.09.325/2021
NPSN	: 69825020
Tahun didirikan	: 2012
Status Tanah	: Pinjam
Luas Tanah	: 11m <sup>2</sup>
Nama Kepala Sekolah	: Wiwin Nor Cahyani

### 3. Visi Misi Pos Paud Bougenville 31

#### a. Visi Pos Paud Bougenville 31

"Mencerdaskan anak bangsa, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, shaleh, shaleha, berakhlak mulia dan berguna bagi Nusa dan Bangsa".

#### b. Misi Pos Paud Bougenville 31

Berdasarkan visi diatas, maka Pos Paud Bougenville 31 merumuskan misi sebagai berikut:

- 1) Pembentukan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT
- 2) Pembentukan ketaatan kepada orang tua dan guru
- 3) Menerapkan tingkah laku yang baik atau akhlak mulia (kesopanan)
- 4) Penerapan pembelajaran yang menyenangkan interaktif, realistik dan terpadu.

#### c. Tujuan Pos Paud Bougenville 31

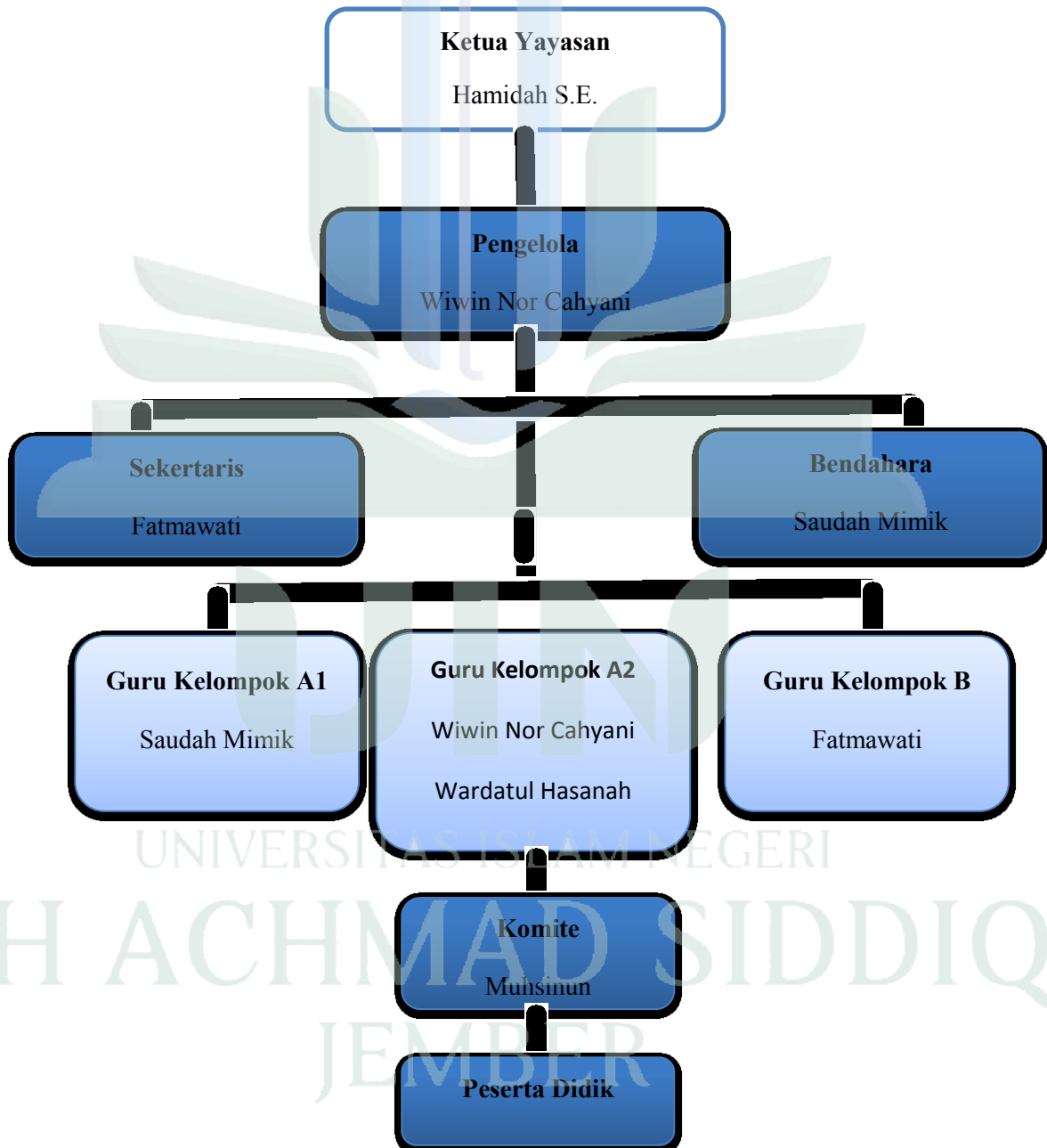
Mengacu pada visi dan misi di atas, maka tujuan fosfat bulan 31 adalah terwujudnya peserta didik yang berpegang teguh pada akhlak Islam, cerdas dan berbudi luhur.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

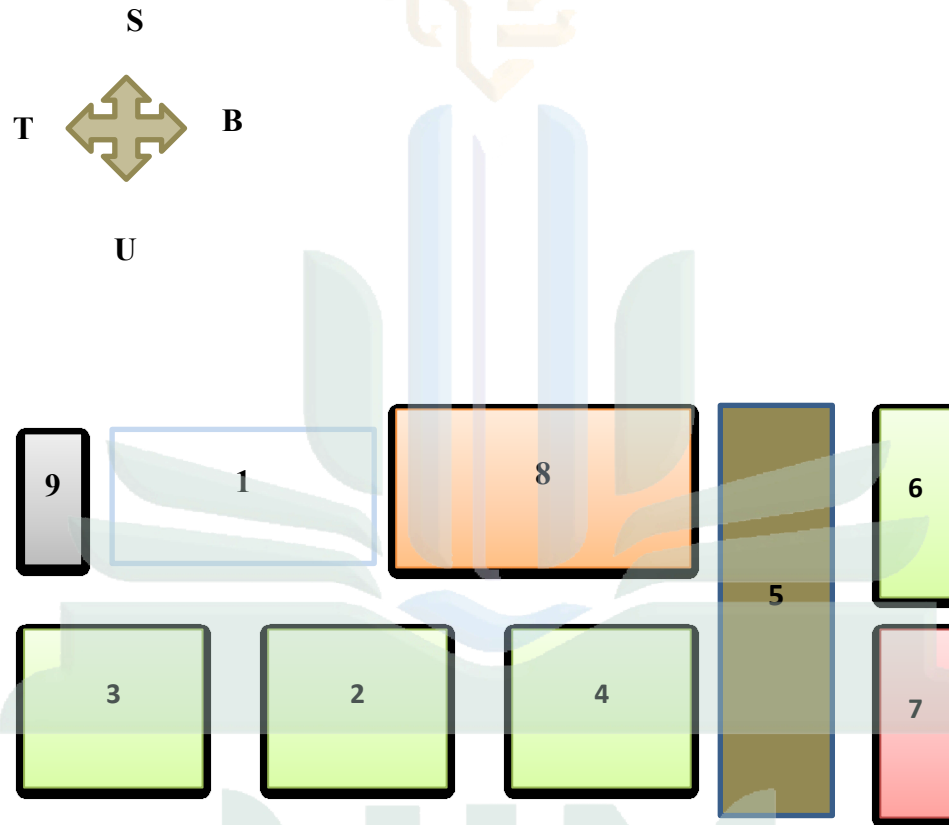
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

#### 4. Struktur Organisasi Pos Paud Bougenville 31

**Tabel 4.1**  
**Struktur Organisasi**  
**Pos Paud Bougenville 31**



**DENAH LOKASI POS PAUD BOUGENVILLE 31 JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2022-2023**



1. Ruang Kelompok A1
2. Ruang Kelompok A2
3. Ruang Kelompok B
4. Ruang Guru & Pengelola
5. Taman Bermain
6. Ruang Tunggu wali murid
7. Kamar Mandi
8. Arena Bermain
9. Arena Bermain

## 5. Data jumlah guru dan siswa Pos Paud Bougenville 31

Tabel 4.2

Data Jumlah Guru Pos Paud Bougenville 31

No.	Status	L	P	Jumlah
1.	Guru PNS	-	-	-
2.	Guru Tetap Yayasan	-	4	4
	Jumlah	-	4	4

Sumber: *Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*<sup>63</sup>

Tabel 4.3

Data Siswa Pos Paud Bougenville 31 Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
A1	7	9	16
A2	6	16	22
B	12	9	21

Sumber: *Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*<sup>64</sup>

## 6. Sarana Prasarana Pos Paud Bougenville 31

Tabel 4.4

Data Gedung Pos Paud Bougenville 31

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan
1.	Ruang kelas	3
2.	Ruang Guru dan Pengelola	1
3.	Toilet	1
4.	Ruang Tunggu Wali Murid	1

Sumber: *Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*<sup>65</sup>

### B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data memuat tentang uraian data temuan yang di peroleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang di uraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang di paparkan sesuai dengan fokus penelitian.

<sup>63</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

<sup>64</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31

<sup>65</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31



Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023 pada tanggal 15 Februari 2023 sampai 15 April 2023 bahwa jumlah siswa dan siswi kelompok A2 berjumlah 22 siswa. Peneliti melakukan penelitian pada 3 anak, 1 guru kelompok dan 1 guru pendamping kelompok A2.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi, dan Penyajian data dalam penelitian ini didasarkan pada fokus penelitian, yaitu : 1) Bagaimana kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?. 2) Bagaimana kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?. 3) Bagaimana kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?.

**1. Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Hasil analisis observasi peneliti bahwa kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 antara lain:

Dari hasil observasi peneliti bahwa kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah dalam termasuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sebab permainan *maze* warna ini pernah dilakukan pada semester ganjil, setelah permmainannya rusak tidak terpakai lagi dan tidak dapat bermain permainan *maze* warna ini lagi. Namun kepala sekolah membeli permainan *maze* warna lagi untuk proses pembelajaran.<sup>66</sup> Sebagaimana yang telah di kemukakan oleh bunda Wiwin Nor Cahyani selaku kepala sekolah dan guru kelompok:

”Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sebab permainan *maze* warna ini

---

<sup>66</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

pernah di lakukan, tetapi rusak. Namun kami membeli permainan *maze* warna lagi untuk proses pembelajaran, sebab kami mengetahui bahwa permainan *maze* warna ini memiliki banyak manfaat.”<sup>67</sup>

Demikian yang di kemukakan oleh wardatul hasanah selaku guru pendamping kelompok A2:

“Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna sudah termasuk ke kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sebab permainan itu pernah di lakukan namun setelah itu permainannya rusak jadi tidak terpakai lagi dan kepala sekolah membeli permainan *maze* warna lagi untuk proses pembelajaran, begini cara mainnya (dengan memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna).”<sup>68</sup>

Hasil wawancara di atas di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini .<sup>69</sup>



**Gambar 4.2**  
**Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna**

Pada gambar tersebut guru memperagakan cara bermain permainan *maze* warna dengan memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dimana dalam bermain

<sup>67</sup> Wiwin Nor Cahyani, *wawancara*, Jember, Rabu, 05 April 2023

<sup>68</sup> Wardatul Hasanah, *wawancara*, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>69</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31*, Jember, Kamis 06 April 2023

permainan *maze* warna terdapat kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.<sup>70</sup>

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang, sebab anak pernah bermain permainan *maze* warna ini, setelah permainannya rusak tidak terpakai lagi dan tidak dapat bermain permainan *maze* warna ini lagi. Namun Kepala sekolah membeli permainan *maze* warna lagi untuk proses pembelajaran, sebab mengetahui bahwa permainan *maze* warna ini memiliki banyak manfaat.

Dalam hal ini membuktikan bahwa kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang. Dari observasi yang peneliti lakukan pada 3 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Adelia Faranisa mengatakan:

“saya awalnya tidak bisa memegang dan menggerakkan *maze* ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna), bu, jalannya sulit, tapi sekarang saya bisa memegang dan menggerakkan *maze* yang sulit ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna),, dan ternyata sangat mudah menggerakkan *maze* ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna).”<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>71</sup> Adelia Faranisa, *wawancara*, di kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>72</sup>



**Gambar 4.3**  
**Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan Adelia Faranisa dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang yang mulanya kesulitan dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat di katakan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>73</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Aliyah Azka Asyakilah mengatakan:

“saya dulu tidak bisa memegang dan menggerakan mainan ini bu (dengan menunjuk permainan *maze* warna), jalannya sulit dan berbelok belok, tapi sekarang saya bisa memegang dan menggerakkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna), dan sangat mudah memegang dan menggerakkan

<sup>72</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

<sup>73</sup> Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

menggerakan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna).”<sup>74</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>75</sup>



**Gambar 4.4**  
**Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan Aliyah Azka Asyakilah dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang yang mulanya mengalami kesulitan dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat di katakan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>76</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama M. Ulwan Dafin mengatakan:

“mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna)sulit bu, saya dulu tidak bisa memegang dan menggerakkan mainan ini bu

<sup>74</sup> Aliyah Azka Asyakilah, wawancara, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>75</sup> Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>76</sup> Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

(dengan menunjuk permainan *maze* warna), jalannya sulit, tapi sekarang saya bisa memegang dan menggerakkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna), dan mudah sekali memegang dan menggerakkan menggerakkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna).”<sup>77</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>78</sup>



**Gambar 4.5**  
Memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2

Pada gambar tersebut perkembangan M. Ulwan Dafin dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang yang mulanya tidak bisa dan mengalami kesulitan dalam memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat dikatakan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>79</sup>

<sup>77</sup> M. Ulwan Dafin, *wawancara*, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>78</sup> *Dokumentasi*, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>79</sup> *Observasi*, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

Dari hasil penelitian, wawancara dan dokumentasi di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak sudah dapat memegang dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dan tidak mengalami kesulitan, sehingga dapat di katakan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 juga sudah berkembang dalam kategori kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

**2. Kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Dari hasil observasi kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang, dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).<sup>80</sup> Berikut hasil wawancara dengan bunda Wiwin Nor Cahyani selaku kepala sekolah dan guru kelompok:

“Kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang sangat baik, bisa di katakan dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sebab motorik halus anak sudah mulai terlatih sejak awal proses pembelajaran.”<sup>81</sup>

Demikian yang di kemukakan oleh wardatul hasanah selaku guru pendamping kelompok A2:

<sup>80</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>81</sup> *Wiwin Nor Cahyani, wawancara, Jember, Rabu, 05 April 2023*



“Ya, kalau kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang, dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) karena anak sudah pernah memainkannya, begini (dengan menjemput dan menggerakkan *maze* warna).”<sup>82</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>83</sup>



**Gambar 4.5**  
Menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran dalam permainan *maze* warna

Pada gambar tersebut guru memperagakan cara bermain permainan *maze* warna dengan menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dimana dalam bermain permainan *maze* warna terdapat menjemput dapat berkembang.<sup>84</sup>

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dengan menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze*, kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang.

Dalam hal ini membuktikan bahwa dengan menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze*,

<sup>82</sup> Wardatul Hasanah, wawancara, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>83</sup> Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>84</sup> Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang. Dari pengamatan yang peneliti lakukan pada 3 anak berkembang sesuai harapan.

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Adelia Faranisa mengatakan:

“saya tidak bisa memegang mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda tapi saya bisa menggerakkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) dengan memegang menggunakan 5 jari bu.”<sup>85</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini.<sup>86</sup>



**Gambar 4.6**

**Menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan Adelia Faranisa dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang meskipun mengalami kesulitan dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang

<sup>85</sup> Adelia Faranisa, *wawancara*, di kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>86</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023*

ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat di katakan kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>87</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Aliyah Azka Asyakilah mengatakan:

“saya juga tidak bisa memegang mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna)seperti bunda warda bu, tapi saya coba lihat dan ikutin , ternyata mudah untuk memegang mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna)seperti bunda warda, bu.”<sup>88</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini.<sup>89</sup>



**Gambar 4.7**

**Menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan Aliyah Azka Asyakilah dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang meskipun mengalami kesulitan namun tidak putus asa untuk mencoba dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna

<sup>87</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>88</sup> Aliyah Azka Asyakilah, *wawancara*, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>89</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023*

seperti bunda warda, sehingga dapat di katakan kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>90</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama M. Ulwan Dafin mengatakan:

“saya bisa memegang dan menggerakkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda bu, saya dulu tidak bisa memegang dan menggerakkan mainan ini bu (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda.”<sup>91</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini.<sup>92</sup>



**Gambar 4.8**  
**Menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan M. Ulwan Dafin dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang yang mulanya tidak bisa menjadi bisa dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat di katakan

<sup>90</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>91</sup> M. Ulwan Dafin, *wawancara*, di kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>92</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023*

kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>93</sup>

Dari hasil penelitian, wawancara dan dokumentasi di atas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan menjemput dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang sangat baik, dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), karena anak dapat meniru contoh guru dalam bermain permainan *maze* warna meskipun terdapat anak yang mengalami kesulitan.

### **3. Kemampuan Membedakan dan Menggabungkan Warna melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Dari hasil observasi kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi berkembang, sebab setiap hari guru melatih anak dalam membedakan dan menggabungkan warna, salah satunya melalui permainan *maze* warna.<sup>94</sup> Berikut hasil wawancara dengan bunda Wiwin

Nor Cahyani selaku kepala sekolah dan guru kelompok:

“Melalui permainan *maze* warna dan beberapa kegiatan lain pada kelompok A2 kemampuan membedakan dan menggabungkan warna menjadi berkembang, sebab anak dapat membedakan warna yang ada kemudian dapat menggabungkan warna yang sama.”<sup>95</sup>

<sup>93</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

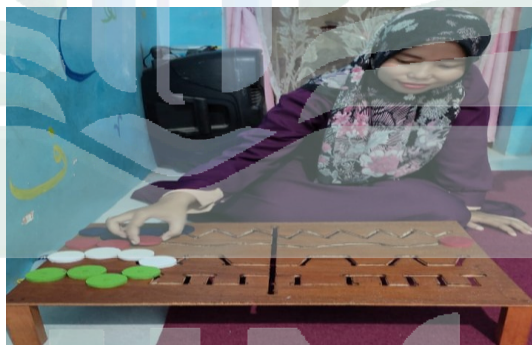
<sup>94</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>95</sup> *Wiwin Nor Cahyani, wawancara, Jember, Kamis 06 April 2023*

Demikian yang di kemukakan oleh wardatul hasanah selaku guru pendamping kelompok A2:

“Membedakan warna dan menggabungkan warna, alhamdulillah mereka sudah bisa. Sebab kita juga melatih anak dengan beberapa kegiatan setiap harinya, salah satunya dengan permainan *maze* warna ini. Melalui permainan *maze* warna ini anak dapat membedakan beberapa warna yang ada, lalu anak menggabungkan warna yang sama, seperti ini (membedakan dan menggabungkan warna).”<sup>96</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>97</sup>



**Gambar 4.9**  
**Membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran dalam permainan *maze* warna**

Pada gambar tersebut guru memperagakan cara membedakan dan menggabungkan permainan *maze* warna dengan menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dimana dalam bermain permainan *maze* warna terdapat kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dapat berkembang.<sup>98</sup>

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dalam bermain permainan

<sup>96</sup> Wardatul Hasanah, *wawancara*, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>97</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31*, Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>98</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31*, Jember, Senin 12 September 2022

*maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang, sebab guru melatih anak dengan beberapa kegiatan setiap harinya, salah satunya dengan permainan *maze* warna ini. Melalui permainan *maze* warna ini anak dapat membedakan beberapa warna yang ada, lalu anak menggabungkan warna yang sama.

Dalam hal ini membuktikan bahwa kemampuan membedakan dan menggabungkan warna pada kelompok A2 melalui permainan *maze* warna sudah berkembang. Dari pengamatan yang peneliti lakukan 3 anak berkembang sesuai harapan.

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Adelia Faranisa mengatakan:

“saya dulu tidak bisa menggabungkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda tapi sekarang saya bisa menggabungkan mainan ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna).”<sup>99</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>100</sup>



**Gambar 4.10**

**Membedakan dan Menggabungkan Warna bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

<sup>99</sup> Adelia Faranisa, *wawancara*, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>100</sup> *Dokumentasi*, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023

Pada gambar tersebut Adelia Faranisa dalam membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang meskipun mengalami kesulitan dalam menjemput dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna, sehingga dapat di katakan kemampuan membedakan dan menggabungkan dalam bermain permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>101</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama Aliyah Azka Asyakilah mengatakan:

“saya dulu juga tidak bisa menggabungkan *maze* ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda bu, tapi saya coba lihat dan ikutin, ternyata mudah untuk menggabungkan *maze* ini (dengan menunjuk permainan *maze* warna) seperti bunda warda, bu.”<sup>102</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>103</sup>



**Gambar 4.11**  
**Membedakan dan Menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kelompok A2**

<sup>101</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>102</sup> Aliyah Azka Asyakilah, *wawancara*, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31 Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>103</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023*



Pada gambar tersebut kemampuan Aliyah Azka Asyakilah dalam membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna seperti bunda warda, sehingga dapat di katakan kemampuan membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>104</sup>

Berikut hasil wawancara dengan anak kelompok A2 yang bernama M. Ulwan Dafin mengatakan:

“saya hanya tahu warna merah dan hijau, tapi setelah di ajarin bunda, saya sekarang sudah tahu semua warna yang di *maze* ini, saya ingat semua warna – warna nya ini dan saya sangat mudah gabungkan warna – warnanya ini.”<sup>105</sup>

Hasil wawancara tersebut di perkuat dengan dokumentasi di bawah ini:<sup>106</sup>



**Gambar 4.12**  
**Membedakan warna dan menggabungkan warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2**

Pada gambar tersebut kemampuan M. Ulwan Dafin dalam membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada

<sup>104</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

<sup>105</sup> M. Ulwan Dafin, *wawancara*, di kelompok A2Pos Paud Bougenville 31Jember, Kamis 06 April 2023

<sup>106</sup> *Dokumentasi, Pos Paud Bougenville 31, Jember, Kamis 06 April 2023*

permainan *maze* warna seperti bunda warda, sehingga dapat di katakan kemampuan membedakan dan menggabungkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang meskipun awalnya mengalami kesulitan.<sup>107</sup>

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan membedakan warna dan menggabungkan warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 sudah berkembang, karena kegiatan dan permainan anak – anak setiap harinya berkaitan dengan warna, salah satunya dengan bermain permainan *maze* warna.

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kemampuan fisik motorik halus pada kelompok A2 melalui permainan *maze* warna dapat berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu kemampuan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, kemampuan menjumpit serta dalam membedakan dan menggabungkan warna.

### C. Pembahasan Temuan

1. **Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Secara teoritik, Menurut Laily Rosidah, *maze* merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang

---

<sup>107</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.<sup>108</sup> Secara empirik, berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa perkembangan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit untuk mencari rute yang tepat dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang, dimana anak dapat melihat bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kemudian anak memegang serta memindahkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna.<sup>109</sup>

Dari data di atas setelah di analisa dengan mengombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat di interpretasikan bahwa kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit untuk mencari rute yang tepat dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat melihat bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kemudian anak memegang serta memindahkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka hasil akhir kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang

---

<sup>108</sup>Idho Mardhotillah, “*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak – Kanak*”. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2020).

<sup>109</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31*, Jember, Senin 12 September 2022

rumit untuk mencari rute yang tepat dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

**2. Kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Secara teoritik, Permainan *maze* adalah permainan sejenis *puzzle* yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.<sup>110</sup> Secara empirik, berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa manfaat permainan *maze* adalah untuk melatih motorik halus yaitu pada kemampuan menjumpit dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sudah berkembang.<sup>111</sup>

Dari data di atas setelah di analisa dengan mengombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat di interpretasikan bahwa kemampuan kemampuan menjumpit dan menggerakkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat melihat bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna kemudian anak memegang dengan cara menjumpit dengan

<sup>110</sup>I Kadek Suela, “ PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU SELF STIMULATION PADA ANAK AUTIS” (Jurnal : Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UN Surabaya).

<sup>111</sup> *Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022*

menggunakan tiga jari bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna serta memindahkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka hasil akhir kemampuan kemampuan menjemput dan menggerakkan dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

**3. Kemampuan Membedakan dan Menggabungkan Warna melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**

Secara teoritik, Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.<sup>112</sup> Secara empirik, berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa perkembangan kognitif anak dapat meningkat dan berkembang yaitu kemampuan membedakan dan menggabungkan warna bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2.<sup>113</sup>

Dari data di atas setelah di analisa dengan mengombinasikan antara teori dan temuan di lapangan, maka dapat di interpretasikan bahwa

<sup>112</sup>I Kadek Suela, “ PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU SELF STIMULATION PADA ANAK AUTIS” (Jurnal : Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UN Surabaya).

<sup>113</sup> Observasi, Pos PAUD Bougenville 31, Jember, Senin 12 September 2022

kemampuan membedakan dan menggabungkan warna bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat membedakan dan mengelompokkan warna bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka hasil akhir kemampuan kemampuan membedakan dan menggabungkan warna dalam bermain permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31 dapat berkembang menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang di lakukan, dapat di simpulkan bahwa

1. Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat melihat, memegang serta memindahkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.
2. Kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat melihat , memegang dengan cara menjemput dengan menggunakan tiga jari serta memindahkan bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.
3. Kemampuan membedakan warna dan menggabungkan warna melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 menjadi kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dimana anak dapat membedakan dan mengelompokkan warna bentuk lingkaran yang ada pada permainan *maze* warna sesuai dengan rute yang ada pada permainan *maze* warna tanpa mengalami kesulitan dan tanpa bantuan guru.

## B. Saran – saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan *Maze* Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 pasti terdapat beberapa kekurangan. Dengan adanya kekurangan tersebut dapat di jadikan sebagai saran bagi lembaga dan untuk penelitian selanjutnya, beberapa saran yang di kemukakan antara lain:

### 1. Bagi lembaga dan pengelola Pos Paud Bougenville 31

Dalam perkembangan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia dini melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 ini lembaga dan pengelola dapat benar – benar mengetahui hasil dari program kegiatan serta mampu memberikan penguatan dan evaluasi terhadap apa yang sudah di laksanakan dengan menyesuaikan RPPH.

### 2. Bagi guru – guru Pos Paud Bougenville 31

Di harapkan dapat lebih memperhatikan lagi dan lebih kreatif lagi dalam perkembangan kemampuan fisik motorik halus kelompok A2 supaya perkembangan kemampuan fisik motorik halus kelompok A2 dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan standart tahapan pencapaian pendidikan anak (STPPA).

### 3. Bagi siswa – siswa kelompok A2

Di harapkan siswa – siswa kelompok A2 lebih semangat dan rajin lagi dalam belajar serta menjadi anak yang bersikap baik, patuh dan taat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum. *BERMAIN & PERMAINAN ANAK USIA DINI*. Nganjuk:Adjie Media Nusantara, 2018.
- Bella, Shinta dkk. *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5TAHUN MELALUI KEGIATAN MOZAIK MENGGUNAKAN LIMBAH SERBUK GERGAJI DI TK CENDEKIA TUNGKOP ACEH BESAR*. Banda Aceh:Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini.2022.
- Costantina, Eka Lidya Dan Rachma Hasibuan. “*PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A2*”. Jurnal : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA Surabaya.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung:CV Penerbit DIPONEGORO, 2019.
- Fadillah, M. *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*.Yogyakarta:Samudra Biru, 2020.
- Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.
- Fiantika,Ferry Rita, dkk. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL. EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022.
- Jessica, sarah, dkk. *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BOTANICA-PROJECT UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI*. EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini,2020.
- Khadijah dan Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta : KENCANA, 2020.
- Khadijah, habibah siti, dkk. *PERMAINAN MoBIS: PENERAPAN PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AS SALAM*. Jurnal :CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2023.
- Komaini, Anton. *KEMAMPUAN MOTORIK ANAK USIA DINI*. Depok:PT RAJGRAFINDO PERSADA, 2018.
- Konstantinus, dkk. *ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*. Jawa Tengah:PT. Nasya Expanding Management,2021.
- Kuswanto, Anggil Viyantini Dan Suyadi. *SISTEMATIKA LETARTUR REVIEW :*

*PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK – KANAK*. Jurnal : Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.

Nisa', Luthfatun. *Merancang dan Membuat APE untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat:EDU PUBLISHER, 2020.

Nuraini, Yuliani, dkk. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara,2020.

Nurhayati dan Sitti Rahmawati Talango. *ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MULTIPLE INTELEGENCE*. Banten:PT. Runzune Sapta Konsultan,2022.

Nuryanah,Siti, Luthfi Aji Ramdhani. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Messy Play*. Aulad: journal on early childhood,2022.

Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor, *Undang-Undang Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014.

Putri, Rania, dkk. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur*. Jurnal Golden Age, 2021.

Rozana, Salam, dkk. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jawa Barat: Edu Publisher,2020.

Rudiyanto, Ahmad. *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS ANAK ANAK USIA DINI*. Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016.

Sa'adah, Dwi Aminatus, dkk. *Pengaruh Media Pasir Ajaib terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan*. Alzam: jurnal pendidikan anak usia dini,2022.

Saraswati, Inayah Karsa Saraswati. *Developing Children's Fine Motors Through Used Materials to be Useful Tools in Early Children*, Early Childhood Research Journal.2021.

Sari, Rizki Novita. *PEMANFAATAN MEDIA MAZE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI PAUD AR-RAUDHAH KACE TIMUR*. Bangka Belitung: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini,2022.

Sekretariat Negara RI, *Undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Soleha, Yasbiati, dan Muslihin. *PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAZE UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK*

*HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASIKMALAYA.*

Suela, I Kadek. *PERMAINAN MAZE UNTUK MEREDUKSI PERILAKU SELF STIMULATION PADA ANAK AUTIS*. Jurnal : Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UN Surabaya.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Segala Aspeknya*. Jakarta:KENCANA, 2014.

Sutopo, Ariesto hadi. *Pengembangan Game Si Pitung*. Banten: TOPAZART,202.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember:UIN KHAS Jember, 2021.

Virianingsih, Putu Perima, dkk. *Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak*. Singaraja:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha,2021.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Maisyaroh  
Fakultas / Program Studi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 April 2001  
Alamat : Dusun Krajan RT 003 RW 005 Desa Serut  
Kecamatan Panti Kabupaten Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023" adalah benar-benar karya asli saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 25 Mei 2023

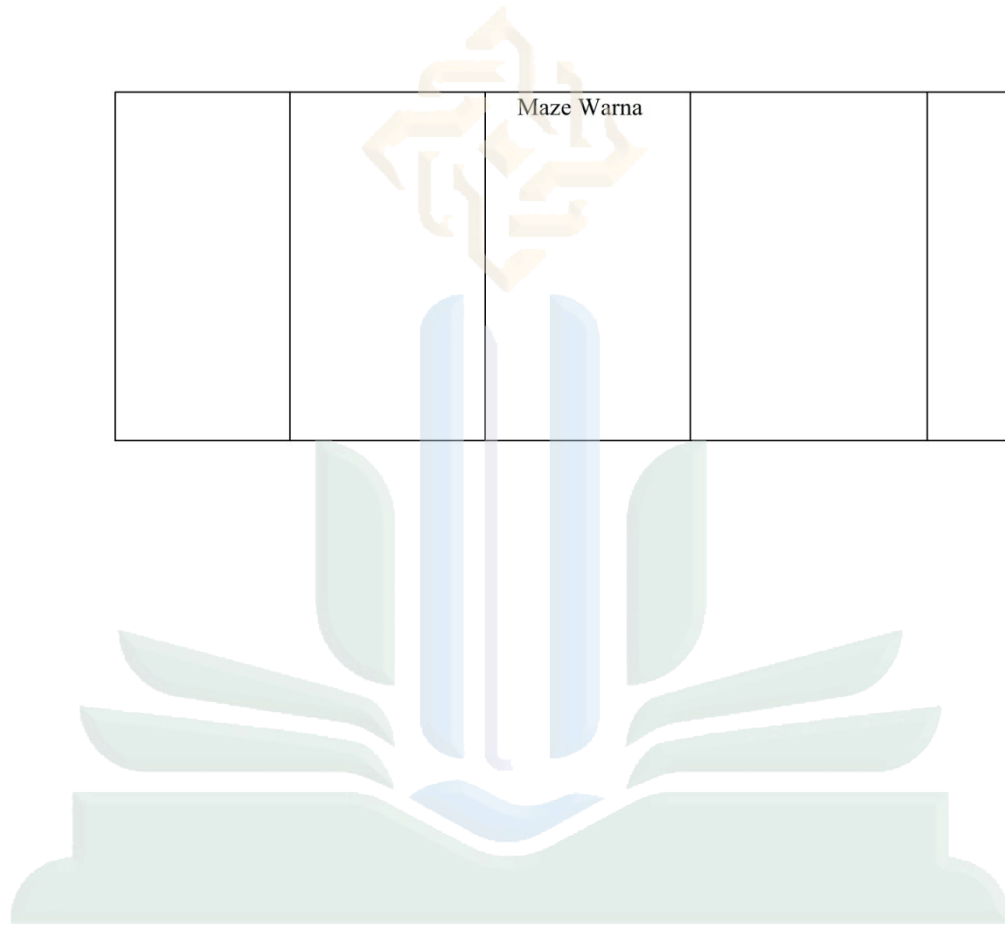


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023	1. Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus</li> <li>Prinsip Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus</li> <li>Karakteristik Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus</li> <li>Tujuan Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus</li> <li>Tahapan Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>Kemampuan menjumpit</li> <li>Kemampuan membedakan dan menggabungkan warna</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Informasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah Pos Paud Bougenville 31</li> <li>Guru Kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31</li> <li>Guru Pendamping Kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31</li> <li>Siswa Dan Siswi Kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31</li> </ol> </li> <li>Observasi</li> <li>Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan Penelitian Kualitatif</li> <li>Jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif</li> <li>Subyek Penelitian</li> <li>Teknik Pengumpulan Data                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>Teknik Analisis Data                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Kondensasi Data</li> <li>Penyajian Data</li> <li>Penarikan Kesimpulan</li> </ol> </li> <li>Keabsahan Data                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Triangulasi Sumber</li> <li>Triangulasi Teknik</li> </ol> </li> <li>Tahap – Tahap Penelitian                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Tahap Pra Lapangan</li> <li>Tahap Pelaksanaan Lapangan</li> <li>Tahap Analisis Data</li> <li>Tahap Pelaporan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Kemampuan Mengkoordinasikan Mata Dan Tangan Untuk Melakukan Gerakan Yang Rumit Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?</li> <li>Bagaimana Kemampuan Menjumpit Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?</li> <li>Bagaimana Kemampuan Membedakan Dan Menggabungkan Melalui Permainan Maze Warna Pada</li> </ol>
	2. Permainan Maze Warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Permainan</li> <li>Konsep Maze Warna</li> <li>Tahap-Tahap Menggunakan</li> <li>Manfaat Permainan</li> </ol>				

		Maze Warna					Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
--	--	------------	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

WALI AGUNG MUHAMMAD SHALIH



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SPS BUGENVILLE 31  
DUSUN CURAH ARUM DESA KALIWINING KECAMATAN RAMBIPUJI  
KABUPATEN JEMBER  
TAHUN AJARAN 2022 / 2023**

Semester/Minggu : 2/2

Hari/Tanggal : Rabu/ 15 Februari 2023

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Keluargaku/Mengenal Anggota Keluarga/ Ayah

Kompetensi Dasar :

- 1.1 : terbiasa bersyukur atas nikmat yang telah diberikan tuham (NAM)
- 2.1 : memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (FM)
- 2.6 : memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 : memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (FM)
- 2.14 : memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua pendidik dan teman (SOSEM)
- 3.2 : mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (SOSEM)
- 4.3 : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.5 : mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG)
- 4.5 : menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KOG)
- 3.6 : mengenal benda-benda di sekitar ( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) (KOG)
- 3.7 : mengenal lingkungan sosial (Keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi) (SOSEM)

Tujuan :

1. Setelah memahami penjelasan guru terkait anggota keluarga, anak mampu mengenal anggota keluarga yang sudah dijelaskan oleh guru
2. Setelah memahami penjelasan guru terkait anggota keluarga, anak mampu bersikap rendah hati dan taat kepada orang tua, pendidik dan teman
3. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
4. Anak mampu menceritakan kembali di depan kelas
5. Anak mampu bermain permainan Maze warna
6. Anak mampu bersikap taat terhadap aturan



**Materi Kegiatan :**

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Mengenalkan materi yang akan di ajarkan
3. Mengenalkan cara bermain permainan Maze warna

**Materi Pembiasaan :**

1. Bersyukur atas ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mensyukuri atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT
3. Mengucapkan salam dalam penyambutan dan penutup
4. Berdoa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

**Alat dan Bahan : buku tema, buku tulis, permainan Maze warna**

**A. Kegiatan pembuka**

1. Berdoa
2. Anak dan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas
3. Guru menjelaskan anggota keluarga
4. Guru menjelaskan cara bermain permainan Maze warna

**B. Kegiatan inti**

1. Anak menyimak penjelasan guru terkait anggota keluarga yang ada di buku tema
2. Anak menyimak penjelasan guru terkait sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman.
3. Tanya jawab terkait anggota keluarga
4. Menulis kata ayah di buku tulis
5. Anak bermain permainan Maze

**C. Istirahat**

- Mencuci tangan sebelum makan
- Berdoa sebelum memakanl dan sesudah makan
- Bermain bebas

**D. Kegiatan akhir**

- membereskan permainan
- Bersama - sama membuat kesimpulan / rangkuman
- memberikan kesempatan pada anak untuk menyampaikan pengalaman bermain hari ini
- memberikan pesan moral pada anak dan menyampaikan informasi tentang kegiatan esok hari
- guru dan anak berdoa bersama, mengucapkan salam dan pulang

**E. Rencana penilaian**

1. Teknik penilaian
  - Penugasan
  - Observasi
  - Unjuk kerja
2. alat penilaian yang digunakan
  - Catatan hasil karya
  - catatan anekdot
  - skala capaian perkembangan anak

Mengetahui



Guru Kelas

(Wardatul Hasanah)

# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

# KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

## PEDOMAN PENELITIAN

### A. Observasi

1. Letak Geografis
2. Proses kegiatan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Proses kegiatan kemampuan menjemput melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
4. Proses kegiatan kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

### B. Wawancara

1. Kegiatan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

a. Kepala sekolah dan guru kelompok A2: Bagaimanakah kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

b. Guru pendamping kelompok A2:

1) Bagaimanakah kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

2) Bagaimanakah cara bermain permainan *maze* warna dengan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit?

c. Siswa dan siswi kelompok A2:

1) Adelia Faranisa: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini? dan Bagaimana cara memainkannya?

2) Aliyah Azka Asyakilah: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini? dan Bagaimana cara memainkannya?

3) M. Ulwan Dafin: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini? dan Bagaimana cara memainkannya?

2. Kegiatan kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum

Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

a. Kepala sekolah dan guru kelompok A2: Bagaimanakah kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

b. Guru pendamping kelompok A2:

1) Bagaimanakah kemampuan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

2) Bagaimanakah cara bermain permainan *maze* warna dengan menjumpit melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

c. Siswa dan siswi kelompok A2:

1) Adelia Faranisa: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini dengan menjumpit? dan coba peragakan!

2) Aliyah Azka Asyakilah: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini dengan menjumpit? dan coba peragakan!

3) M. Ulwan Dafin: Apakah adek bisa cara memainkan permainan *maze* warna ini dengan menjumpit? dan coba peragakan!

3. Kegiatan kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2 di Pos Paud Bougenville

31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji  
Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

a. Kepala sekolah dan guru kelompok A2: Bagaimanakah kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

b. Guru pendamping kelompok A2:

1) Bagaimanakah kemampuan membedakan dan menggabungkan melalui permainan *maze* warna pada kelompok A2?

2) Bagaimanakah cara bermain permainan *maze* warna dengan kemampuan membedakan dan menggabungkan warna pada kelompok A2?

c. Siswa dan siswi kelompok A2:

1) Adelia Faranisa: Apakah adek bisa cara membedakan dan menggabungkan warna pada permainan *maze* warna? Coba bedakan dan gabungkan warnanya!

2) Aliyah Azka Asyakilah: Apakah adek bisa cara membedakan dan menggabungkan warna pada permainan *maze* warna? Coba bedakan dan gabungkan warnanya!

3) M. Ulwan Dafin: Apakah adek bisa cara membedakan dan menggabungkan warna pada permainan *maze* warna? Coba bedakan dan gabungkan warnanya!

### C. Dokumentasi

1. Profil Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
2. Visi, misi, dan tujuan Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
3. Data jumlah guru, tenaga kependidikan dan data siswa siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
4. Sarana dan prasarana Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kabupaten Jember.
5. Struktur organisasi Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember
6. Foto kegiatan pembelajaran dengan *maze* warna.
7. Kondisi gedung Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.
8. Foto absensi kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER







**SPS BOUGENVILLE 31**  
**DUSUN CURAH ARUM RT. 004 RW.023**  
**DESA KALIWINING KECAMATAN RAMBIPUJI**

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 17/SPS BG31/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wiwin Nor Cahyani  
Jabatan : Pengelola  
Instansi : Pos Paud Bougenville 31  
Alamat : Dusun Curah Arum RT 004 RW 023 Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji  
Kabupaten Jember

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Siti Maisyaroh  
NIM : T20195045  
Fakultas/Prodi : FTIK/PIAUD  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul ***“Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze Warna Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023”***. Kabupaten Jember sejak 15 Februari 2023 sampai dengan 15 April 2023, dan telah pula membahas hasil penelitiannya dengan kami.



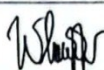
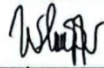


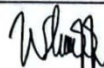
Kaliwining, 17 Mei 2023  
Pengelola Pos Paud Bougenville 31



### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi : Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining  
Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

Tahun Ajaran 2022/2023

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda tangan
1	Rabu, 15 Februari 2023	Observasi di kelompok usia 4-5 tahun Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.	Wiwin Nor Cahyani	
2	Kamis, 16 Februari 2023	Menyerahkan surat penelitian di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.	Wiwin Nor Cahyani	
3	Rabu, 05 April 2023	Wawancara kepala sekolah	Wiwin Nor Cahyani	
4	Kamis, 06 April 2023	Wawancara guru kelompok kelompok usia 4-5 tahun	Wiwin Nor Cahyani	
5	Kamis, 06 April 2023	Wawancara guru pendamping kelompok usia 4-5 tahun	Wardatul Hasanah	
6	Kamis, 06 April 2023	Wawancara peserta didik kelompok usia 4-5 tahun	Adelia Faranisa	✓
			Aliyah Azka Asyakilah	✓
			M. Ulwan Dafin	✓
7	Sabtu, 08 April 2023	Melengkapi data – data dan dokumentasi	Saudah Mimik	
8	Jum'at, 14 April 2023	Mengambil surat penelitian dan pamit kepada kepala sekolah	Wiwin Nor Cahyani	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DOKUMENTASI PENELITIAN SKRIPSI



Pembelajaran permainan *maze* warna Pada Kelompok A2 Di Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.



Wawancara dengan kepala sekolah sekaligus guru kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.



Wawancara dengan guru pendamping kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.



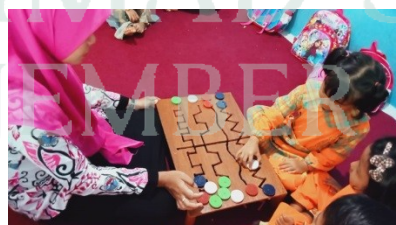
Guru pendamping memberikan contoh dalam bermain permainan *maze* warna kelompok A2 Pos Paud Bougenville 31 Dusun Curah Arum Desa Kaliwining Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.



Adelia Faranisa siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 saat bermain permainan *maze* warna.



M. Ulwan Dafin siswa kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 saat bermain permainan *maze* warna.



Aliyah Azka Asyakilah siswi kelompok A2 di Pos Paud Bougenville 31 saat bermain permainan *maze* warna.

**Evaluasi Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan Maze Warna  
Kelompok A2 di Pos PAUD Bougenville 31**

No	Nama Siswa Dan Siswi	Kemampuan Fisik Motorik Halus		
		Kemampuan Mengkoordinasikan Mata Dan Tangan Untuk Melakukan Gerakan Yang Rumit	Kemampuan Menjumput	Kemampuan Membedakan Dan Menggabungkan Warna
1	Adelia Faranisa	BSH	BSH	BSH
2	Aliyah Azka Asyakilah	BSH	BSH	BSH
3	Asyifa Naura Zaskia	BSH	BSH	BSH
4	M. Ulwan Dafin	BSH	BSH	BSH
5	M. Rifky Mubarak	BSH	BSH	BSH
6	M. Dimas Maulana	BSH	BSH	BSH
7	Putri Adelia	BSH	BSH	BSH
8	Qonita Ghufairah Al-Bidah	BSH	BSH	BSH
9	Siti Makrufah	BSH	BSH	BSH
10	Siti Hozilatul Zahro	BSH	BSH	BSH
11	Sherly Oktavia Basri	BSH	BSH	BSH
12	Syifanya Shohwatul Islam	BSH	BSH	BSH
13	Wildan Nadi Mufti	BSH	BSH	BSH
14	Wildan Uzaliatul Fauziah	BSH	BSH	BSH
15	Zaskiatus Shofa	BSH	BSH	BSH
16	Rafaniatul Azizah	BSH	BSH	BSH
17	Khorin Naila Rohman	BSH	BSH	BSH
18	Hana Raisa Adrina Hasan	BSH	BSH	BSH
19	M. Ardan Jhifan Zahir	BSH	BSH	BSH
20	Arifah Mardhotillah	BSH	BSH	BSH
21	Fatwa Mufida Ramadani	BSH	BSH	BSH
22	M. Ali Wafa	BSH	BSH	BSH

Sumber Data: Dokumentasi POS PAUD BOUGENVILLE 31<sup>114</sup>

Keterangan :

BB: Belum Berkembang

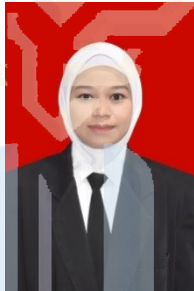
MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

<sup>114</sup> Dokumentasi Pos Paud Bougenville 31

## BIODATA PENULIS



Nama : Siti Maisyaroh  
NIM : T20195045  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 April 2001  
Alamat : Dusun Krajan RT 003 RW 005 Desa Serut Kecamatan  
Panti Kabupaten Jember  
Nomor Telepon : 081334264938  
Email : [smaysaroh281@gmail.com](mailto:smaysaroh281@gmail.com)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

### Riwayat Pendidikan :

1. RA Miftahul Ulum Serut 01 (2005-2007)
2. MI Miftahul Ulum Serut 01 (2007-2013)
3. MTs Nurul Islam Serut (2013-2015)
4. SMA Argopuro Panti (2015-2018)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-Sekarang)