



**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A  
DI TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**SITI ROHMAH**

**NIM 150210205117**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A  
DI TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh  
**SITI ROHMAH**  
**NIM 150210205117**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Orang tuaku tercinta, Bapak Alm. Sudikir dan Ibu Warsitin serta kakak saya Muji Lestari yang selalu mendoakan, mendampingi, memberikan dukungan, semangat dan kasih sayang untuk setiap langkah yang saya lalui;
- 2) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

**MOTO**

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Artinya: *Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan*”

(terjemahan Surat *Al-Insyirah* ayat 6)\*)



---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2011. *AL-Quran dan Terjemahan*. Semarang: Raja Publishing.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Rohmah

NIM : 150210205117

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 Juni 2019

Yang menyatakan,

Siti Rohmah  
NIM 150210205117

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A  
DI TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh :

Siti Rohmah  
NIM 150210205117

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. Misno A. Latief, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A  
DI TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Siti Rohmah  
NIM : 150210205117  
Angkatan : 2015  
Daerah Asal : Blitar  
Tempat, tanggal lahir : Blitar, 23 Maret 1996  
Program Studi : PG-PAUD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

**Drs. Misno A. Latief, M.Pd.**  
**NIP. 19550813 198103 1 003**

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19871211 201504 2 001**

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Rabu, 19 Juni 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. Misno A. Latief, M.Pd.**  
NIP. 19550813 198103 1 003

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 19561003 198212 2 001

**Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., MA.**  
NIP. 19770502 200501 2 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember,

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.**  
NIP. 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Di TK Kartika IX-36 Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019**; Siti Rohmah; 150210205117; 2015: 86 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Perkembangan motorik halus merupakan suatu kemampuan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja yang memerlukan koordinasi mata dan tangan. Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui bermain dapat diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Indikator pada keterampilan motorik halus anak yaitu mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus, kemampuan anak di TK Kartika IX-36 pada kelompok A masih belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu, diperlukan media pendukung dan menarik yang memudahkan anak dalam pembelajaran motorik halus. Media maze tiga dimensi dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah media maze tiga dimensi. Subjek penelitian ini yakni anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumpersari Jember yang berjumlah 16 anak. Uji pengembangan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil validasi media maze tiga dimensi dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran, hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media maze tiga dimensi, serta keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media maze tiga dimensi yang ditentukan oleh hasil belajar anak, aktivitas guru dan respon guru.

Proses pengembangan media maze tiga dimensi dengan menggunakan model 4-D Thiagarajan dengan empat tahapan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan desiminasi. Tahap pertama pendefinisian, bertujuan menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran, tahap ini dihasilkan (1) kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013, perkembangan motorik halus anak kelompok A perlu ditingkatkan, dan indikator yang digunakan disesuaikan dengan STPPA, (2) keterampilan motorik halus indikator gerakan tangan menggunakan otot halus perlu ditingkatkan, (3) konsep materi untuk media maze tiga dimensi yaitu: menjemput stik, menempel stik, dan memelintir tutup botol, (4) tugas yang diberikan kepada anak berupa bermain media maze tiga dimensi (kegiatan menjemput stik, menempelkan stik, dan memelintir tutup botol) dan mengerjakan LKA (menjemput potongan kertas/ biji-bijian, menempel potongan kertas/ biji-bijian, dan mewarnai). Tahap kedua perancangan yang bertujuan untuk merancang dan menyiapkan produk, dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, tahap ini menghasilkan (1) rancangan RPPH dan LKA, (2) desain media maze tiga dimensi, dan rancangan awal media maze tiga dimensi. Tahapan ketiga pengembangan, bertujuan menghasilkan produk yang sudah diperbaiki berdasarkan pertimbangan ahli dan dilakukannya uji pengembangan produk, tahap ini menghasilkan (1) terdapat perbaikan media maze tiga dimensi, RPPH, dan LKA, (2) uji pengembangan menghasilkan media maze tiga dimensi yang final dengan revisi menambah gambar pada kotak finish pada media maze tiga dimensi. Tahap keempat desiminasi, pada tahap dilakukan penyebaran media maze tiga dimensi dengan cara memberikan media maze tiga dimensi kepada TK Kartika IX-36 dan membuat blog tentang media maze tiga dimensi yang dikembangkan.

Hasil pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus yaitu, 1) aspek validitas mencapai kategori valid, 2) aspek kepraktisan mencapai kategori tinggi, dan 3) aspek keefektifan mencapai kategori baik dan sangat baik serta mendapatkan respon positif. Saran yang diberikan bagi peneliti lain yaitu hasil pengembangan media maze tiga dimensi dapat menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan media untuk materi lain.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IX-36 Tahun Pelajaran 2018/2019”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
3. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
4. Drs. Misno A. Latief, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
5. Dra. Khutobah, M.Pd., Senny Weyara Dienda S, S.Psi., MA., selaku Dosen Penguji I dan II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Sri Redjeki, S.Pd., selaku Kepala TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember yang telah memberikan izin penelitian;
7. Siti Rochimah, S.Pd., selaku guru kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;

9. Kakakku Muji Lestari, mbak Imana M. Amaliya, mbak Wahyu Fitriyaningsih, adekku Lia Nur A, serta semua keluarga besarku yang selalu mendoakan, memberi semangat, nasehat dan motivasi;
10. Sahabat Pejuangku Fitria Anggraeni, Lailia Alifiana, Maria Ulfa, Devita Dwi L , Umi Muryani, Ermin Sulis S, Nur Wahyu Dwi, Siska W, Luvita, Roykhanah U. Zulfa, Ita Fitria yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
11. Bapak Suwartono yang banyak membantu terselesaikannya media maze tiga dimensi;
12. Sahabatku Evita N. Firdaus, Desi Dea S, Devi mila P, yang telah mendoakan dan memberikan semangat;
13. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2015 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
14. Semua sahabat kos 105 serta ibuk Yayuk yang telah memberi semangat dan dukungan selama saya kuliah;
15. Teman-teman Pamadiksi, Kemapata, dan UKM Tae Kwon Do yang telah membantu berproses, mendukung dan menemani sampai saat ini;
16. Sahabat black paper yang luar biasa memberikan motivasi dan semangatnya;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 10 Juni 2019

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1 Keterampilan Fisik-Motorik Anak Usia Dini</b> .....	<b>8</b>
2.1.1 Pengertian Keterampilan Fisik-motorik .....	<b>8</b>
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik-Motorik .....	<b>10</b>
2.1.3 Keterampilan Motorik Halus .....	<b>12</b>
2.1.4 Tujuan Keterampilan Motorik Halus .....	<b>14</b>
<b>2.2 Media Pembelajaran Maze Tiga Dimensi</b> .....	<b>14</b>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	<b>14</b>
2.2.2 Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran .....	<b>15</b>

	Halaman
2.2.3 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran .....	18
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	21
2.2.5 Jenis Media Pembelajaran .....	26
2.2.6 Media Maze Tiga Dimensi .....	27
<b>2.3 Model Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi dalam Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini.....</b>	<b>30</b>
<b>2.4 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>33</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
<b>3.1 Jenis penelitian.....</b>	<b>35</b>
<b>3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3 Definisi Operasional .....</b>	<b>36</b>
<b>3.4 Desain Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>37</b>
3.4.1 Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	37
3.4.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	41
3.4.3 Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	43
3.4.4 Tahap Desiminasi ( <i>Disseminate</i> ).....	46
<b>3.5 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>48</b>
3.5.1 Lembar Validasi .....	48
3.5.2 Lembar Observasi.....	48
3.5.3 Tes Hasil Belajar.....	49
3.5.4 Angket Respon Guru terhadap Pembelajaran .....	50
<b>3.6 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>50</b>
3.6.1 Teknik Analisis Data Validasi .....	50
3.6.2 Teknik Analisis Kepraktisan.....	52
3.6.3 Teknik Analisis Keefektifan .....	53
<b>3.7 Kriteria Kualitas Maze Tiga Dimensi.....</b>	<b>57</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
<b>4.1 Proses Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus .....</b>	<b>58</b>
4.2.1 Tahap Pendefinisian .....	58

	Halaman
4.2.2 Tahap Perencanaan .....	63
4.2.3 Tahap Pengembangan.....	68
4.2.4 Tahap Desiminasi .....	71
<b>4.2 Hasil Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus .....</b>	<b>72</b>
4.2.1 Hasil Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi I.....	72
4.2.2 Hasil Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi II .....	73
4.2.3 Analisis Data Hasil Pengembangan .....	75
<b>4.3 Pembahasan .....</b>	<b>78</b>
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>81</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>81</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
3.1 Kriteria Tingkat Validitas .....	51
3.2 Kriteria Tingkat Keterlaksanaan.....	53
3.3 Penskoran Indikator Keterampilan Fisik-Motorik Anak .....	54
3.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak Aspek Perkembangan Fisik-Motorik .....	55
3.5 Kategori Aktivitas Guru .....	56
3.6 Kategori Tingkat Respon Guru.....	56
4.1 Jadwal Pelaksanaan Uji Pengembangan.....	70
4.2 Hasil Validasi.....	72
4.3 Perbaikan RPPH .....	73
4.4 Perbaikan Media Maze Tiga Dimensi .....	74
4.5 Perbaikan Lembar Kerja Anak .....	75
4.6 Hasil Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	77

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Skema Tahap Pengembangan Model 4-D Thiagarajan, Semmel dan Semmel .....	32
3.1 Model Pengembangan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Hobri, 2010:16) .....	47



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	87
B. Perangkat Pembelajaran .....	90
B.1 Struktur Kurikulum 2013.....	90
B.2 Lembar Kerja Anak (LKA) .....	96
B.3 Media Maze Tiga Dimensi .....	99
B.4 Pedoman dan Tes Hasil Belajar Anak .....	100
C. Hasil Validasi	
C.1 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	105
C.2 Hasil Validasi Media Maze Tiga Dimensi .....	106
C.3 Hasil Validasi Lembar Kerja Anak .....	107
C.4 Hasil Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	108
C.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru .....	109
C.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak.....	110
C.7 Hasil Penilaian Respon Guru .....	111
D. Hasil Analisis Data	
D.1 Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	112
D.2 Analisis Validasi Media Maze Tiga Dimensi.....	113
D.3 Analisis Validasi Lembar Kerja Anak.....	114
D.4 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran .....	115
D.5 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru .....	116
D.6 Analisis Pengamatan Aktivitas Anak .....	117
D.7 Analisis Penilaian Respon Guru.....	120
E. Foto Kegiatan dan Rancangan Media Maze Tiga Dimensi .....	121
F. Lain-lain .....	123
G. Biodata .....	173

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini di uraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia dimana anak mulai tumbuh dan berkembang secara optimal seluruh aspek perkembangannya. Anak dalam rentang usia ini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Selain itu anak memiliki karakter yang unik, rasa ingin tahu yang besar, dan suka meniru hal-hal yang dilihatnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada tahap ini anak dikatakan berada di masa emas (Hasan, 2012:29).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan melalui memberikan rangsangan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak usia lahir sampai 6 tahun yang meliputi moral agama, fisik-motorik, koqnitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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”.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu jalur formal pada jenjang pendidikan anak usia dini. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 ayat (1) menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program pengembangan yang mencakup nilai moral dan agama, fisik-motorik, koqnitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) harus dapat mencakup semua aspek perkembangan anak sehingga semua aspek perkembangan anak dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu program pengembangan pada

pendidikan anak usia dini adalah kemampuan fisik-motorik. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 ayat (3) menjelaskan bahwa program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini pasal 10 ayat (3) menyatakan bahwa:

“Perkembangan fisik-motorik meliputi motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan dan perilaku keselamatan. Motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Kesehatan dan perilaku keselamatan mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya”.

Menurut Gunadi (dalam Yohanis, 2013:2) perkembangan fisik motorik adalah perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan *spinal cord*. Menurut Hurlock (dalam Sukamti, 2007:1) perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan reflek dan kegiatan yang ada pada masa waktu lahir. Menurut Hurlock (2013:159) keterampilan motorik halus adalah suatu kemampuan yang menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Dijelaskan dalam Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan pada tingkat pencapaian perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, pada tahap mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus meliputi: menjemput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras.

Salah satu kegiatan yang dapat menunjang kemampuan fisik-motorik anak adalah melalui bermain. Bermain merupakan salah satu cara untuk memberikan

pembelajaran untuk anak. Menurut Erikson (dalam Musfiroh, 2015:1.9) bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda serta belajar keterampilan sosial. Anak usia dini belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar akan efektif bila kita gunakan saat pembelajaran, Anak tidak akan mudah merasa bosan dan dapat dengan mudah menerima apa yang diberikan. Melalui kegiatan bermain juga akan memberikan banyak manfaat yang positif, tidak hanya dari segi fisik- motorik tetapi juga dapat mengembangkan aspek yang lainnya. Bermain dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran pada anak karena melalui kegiatan bermain anak belajar secara nyata, dengan begitu anak akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman, anak juga akan berpartisipasi aktif secara fisik dan mental.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumpalsari Jember, keterampilan fisik motorik yang meliputi motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan dan perilaku keselamatan pada anak masih belum berkembang secara optimal. Masih ada beberapa anak yang belum mampu melakukan gerakan tangan yang menggunakan otot halus seperti menempel, menjumput, atau memelintir. Kegiatan pembelajaran yang masih cenderung di dalam kelas dan kegiatan motorik halus yang cenderung masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) serta keterbatasan media yang digunakan membuat anak cepat merasa bosan. Keterbatasan media membuat guru kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema yang pencapaiannya harus mencakup beberapa aspek perkembangan anak. Penggunaan media yang bervariasi sangatlah penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Menurut Sadiman (dalam Zaman dan Eliyawati, 2010) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media atau alat permainan edukatif yang tepat dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak, khususnya pada perkembangan fisik-motorik anak usia dini.

Media atau alat permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak tidak mudah bosan dan dapat meningkatkan keaktifan pada anak. Salah satu media atau alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan fisik-motorik anak adalah media maze.

Maze merupakan media sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Anak-anak dalam permainan maze harus menemukan jalur bagian-bagian maze berupa kotak-kotak untuk dilewati pada tiap baris atau tiap kolom (Kurniawan dalam Iyam, 2014:1). Depdiknas (dalam Iyam, 2014:1) menjelaskan pengertian maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan. Ada beberapa manfaat maze pada anak TK. Menurut Vigotsky (dalam Iyam, 2014:2) bahwa :

“Manfaat maze di antaranya 1) sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak; 2) mengembangkan daya imajinasi anak; 3) melatih kecermatan anak dalam belajar problem solving; 4) melatih konsentrasi serta motorik halus; 5) mengembangkan kemampuan berfikir logis; 6) melatih fungsi panca indra (Vigotsky dalam Iyam, 2014:2)”.

Penelitian ini mengambil indikator dari aspek perkembangan fisik-motorik anak usia 4-5 tahun berupa mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menempel, menjumpit, dan memelintir). Beberapa indikator tersebut akan dikembangkan melalui media maze tiga dimensi. Media maze tiga dimensi ini dapat menjadi salah satu cara alternatif untuk meningkatkan keterampilan fisik-motorik anak. Media maze tiga dimensi ini selain dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, juga dapat mengembangkan keterampilan lainnya.

Berdasarkan uraian masalah dan pertimbangan solusi alternatif di atas, maka perlu dilakukan pengembangan media maze dalam bentuk tiga dimensi yang dapat menarik anak untuk semakin antusias mengikuti pembelajaran sehingga

anak dapat mudah memahami dan indikator perkembangan motorik halus anak dapat tercapai secara optimal. Hal ini melatar belakangi penelitian dengan judul “Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember tahun pelajaran 2018/2019”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana proses mengembangkan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?
- 1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

### 1.4.1 Bagi peneliti

- a. Menambah wawasan tentang penggunaan media maze dalam pembelajaran keterampilan motorik halus bagi anak Taman Kanak-kanak;
- b. Meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran maze tiga dimensi;
- c. Menambah wawasan tentang penggunaan media yang tepat untuk anak.

### 1.4.2 Bagi anak

- a. Media maze tiga dimensi dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
- b. Media maze tiga dimensi dapat melatih anak untuk memahami bentuk geometri, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga.
- c. Penggunaan media maze tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep warna.

### 1.4.3 Bagi guru

- a. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan;
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk membantu anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dengan menggunakan media maze.

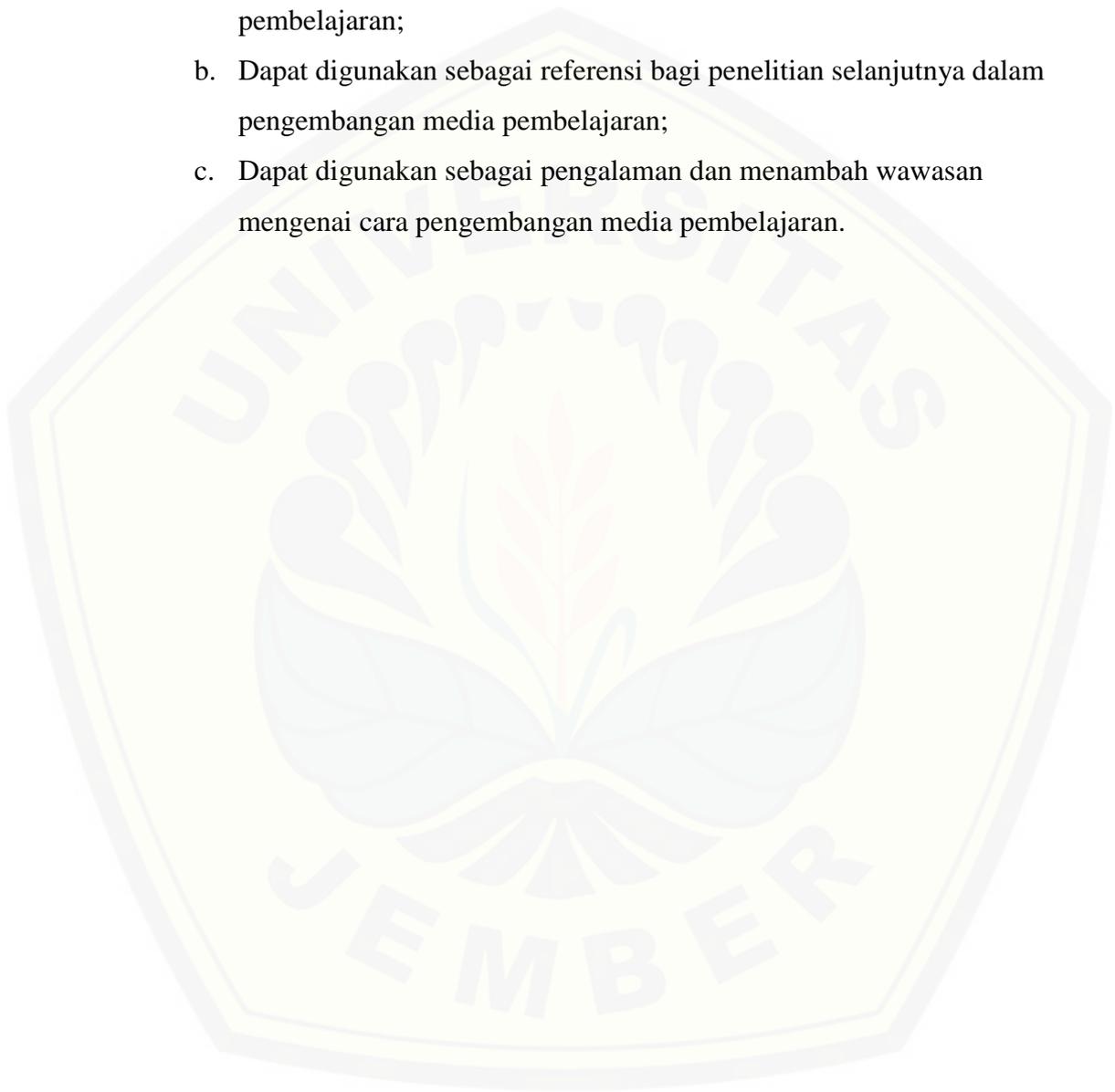
### 1.4.4 Bagi sekolah

- a. Dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik halus;

- b. Membantu guru untuk mengatasi masalah pembelajaran.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Dapat digunakan sebagai pengembangan kreatifitas media pembelajaran;
- b. Dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran;
- c. Dapat digunakan sebagai pengalaman dan menambah wawasan mengenai cara pengembangan media pembelajaran.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) Keterampilan Fisik-Motorik Anak Usia Dini; (2) Media Pembelajaran Maze Tiga Dimensi; (3) Model Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Keterampilan Motorik Halus Anak; (4) Penelitian Relevan. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

### 2.1 Keterampilan Fisik-Motorik Anak Usia Dini

Pembahasan untuk keterampilan fisik-motorik anak usia dini, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian keterampilan fisik motorik; (2) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik; (3) keterampilan motorik halus; (4) tujuan keterampilan motorik halus. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

#### 2.1.1 Pengertian Keterampilan Fisik-Motorik

Anak usia dini merupakan usia dimana anak mulai tumbuh dan berkembang secara optimal yang memiliki keunikan tersendiri pada masing-masing pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi keterampilan kognitif, keterampilan fisik-motorik, keterampilan moral agama, keterampilan bahasa, keterampilan sosial-emosional, dan keterampilan seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah keterampilan fisik-motorik yang utamanya pada keterampilan motorik halus.

Pertumbuhan fisik setiap anak pastinya berbeda, ada yang pertumbuhannya cepat dan ada yang pertumbuhannya lambat. Saat masih anak-anak, rata-rata tinggi badan atau berat badan hampir sama, tetapi dengan berjalannya waktu mereka akan mengalami perubahan. Menurut Suryana (2016:152) fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan, semua organ yang terbentuk pada periode prenatal (dalam kandungan). Perkembangan fisik bisa dikatakan sebagai dasar kemajuan pada perkembangan selanjutnya, seperti halnya berat badan maupun tinggi badan anak.

Perkembangan fisik dengan perkembangan motorik anak mempunyai kaitan yang sangat erat.

Perkembangan motorik merupakan suatu perubahan yang progresif pada kemampuan mengontrol dan melakukan gerakan pada saat melakukan interaksi antara faktor kematangan dan pengalaman yang dapat terlihat melalui perubahan yang dilakukan (Hildayani, 2014:3.4). Menurut Suryana (2016:152) motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*.

Hurlock (dalam Sukamti, 2007:2) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua, yaitu: motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Suryana, 2016:153). Kegiatan perkembangan motorik kasar seperti berlari, menendang, menangkap, ataupun melempar. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Suryana, 2016:153). Kegiatan perkembangan motorik halus memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, seperti menulis, menggunting, meronce, meremas, dan memelintir.

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmaniah yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan pengalaman maupun melalui kegiatan yang melibatkan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar.

### 2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik-Motorik

Menurut Wiyani (2014:38-41) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini, antara lain: (a) faktor makanan; (b) faktor pemberian stimulus; (c) faktor jenis kelamin; dan (d) faktor budaya. Berdasarkan keempat faktor tersebut akan dijelaskan, sebagai berikut:

#### a. Faktor Makanan

Pemberian makanan yang bergizi dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga pemberian makanan bergizi pada anak dapat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik anak. Menurut Lindawati (2013:23) pada anak usia pra-sekolah (3-5 tahun) mengalami kekurangan gizinya akan mengakibatkan gangguan pada perkembangan jasmaninya dan juga gangguan pada perkembangan mental anak. Anak yang kekurangan gizi setelah mencapai usia dewasa tubuhnya tidak akan tinggi yang seharusnya dapat dicapai, dan juga jaringan-jaringan otot kurang dapat berkembang sesuai pencapaian. Oleh karena itu, kebutuhan gizi pada anak usia dini harus diperhatikan, karena usia ini merupakan masa pertumbuhan.

#### b. Faktor Pemberian Stimulus

Pemberian stimulus yang tepat dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan fisik-motorik anak. Pemberian stimulus dapat berupa kegiatan bermain bersama, khususnya permainan yang melibatkan kegiatan yang melibatkan fisik-motorik anak. Wijaya (2010) pada usia sedini mungkin anak perlu diberikan stimulasi, karena bila anak diberikan rangsangan tumbuh kembang saat usia di dalam kandungan usia empat bulan dan setelah lahir hingga ia berusia enam tahun hasil yang di dapatkan akan optimal.

#### c. Faktor Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin juga dapat berpengaruh pada perkembangan fisik-motorik anak, karena perkembangan fisik-motorik antara perempuan dan laki-laki berbeda. Kalau perempuan cenderung pada kegiatan yang melibatkan motorik halus sedangkan laki-laki lebih cenderung kegiatan yang melibatkan motorik kasar. Septianto (2016:18) menjelaskan bahwa jenis kelamin yang berbeda

mempunyai pengaruh terhadap perkembangan fisik motorik, pengaruh secara langsung berasal dari kondisi hormon. Perkembangan anak perempuan dan anak laki-laki pada periode anak-anak bisa dikatakan hamper sama, yang membedakan adalah pada anak perempuan pelvisnya lebih cepat melebar dari pada anak laki-laki karena pengaruh estrogen. Adanya perbedaan tersebut menyebabkan timbulnya perbedaan perkembangan fisik dan psikologis anak laki-laki dan perempuan.

d. Faktor Budaya

Menurut Wiyani (2014) Budaya masyarakat juga berpengaruh dalam kegiatan bermain anak-anak. Anak laki-laki biasanya bermain dengan anak laki-laki lainnya dengan kegiatan bermain sesuai budayanya, seperti bermain bola, mobil-mobilan. Sedangkan perempuan kegiatan bermainnya seperti bermain masak-masakan, bermain boneka. Anak laki-laki dengan kebiasaan tersebut dilarang untuk bermain permainannya perempuan, begitupun dengan anak perempuan.

Menurut Yusuf (dalam Sofyana, 2014:9) terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik-motorik, yaitu hereditas (keturunan/pembawaan) dan lingkungan perkembangan. Hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Hereditas (Keturunan/Pembawaan)

Sifat pemaarah, pendiam, banyak bicara, cerdas, atau tidak cerdas merupakan sifat yang sudah terbawa sejak lahir. Menurut Carolyn (dalam Aghnaita, 2017:222) faktor bawaan merupakan suatu warisan dari ayah atau ibu atau pengaruh yang terbawa ketika anak berada dalam kandungan. Faktor bawaan tersebut yang dapat menghambat atau mempercepat pengaruh dari lingkungan.

b. Lingkungan Perkembangan

Faktor lingkungan adalah faktor yang berasal dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi proses perkembangan anak, seperti lingkungan rumah atau keluarganya, suasana dan cara pendidikan lingkungan tertentu, dan tempat bermain. Menurut Maimunah (dalam Aghnaita, 2017:222) mengatakan bahwa anak yang berusia di bawah enam tahun merupakan usia dimana anak mempunyai

pengaruh yang sangat besar dan menentukan diri anaknya ketika usia dewasa, sehingga lingkungan yang sangat perlu diperhatikan adalah lingkungan keluarga.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini. Faktor-faktor tersebut terdiri dari faktor makanan, faktor pemberian stimulus, faktor jenis kelamin, faktor budaya, faktor bawaan, dan faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut menentukan seberapa tingkat keberhasilan anak usia dini dalam melalui setiap perkembangannya.

### 2.1.3 Keterampilan Motorik Halus

Menurut Hurlock (2013:159) Keterampilan motorik halus adalah suatu kemampuan yang menggunakan otot-otot halus, melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Menurut Mursid (2015:12) motorik halus merupakan gerakan-gerakan hasil dari suatu koordinasi otot-otot kecil seperti kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek maupun benda tertentu yang melibatkan koordinasi antara mata dan jari tangan, sehingga mampu mengontrol gerakan-gerakan kecil.

Sujiono (2007:114) mengatakan bahwa motorik halus merupakan kegiatan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil. Kegiatan motorik halus seperti penggunaan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini membutuhkan kecermatan dan koordinasi yang penuh antara mata dan tangan.

Keterampilan motorik halus mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan maupun pendidikan anak. Anak dalam setiap kegiatan kesehariannya tidak terlepas dari penggunaan keterampilan motorik halus. Seperti ketika anak belajar menulis, anak membutuhkan keluwesan ataupun koordinasi antara mata dan tangan. Selain itu kegiatan seperti menggunting, menempel, meremas, dan lain sebagainya, juga termasuk dalam keterampilan motorik halus. Tidak semua anak mampu melakukannya dengan baik, karena setiap anak memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Hal tersebut tergantung pada keterampilan motorik yang sudah berkembang.

Kegiatan motorik halus dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan. Adanya media juga dapat membantu proses pembelajaran yang efektif dan menarik anak untuk mengikutinya. Kegiatan pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran pada umumnya menggunakan LKA yang kegiatannya hanya menulis, mewarnai, dan menempel. Anak cenderung akan bosan ketika media ataupun bahan pembelajarannya monoton seperti pembelajaran sebelumnya, sehingga perkembangan motorik anak tidak bisa berkembang secara optimal.

Menurut Decaprio (dalam Astini, Nurhasanah, Rachmayani, dan Suarta, 2017:35) keterampilan motorik halus seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan melipat kertas. Menurut Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan pada tingkat pencapaian perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, antara lain :

- a. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran;
- b. Menjiplak bentuk;
- c. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit;
- d. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media;
- e. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media;
- f. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus merupakan suatu kemampuan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja yang memerlukan koordinasi antara mata dan jari tangan. Keterampilan motorik halus sangatlah penting karena untuk melatih jari-jari tangan sebagai modal awal menulis. Fokus keterampilan yang akan kembangkan pada penelitian ini adalah pada tingkat pencapaian keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, antara lain: mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, seperti: menempel, menjumpt, dan memelintir.

#### 2.1.4 Tujuan Keterampilan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik untuk anak usia dini menurut Sujiono (2012:2.11) adalah (a) mengembangkan kemampuan motorik anak, (b) melatih gerakan motorik halus dan kasar, (c) meningkatkan kemampuan mengontrol, koordinasi, dan mengelola gerakan tubuh, dan (d) meningkatkan cara hidup sehat.

Menurut Sumantri (2005:146) menyatakan bahwa pengembangan motorik halus di usia 4-5 tahun mempunyai tujuan, antara lain :

- a. Anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halusnya dengan menggunakan keterampilan gerak kedua tangan;
- b. Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari; dan
- c. Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus (Sumantri, 2005:146).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keterampilan motorik halus adalah anak mampu memfungsikan jari tangannya dalam beraktivitas dan juga mampu mengendalikan emosinya.

## 2.2 Media Pembelajaran Maze Tiga Dimensi

Pembahasan untuk media pembelajaran, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian media pembelajaran; (2) nilai dan manfaat media pembelajaran; (3) prinsip-prinsip media pembelajaran; (4) fungsi media pembelajaran; (5) jenis media pembelajaran; (6) media maze tiga dimensi. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah mempunyai arti antara, perantara atau pengantar. Menurut Khadijah (dalam Dewi, 2017:3) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini. Media disini mempunyai peran yang sangat penting

dalam proses pembelajaran agar selama proses belajar dapat berjalan dengan optimal. Kustiawan (2013:03) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar anak lebih tertarik, terangsang pikiran, dan mampu memperhatikan apa yang disampaikan pada saat kegiatan belajar berlangsung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Sadiman, A.S. (dalam Zaman dan Eliyawati, 2010:3) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2006:4) media pembelajaran meliputi yang secara fisik digunakan dalam proses pembelajaran untuk memaparkan isi materi pembelajaran, yang bisa berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Bovee (dalam Sanaky, 2015:3) mengatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi penyampaian pesan. Menurut Sanaky (2015:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala suatu, sarana, atau bantuan alat yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

### 2.2.2 Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam tercapainya suatu pembelajaran. Media pembelajaran juga terdapat beberapa nilai dan manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Zaman (dalam Khotimah, 2018:17) dalam media pembelajaran terkandung empat nilai-nilai di antaranya, sebagai berikut :

- a. Mengkonkretkan konsep-konsep abstrak.

Anak usia TK konsep abstrak akan kurang dapat dipahami, oleh karena itu perlu dikonkretkan dengan menggunakan media pembelajaran. Misalnya : menjelaskan sistem peredaran darah manusia, arus listrik, terhembusnya angin, dan sebagainya bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana. Peaget (dalam Uno dan Lamatenggo, 2010:144) mengatakan bahwa anak saat belajar memerlukan benda-benda yang konkret, Contohnya saat belajar berhitung, anak belum bisa menyelesaikannya tanpa bantuan media pembelajaran yang berupa benda-benda konkretnya.

- b. Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.

Misalnya, menjelaskan dengan menggunakan gambar, atau program televisi tentang binatang-binatang buas. Arsyad (2006:26) kejadian atau peristiwa langka dan juga peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat ditampilkan melalui foto, film, video, maupun gambar.

- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

Melalui media guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Hamalik (1989:16) mengatakan bahwa terdapat banyak hal yang terkadang tidak mungkin di alami di dalam kelas, seperti halnya benda atau objek organisme sebagai bahan pengajaran yang terlalu besar atau terlalu kecil. Oleh karena itu, dengan adanya media hal tersebut dapat dipelajari di dalam kelas.

- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Penggunaan media film (*slow motion*) guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan yang terlalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi dapat diamati dalam waktu singkat. Menurut Hamalik (1989:17) benda atau hal-hal yang proses terjadinya terlalu cepat sulit untuk

dipelajari ataupun diamati. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pendidikan hal tersebut dapat diperlambat.

Menurut Arsyad (2006:26-27) ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan.

Artinya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan atau informasi yang disampaikan guru kepada anak sehingga dalam proses belajar mengajar bisa berjalan lancar dan hasil yang dicapai sesuai dengan yang diinginkan. Sadiman (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:6) mengatakan bahwa media digunakan untuk memperjelas dalam menyajikan pesan supaya tidak terlalu bersifat visual.

b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.

Artinya selama proses pembelajaran melalui media pembelajaran anak dapat lebih fokus pada materi pembelajaran, sehingga anak dapat termotivasi belajarnya, anak bisa langsung berinteraksi dengan lingkungan, dan juga bisa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan serta minat anak. Sanaky (2015:5) mengatakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat lebih menarik perhatian anak, sehingga anak menjadi lebih termotivasi ketika belajar.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Media pembelajaran dapat membantu anak untuk melihat objek atau benda yang terlalu besar atau terlalu kecil ataupun yang sulit ditemukan untuk dapat ditampilkan di ruang kelas. Biasanya disajikan dalam bentuk gambar, foto, miniatur, dan lain sebagainya. Menurut Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:6) media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra anak. Seperti peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang bisa ditampilkan dalam bentuk video atau film.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman.

Artinya anak dapat memiliki kesamaan pengalaman dengan temannya tentang berbagai peristiwa di lingkungan anak, dan juga dapat terjadinya suatu

interaksi dengan guru, masyarakat maupun lingkungan dengan melalui kunjungan wisata ke museum atau kebun binatang. Susilana dan Riyana (2009:9) juga menjelaskan bahwa media digunakan untuk memberikan rangsangan dan pengalaman yang sama kepada anak sehingga dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Zaman dan Eliyawati, 2010:4) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar;
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik;
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar;
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek;
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan;
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- h. Peranan guru ke arah yang positif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai nilai dan manfaat yang dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran. Media pembelajaran juga sebagai alat untuk memperjelas suatu pesan atau informasi yang masih abstrak menjadi konkret. Selain itu media juga dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak.

### 2.2.3 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan upaya meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya prinsip-prinsip dalam penggunaannya menurut Asnawir (dalam Dewi, 2017:4-5), antara lain:

- a. Penggunaan media hendaknya dipandang sebagai suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang hanya akan digunakan pada waktu tertentu. Menurut Sungkono (2008:76) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, media dianggap sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran karena media bukanlah hanya

sekedar alat bantu guru mengajar saja. Penetapan media pun harus sesuai dengan komponen-komponen rancangan pembelajaran.

- b. Media pengajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran karena guru yang benar-benar menguasai teknik media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Menurut Sanjaya (dalam Ahna, 2017:27) sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar lingkungan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu berjalannya proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran harus terorganisir secara sistematis. Menurut Asnawir (dalam Dewi, 2017:5) penggunaan media pembelajaran tidak boleh sembarangan dalam penggunaannya. Perlu adanya persiapan yang matang sebelum digunakannya, hal tersebut dapat dipersiapkan dahulu dari rumah sehingga saat pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan anak bisa langsung mengikuti instruktur dari guru.
- d. Multimedia dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Asnawir (dalam Dewi, 2017:5) penggunaan multimedia juga dapat memperlancar proses pembelajaran karena dapat merangsang anak untuk aktif dalam pembelajaran. Tjoe (2013:3) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi, minat baru, dan memberikan stimulus pada anak, sehingga anak dapat berkonsentrasi dan dapat memahami materi pembelajaran.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran menurut Latif (2013:157-160) adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Contoh dari media pembelajaran tersebut menurut Zaman dan Eliyawati (2010:17) adalah alat permainan menggunakan bola tangan. Bola dapat dimainkan dengan cara melemparkan kepada temannya, hal tersebut dapat mengembangkan keterampilan motorik anak. Bola juga dapat dirancang dengan berbagai warna untuk mengembangkan keterampilan koqnitif pada anak, atau bola tersebut dapat dirancang sesuai kebutuhan untuk mengembangkan aspek lainnya.

- b. Bahan bisa dibuat dari bahan bekas/ sisa, atau bahan yang digunakan mudah didapat dan murah.

Membuat media pembelajaran tidak selalu menggunakan bahan yang mahal, kita dapat menggunakan bahan-bahan yang terjangkau dan murah. Mansur (dalam Dewi, 2017:6) mengemukakan contoh bahan yang dapat digunakan membuat media yang murah, yaitu membuat kapal-kapalan dengan menggunakan bekas bungkus susu bubuk. Keuntungan dalam menggunakan bahan bekas adalah bahan bekas tersebut tidak kita buang dan juga dapat menanamkan sikap hidup sederhana dan kreatif kepada anak.

- c. Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak.

Keselamatan anak merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:18) bahan media pembelajaran harus diperhatikan, jangan menggunakan bahan yang mengandung bahan kimia yang berbahaya untuk anak. Misalnya saat menentukan cat pewarna, sebaiknya menggunakan bahan kimia yang aman untuk anak.

- d. Disesuaikan dengan tujuan dan fungsi sarana.

Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:18) tujuan dan fungsi sarana harus dijadikan sebagai bagian yang sangat penting untuk diperhatikan oleh guru, karena setiap media pembelajaran pastinya sudah memiliki fungsi yang berbeda-beda. Sungkono (2008:77) mengatakan bahwa berbagai media pembelajaran tidak digunakan hanya sekedar untuk pengisi atau selingan waktu pembelajaran saja, tetapi harus mempunyai tujuan yang sama dengan pembelajaran tersebut.

e. Dapat menimbulkan kreativitas anak.

Mansur (dalam Dewi, 2017:6) media dapat menambah kesenangan dan mampu menimbulkan daya imajinasi yang luas untuk anak sehingga anak dapat bereksperimen sesuai keinginan anak. Seperti pada permainan konstruksi, seperti balok kayu yang merupakan permainan yang cukup menarik dan juga menantang bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan keinginan anak.

f. Dapat digunakan individual, kelompok, maupun klasikal.

Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:17) dalam merancang media pembelajaran sebaiknya yang dapat digunakan baik secara individual, kelompok, maupun secara klasikal. Media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan individual ataupun kelompok dirasa lebih efektif, karena media tersebut tetap dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok.

g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan pada anak.

Tingkat kesulitan anak TK A dengan TK B pastinya berbeda, karena kemampuan yang dimiliki pada anak kedua tingkat tersebut tidak sama. Oleh karena itu media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Zaman dan Eliyawati, 2010:17).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang khususnya pada perkembangan motorik anak. Bahan yang digunakan untuk membuat media juga tidak membahayakan anak serta relatif murah dan mudah didapatkan, selain itu juga bisa menggunakan bahan bekas/sisa. Penggunaan media juga dapat meningkatkan kreativitas pada anak serta dapat digunakan secara individual, kelompok, maupun klasikal.

#### 2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada anak, agar anak lebih semangat dan termotivasi dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mendukung proses

terlaksananya suatu pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan tepat bagi anak. Media pembelajaran juga mempunyai fungsi utama yaitu sebagai sumber belajar. Sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar. Sumber belajar dapat berupa data, orang, atau wujud tertentu yang dapat digunakan anak untuk belajar, sehingga dapat mempermudah anak untuk menerima dan memahami materi pembelajarannya.

Menurut Arsyad (2006:15) media pembelajaran memiliki fungsi utama, yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang ikut mempengaruhi kondisi, iklim, maupun lingkungan belajar yang dipersiapkan dan diciptakan oleh guru. Munadi (2012:37-43) juga mengemukakan media pembelajaran memiliki lima fungsi, di antaranya : (a) fungsi media sebagai sumber belajar; (b) fungsi semantik; (c) fungsi manipulatif; (d) fungsi psikologis; (e) fungsi Sosio-kultural. Berdasarkan kelima fungsi tersebut akan diperjelas sebagai berikut:

a. Fungsi media sebagai sumber belajar

Dikatakan media sebagai sumber belajar karena media sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung. Sumber belajar juga dapat dikatakan sebagai segala macam sumber belajar yang ada pada diri anak dan untuk memudahkan selama proses pembelajaran. Menurut Percifal dan Ellington (dalam Warsita, 2008:210) sumber belajar merupakan satu set bahan atau situasi yang sengaja dibuat untuk menunjang pembelajaran mandiri anak. Berdasarkan hal tersebut, Sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pendidikan adalah sekumpulan bahan atau situasi yang sengaja diciptakan untuk anak belajar secara individual. Sumber belajar inilah yang dikatakan sebagai media pembelajaran.

b. Fungsi semantik

Menurut Munadi (2012:39) fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah kosakata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak (tidak verbalistik). Sebuah kata atau kata-kata merupakan simbol verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk mewakili sesuatu lainnya. Contohnya seperti gambar harimau yang biasa digunakan sebagai simbol keberanian. Hubungan antara kata, makna dan

perujukan adalah “makna”, tidak melekat pada “kata” ; “kata” hanya bermakna bila dirujukan pada referensi. Manusia memberikan makna pada sebuah kata atau konteks dalam pendidikan dan pembelajaran, dan seorang gurulah yang memberikan makna pada setiap apa yang disampaikan.

c. Fungsi manipulatif

Menurut Munadi (2012:41) Fungsi manipulatif didasarkan pada ciri-ciri atau karakteristik umum. Media mempunyai dua kemampuan dalam karakteristik umumnya, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas ruang dan waktu meliputi: kemampuan media menghadirkan suatu objek ataupun suatu peristiwa yang sulit untuk dihadirkan dalam bentuk aslinya, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang banyak menyita waktu panjang menjadi lebih singkat. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia meliputi: membantu anak untuk dapat memahami objek yang terlalu kecil agar tidak sulit untuk diamati, membantu anak untuk dapat memahami objek yang bergerak terlalu cepat ataupun terlalu lambat, membantu anak untuk dapat memahami objek yang dibutuhkan kejelasan suara, dan membantu anak untuk dapat memahami objek yang terlalu kompleks. Misalnya proses penanaman dan panen gandum dapat dimanipulasi dengan cara mengedit video kejadian atau objek tersebut, sehingga video tersebut dapat disajikan sebagai materi pembelajaran dan dapat diamati bersama dalam pembelajaran (Arsyad, 2006:14).

d. Fungsi psikologis

Fungsi psikologis Menurut Munadi (2012:43) memiliki beberapa fungsi antara lain:

1) Fungsi atensi

Suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian anak terhadap materi pembelajaran. Menurut Levi dan Lentz (dalam Sanaky, 2013:7) dalam fungsi atensi, media merupakan inti, menarik, dan dapat mengarahkan perhatian anak untuk fokus pada materi pembelajaran. Anak akan memfokuskan perhatiannya ketika

stimulusnya dianggap menarik olehnya. Media dianggap tepat guna adalah media pembelajaran yang dapat menarik sehingga anak menjadi fokus pada pemberian materi pembelajaran.

#### 2) Fungsi afektif

Sesuatu yang dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan ataupun penolakan pada anak. Adanya media pembelajaran membuat anak bersedia untuk menerima serta memperhatikan materi pembelajaran. Misalkan, ketika anak belajar membaca teks bergambar, anak akan terlihat seberapa tingkat kenikmatan anak dalam membaca teks bergambar tersebut, dan juga gambar atau lambang tersebut dapat menggugah emosi serta sikap pada anak (Levi dan Lentz dalam Sanaky, 2013:8).

#### 3) Fungsi kognitif

Melalui media pembelajaran anak akan mendapatkan dan menggunakan sesuatu yang dapat mewakili objek-objek yang dapat berupa orang, benda, ataupun suatu peristiwa. Melalui berbagai peristiwa anak dapat menceritakan kembali pengalamannya kepada temannya. Disini peran media pembelajaran telah ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Media juga berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan belajar dalam hal mendengar dan memahami materi pembelajaran (Levi dan Lentz dalam Sanaky, 2013:8).

#### 4) Fungsi imajinatif

Anak memiliki daya imajinasi yang luar biasa. Melalui media pembelajaran anak dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasinya. Imajinasi berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi (C.P Chaplin dalam Munadi, 2012:46) adalah suatu peristiwa atau proses penciptaan objek tanpa pemanfaatan dari data sensoris. Imajinasi dapat mencakup penimbulan atau kreasi objek baru pada masa mendatang dan dapat mengambil bentuk khayalan (fantasi). Imajinasi dan khayalan yang dimiliki orang dewasa sangatlah berbeda. Ketika anak

berimajinasi tentang suatu benda (robot, pesawat luar angkasa) jangan dilarang dan dipaksa untuk menyesuaikan seperti khayalan orang dewasa.

#### 5) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan sebuah seni untuk mendorong anak melakukan kegiatan belajar. Guru berperan sebagai motivator untuk anak, sehingga anak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sudjana dan Rivani (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:7) juga mengatakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, karena pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik perhatian anak.

#### e. Fungsi sosio-kultural

Menurut Munadi (2012:37-43) mengatakan bahwa memahami anak yang memiliki jumlah cukup banyak bukanlah suatu hal yang mudah. Setiap anak pastinya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, apalagi jika dihubungkan dengan keyakinan, adat, lingkungan, ataupun pengalaman. Guru akan merasa kesulitan dengan keadaan dimana kurikulum dan materi ajar yang ditentukan dan diberlakukan kepada anak harus sama, karena latar belakang guru dan anak yang berbeda. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran sosio-kultural disini berperan untuk mengatasi segala hambatan yang ada antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Menurut Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang sebenarnya;
- b. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya;
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret;
- d. Memberi kesamaan persepsi;
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten; dan
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yang utama adalah sebagai sumber belajar anak. Media juga

berfungsi sebagai merangsang pembelajaran agar tercapai tujuan suatu pembelajaran. Selain itu, juga masih terdapat beberapa fungsi media pembelajaran seperti yang telah dijabarkan diatas.

#### 2.2.5 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Kustiawan (2013:15) Secara umum media pembelajaran jika dilihat dari bahan baku dan alat pembuatannya, cara pembuatan, dan cara pemanfaatannya dikelompokkan menjadi dua yaitu media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran modern.

##### a. Media pembelajaran sederhana

Menurut Kustiawan (2013:15) Media pembelajaran sederhana adalah media pembelajaran yang berbahan baku mudah didapat dan murah, cara pembuatan yang mudah, dan pemanfaatannya tidak menyulitkan. Jenis media pembelajaran sederhana ada dua, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sederhana dua dimensi : media grafis, media cetak, dan media papan.
- 2) Media pembelajaran sederhana tiga dimensi : media asli (benda sebenarnya), dan benda tiruan (imitasi). Menurut Sanaky (2013:127) benda tiga dimensi dikelompokkan menjadi dua. kelompok pertama adalah kelompok benda asli, model, alat tiruan sederhana, dan barang contoh atau *specimen*. Kelompok yang kedua adalah pameran dan diorama.

##### b. Media pembelajaran modern

Media pembelajaran modern bersifat elektronik dan kompleks yaitu media yang menggunakan bahan baku dan alat pembuatannya tergolong sulit didapatkan dan mahal harganya, serta pembuatan dan pemanfaatannya memerlukan keahlian yang khusus. Menurut Oemar (dalam Sanaky, 2013:63) perkembangan alat modern yang sudah mulai digunakan dalam pembelajaran yaitu slide, LCD, video, OHP, film, VCD, DVD, dan internet. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran menurut Kustiawan (2013:15), antara lain:

- 1) Media pembelajaran modern proyeksi : proyektor slide, proyektor film strip, proyektor opaque, OHP, dan LCD proyektor. Menurut Sanaky (2013:58) mengatakan bahwa media yang diproyeksikan mempunyai bentuk fisik yang bervariasi, seperti slide suara, overhead transparansi, dan film strip. Media slide suara dan film strip saat ini sudah jarang atau mungkin sudah tidak lagi digunakan dalam pembelajaran
- 2) Media pembelajaran modern non-proyeksi : tape recorder, radio, televisi, video game, VCD DVD, laptop, komputer, dan hand phone. Menurut Hamalik (1989:36) yang termasuk media tanpa proyeksi, seperti gambar, kartun, komik, papan tulis, papan panel, papan tempel, grafik, bagan, diagram, poster.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada dua, yaitu : media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran sederhana ada dua, yaitu media sederhana dua dimensi dan media sederhana tiga dimensi. Media pembelajaran modern juga ada dua, yaitu media pembelajaran modern proyeksi dan media pembelajaran non-proyeksi.

#### 2.2.6 Media Maze Tiga Dimensi

Menurut Asyhar (2011:47) media pembelajaran tiga dimensi merupakan suatu media yang mempunyai tampilan yang dapat dilihat dari segala arah dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Nana Sudjana (2011:101) media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Oleh karena itu, media tiga dimensi dapat disimpulkan sebagai media yang tampilannya dapat diamati dari berbagai pandangan dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

Menurut Depdiknas (dalam Iyam, 2014:7) maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Menurut Athiyah (2016:27) maze merupakan media atau alat permainan edukatif untuk mencari jalan atau jejak yang terdiri dari beberapa alur yang berliku dan memiliki beberapa warna yang

berbeda agar anak lebih tertarik memainkannya. Media maze ini menurut Athiyah (2016:27) memiliki dua jenis, yaitu maze dua dimensi dan maze tiga dimensi. Perbedaan dari kedua media tersebut pada bahan yang digunakan. Media maze dua dimensi menggunakan bahan dari kertas, sedangkan media maze tiga dimensi menggunakan papan kayu.

Terdapat beberapa manfaat dalam kegiatan Maze pada anak TK. Menurut Vigotsky (dalam Sanchez, 2017:1) bahwa manfaat maze di antaranya adalah:

- a. Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak;
- b. Mengembangkan daya imajinasi anak;
- c. Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*;
- d. Melatih konsentrasi serta motorik halus;
- e. Mengembangkan kemampuan berfikir logis; dan
- f. Melatih fungsi panca indra.

Menurut E.Susi dan Wartono (2001:4) petunjuk penggunaan buku kerja Maze sebagai berikut:

- a. Anak diajak mengamati dan meneliti dengan cermat gambar yang ada di setiap halaman.
- b. Guru dan orangtua membacakan perintah yang ada pada halaman yang akan dikerjakan anak dan memberi keterangan secukupnya perihal tersebut.
- c. Biarkan anak bertanya tentang hal yang belum dipahami dan usahakan memberikan keterangan atau jawaban yang membuat anak senang melakukan tugasnya.
- d. Setelah anak siap, biarkan anak mengerjakan sendiri menurut kemampuannya masing-masing dan jangan lupa guru atau orangtua menganjurkan agar setiap membuat garis penghubung ke jawaban yang benar menggunakan pensil warna.
- e. Guru atau orangtua bertugas memonitor pekerjaan anak, sekaligus mengarahkan dan memandu demi kemajuan anak.
- f. Anak dapat ditugaskan mewarnai gambar di setiap halaman agar menjadi sarana latihan mewarnai.
- g. Jika anak sudah selesai dengan pekerjaannya, guru atau orangtua berkewajiban mengevaluasi dan memberi paraf di kotak yang tersedia.

Menurut Udin S. Winataputra (1998:124) proses pembelajaran terbagi dalam tiga bagian yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan merupakan pengantar atau pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran. Inti merupakan

pokok pembelajaran. Penutup merupakan review mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Penggunaan media maze tiga dimensi masuk dalam kegiatan inti. Berdasarkan hal tersebut maka langkah-langkah penggunaan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak sebagai berikut:

- a. Guru menunjukkan media maze tiga dimensi dalam proses pembelajaran;
- b. Guru membagi anak-anak ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 1-3 anak. Setelah itu anak-anak berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Terdapat satu media maze tiga dimensi yang akan digunakan secara bergantian. Guru menentukan giliran anak yang akan bermain dengan memberikan pertanyaan, kelompok yang paling cepat menjawab akan bermain terlebih dahulu.
- c. Ketika anak siap untuk bermain dengan media maze tiga dimensi, guru akan memberikan pengarahan kepada anak dan mengawasi anak selama menggunakan media maze tiga dimensi serta anak-anak yg lain akan memperhatikan temannya yang sedang bermain maze tiga dimensi.
- d. Langkah pertama yang akan dilakukan anak adalah memilih warna stik yang akan anak mainkan, setelah itu anak yang akan bermain dahulu adalah anak dengan pilihan warna stik yang telah ditetapkan. Urutan warna stik antara lain: (1) warna stik merah; (2) warna stik biru; dan (3) warna stik kuning.
- e. Langkah kedua adalah anak yang bermain akan meletakkan stik warna ke dalam kotak *start*, kemudian menyusuri jalan sesuai rute yang ada pada media maze menuju jalan warna yang sesuai dengan warna pin yang dimainkan hingga menuju *finish*. Ketika melewati jalan terdapat beberapa rintangan, rintangan tersebut akan dilewati dengan menjemput stik yang menghadang kemudian ditempelkan pada lubang yang tersedia sesuai warna dan bentuknya. Bentuk dan warna stik

serta lubang untuk menempel, yaitu segitiga (warna merah), persegi (warna biru), dan lingkaran (warna kuning).

- f. Langkah ketiga setelah sampai pada *finish*, anak akan diberikan pengarahan untuk melakukan kegiatan terakhir yaitu memelintir tutup botol. Kegiatan tersebut berupa anak memilih tutup botol kemudian anak mencocokkan huruf pada tutup botol tersebut dengan huruf yang berada pada botol. Setelah itu anak memasangkan tutup botol dengan cara memelintir.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media maze tiga dimensi dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. Penggunaan media maze tiga dimensi pada dasarnya sama dengan media maze lainnya yaitu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan, akan tetapi yang membedakan adalah bahan, bentuk, ukuran, dan tujuan khusus dari media maze tiga dimensi. Media maze dua dimensi menggunakan bahan dari kertas, sedangkan media maze tiga dimensi menggunakan papan kayu.

### **2.3 Model Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi dalam Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang termasuk dalam kategori penelitian *need to to* atau penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga pekerjaan yang dibantu dengan hasil penelitian tersebut dapat menjadi produktif, efektif, dan efisien (Sugiyono, 2016:526).

Terdapat beberapa model penelitian pengembangan, salah satunya adalah model Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Menurut Thiagarajan (dalam Hobri, 2010:12-15) terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan model 4-D (*four D Model*). Berikut ini adalah penjelasan dari 4-D (*four D model*) :

a. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian (*Define*) merupakan suatu tahapan awal dalam penelitian pengembangan. Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi.

Menurut Mulyatiningsih (2016:2) model penelitian dan pengembangan ini sangat cocok digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Pendefinisian kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan dan syarat-syarat pengembangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah pokok yaitu (1) analisis awal-akhir, (2) analisis siswa, (3) analisis konsep, (4) analisis tugas, dan (5) spesifikasi tujuan pembelajaran.

b. Tahap perancangan (*design*)

Mulyatiningsih (2016:3) mengatakan bahwa pada tahap ini, peneliti sudah membuat rancangan produk. Tujuan dari tahap ini adalah merancang media pembelajaran. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus. Tahap perancangan terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) penyusunan tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, dan (4) perancangan awal.

c. Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan *draft* media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap pengembangan ini ada dua, yaitu penilaian para ahli dan uji coba lapangan.

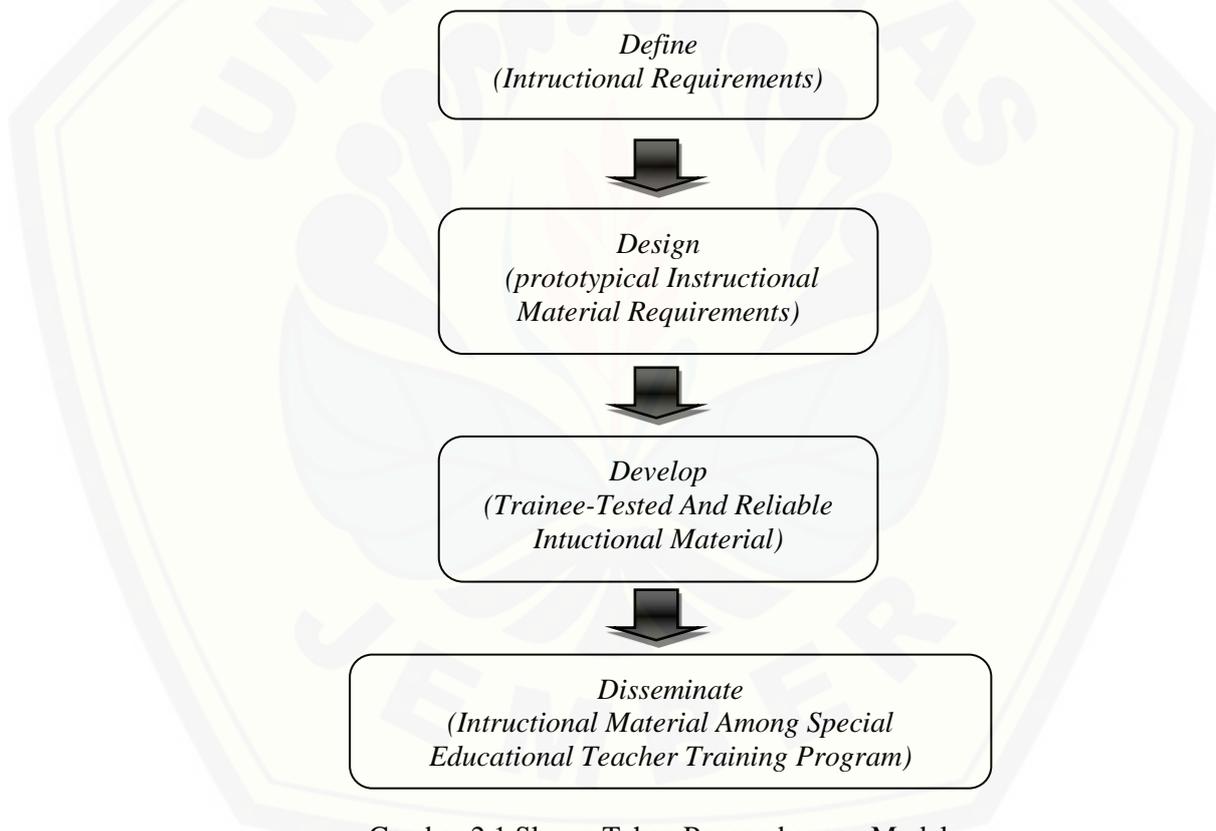
Menurut Thiagarajan (dalam Mulyatiningsih, 2016:4) pada saat memvalidasi dan menilai kelayakan rancangan produk dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Kegiatan uji coba yang dilakukan adalah mencari data, respon, atau komentar dari sasaran pengguna media tersebut yang kemudian hasil uji coba tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk.

d. Tahap desiminasi (*disseminate*)

Tahap desiminasi merupakan tahapan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tahapan ini selama proses

kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dikelas lain, sekolah lain, maupun oleh guru lain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran dalam KBM. Thiagarajan (dalam Mulyatiningsih, 2016:4) pada tahap desiminasi ini dibagi dalam tiga kegiatan, antara lain: *validation testing, packaging, diffusion, and adoption*.

Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Hobri, 2010:12-15) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Skema Tahap Pengembangan Model 4-D Thiagarajan, Semmel and Semmel.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat tahap yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap desiminasi (*disseminate*).

## 2.4 Penelitian yang Relevan

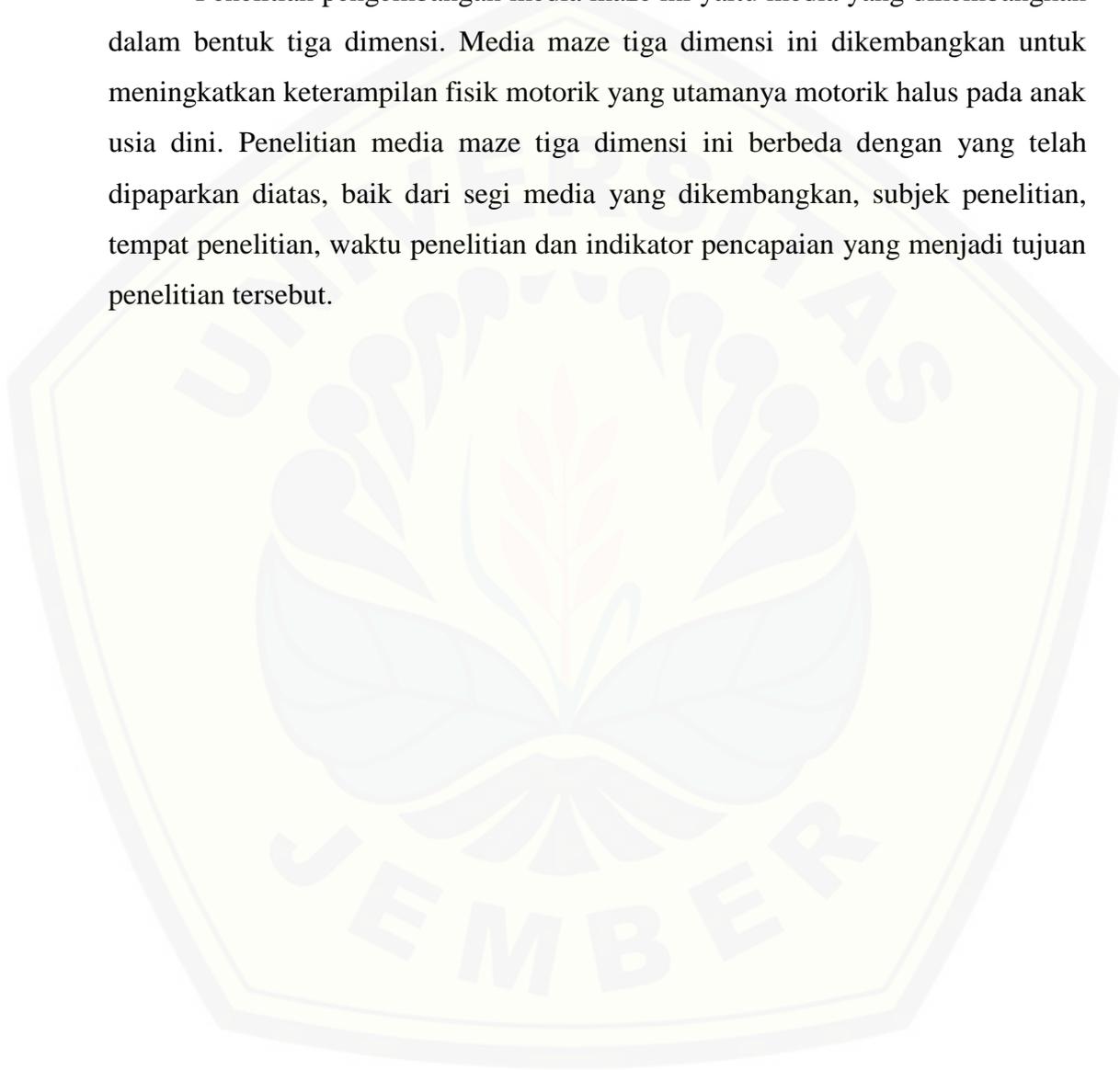
Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian pengembangan media ini. Penelitian yang relevan tersebut dapat membantu untuk melengkapi dalam mempersiapkan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut menggunakan media maze untuk perkembangan anak usia dini.

Penelitian yang pertama oleh Astuti (2014) dengan judul “*Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Sawojajar Kota Malang*”. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model pengembangan (*Reserch and Development*) Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan maze tiga dimensi pada pembelajaran keterampilan fisik motorik pada anak TK kelompok B. Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan maze tiga dimensi ini dinilai baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran fisik motorik anak kelompok B di TK tersebut.

Penelitian yang kedua oleh Febriana (2015) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Tk Aba Janturan Umbulharjo Yogyakarta*”. Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen yang menggunakan desain *One- Group Pre-test and Post-test* dan dilakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil keterampilan motorik halus anak sebelum menggunakan alat permainan edukatif maze alur tulis mendapatkan skor rata-rata 6,00; 2) hasil keterampilan motorik halus setelah menggunakan alat permainan edukatif maze alur tulis mendapatkan rata-rata skor 8,26; 3) terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan alat permainan maze alur tulis terhadap keterampilan motorik halus, hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh ( $t = 12,18 > t_{table} = 2,10$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Berdasarkan kedua uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media maze sangat berperan penting dalam meningkatkan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga sangat efektif untuk menunjang selama proses pembelajaran pada anak usia dini.

Penelitian pengembangan media maze ini yaitu media yang dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi. Media maze tiga dimensi ini dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik yang utamanya motorik halus pada anak usia dini. Penelitian media maze tiga dimensi ini berbeda dengan yang telah dipaparkan diatas, baik dari segi media yang dikembangkan, subjek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan indikator pencapaian yang menjadi tujuan penelitian tersebut.



### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan. Adapun metode penelitian dalam penelitian ini meliputi: (1) Jenis Penelitian; (2) Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Desain Penelitian Pengembangan; (5) Instrumen Penelitian; (6) Teknik Pengumpulan Data; (7) Teknik Analisis Data; dan (8) Kriteria Kualitas Maze Tiga Dimensi. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Developmen*) yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015:30). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:28) penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Produk dari penelitian ini berupa media maze tiga dimensi untuk mengembangkan keterampilan fisik-motorik dengan fokus pada keterampilan motorik halus anak usia dini. Media maze tiga dimensi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di Taman Kanak-kanak.

#### **3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Kartika IX-36 Sumbersari Jember yang beralamat di Jalan Tidar Asrama Yonif 509 Kecamatan Sumbersari Kelurahan Karangrejo Kabupaten Jember. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) TK Kartika IX-36 masih menggunakan pembelajaran secara klasikal dan media pembelajaran yang kurang bervariasi; (2) Pertimbangan penggunaan media maze tiga dimensi dilakukan untuk

meningkatkan keterampilan motorik halus, menarik minat belajar, dan mengembangkan pengetahuan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi; (3) Ketersediaan pihak sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Hal ini dapat menjadi variasi media pembelajaran yang diterapkan.

Pelaksanaan penelitian pengembangan di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 dan waktu yang digunakan 3 kali uji pengembangan, uji pengembangan pertama akan dilakukan dengan satu pertemuan untuk kelompok besar, dan uji pengembangan yang kedua dilakukan dengan dua pertemuan pada kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari, Jember tahun pelajaran 2018/2019 semester genap. Jumlah anak di kelompok A yaitu 16 anak, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

### **3.3 Definisi Operasional**

Penelitian pengembangan media maze tiga dimensi ini, berikut diuraikan pada definisi operasional.

- 3.3.1 Media maze tiga dimensi adalah media yang berbentuk tiga dimensi yang berisi kegiatan menjumput stik, menempel stik, dan memelintir tutup botol dengan menelusuri jejak dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan.
- 3.3.2 Keterampilan motorik halus merupakan suatu kemampuan yang menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, yaitu menempel, menjumput, dan memelintir, keterampilan tersebut akan dikembangkan di kelompok A TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember.

### 3.4 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan media maze tiga dimensi yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4-D pada intinya terdiri dari 4 tahapan, yaitu 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Dissaminate*. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Hobri, 2010:12-15).

#### 3.4.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah suatu tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan semua kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi (Hobri, 2010:12). Menurut Trianto (dalam Yusuf, 2011:5) tujuan dari tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pembelajaran. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah pokok, yaitu a) analisis awal-akhir, b) analisis siswa, c) analisis konsep, d) analisis tugas dan e) spesifikasi tujuan pembelajaran. Kelima kegiatan ini diuraikan sebagai berikut:

##### a. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Kegiatan analisis awal-akhir dilakukan untuk menetapkan permasalahan mendasar yang diperlukan dalam pengembangan produk penelitian (Hobri, 2010:12). Menurut Rochmad (2012:62) analisis ini mempelajari masalah yang mendasar dan sepanjang analisis ini kemungkinan alternatif pembelajaran yang lebih rapi dan efisien dipertimbangkan. Tahapan ini dilakukan telaah terhadap kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, tahap perkembangan anak, dan penyesuaian indikator pada lingkup perkembangan motorik halus anak. Hal ini ditinjau berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada usia 4-5 tahun pencapaian perkembangan anak pada lingkup motorik halus. Oleh karena itu, data yang diperoleh saat pembelajaran di kelas sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil dari tahap analisis awal-akhir berupa telaah terhadap pembelajaran untuk keterampilan motorik halus anak, jika hasil telaah yang diperoleh menyatakan pembelajaran yang sudah diterapkan kurang efektif dan efisien, maka perlu dilakukan inovasi untuk mengembangkan pembelajaran tersebut. Diketahui bahwa anak-anak di TK Kartika IX-36 untuk keterampilan motorik halus seperti anak masih belum bisa melakukan gerakan yang menggunakan otot halus sesuai capaiannya. Penggunaan media pembelajaran di TK Kartika IX-36 masih kurang dan cenderung menggunakan LKA sebagai bahan belajar anak. Metode pembelajaran yang diterapkan bersifat klasikal. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media untuk pembelajaran anak.

b. Analisis siswa (*learner analysis*)

Kegiatan analisis siswa merupakan tahapan untuk menelaah karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan pembelajaran (Hobri, 2010:12). Tahap analisis ini yang dipelajari adalah karakteristik peserta didik atau anak, misalkan : kemampuan, motivasi belajar, dan latar belakang pengalaman (Mulyatiningsih, 2016:2). Kegiatan analisis siswa dilakukan kepada anak Kelompok A TK Kartika IX-36 Sumpalsari Kabupaten Jember. Tujuan dilakukannya analisis ini untuk memperoleh data mengenai karakteristik anak, sebagai bahan untuk memperoleh data mengenai karakteristik anak, sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Analisis siswa yang dilakukan mengenai perkembangan keterampilan motorik halus pada anak. Tahap perkembangan motorik halus menurut indikator pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang terdapat pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Tahap perkembangan fisik-motorik anak usia dini, meliputi:

- 1) Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.
- 2) Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

- 3) Kesehatan dan Perilaku Keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya (Permendikbud, 2014:5).

Subyek uji coba pada penelitian ini menggunakan anak kelompok A yang berusia sekitar 4-5 tahun. Pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada lingkup fisik-motorik, yaitu motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan dan perilaku keselamatan. Aspek motorik halus yang ditekankan pada penelitian ini yakni meningkatkan keterampilan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus. Indikator pada lingkup perkembangan motorik halus dalam STTPA disebutkan bahwa aspek motorik halus, anak mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, yaitu memelintir, menempel, dan menjumpit. Karakteristik anak kelompok A TK Kartika IX-36 juga memiliki beberapa indikator tersebut. Berdasarkan hasil dari analisis siswa ini menjadi bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak.

c. Analisis konsep (*concept analysis*)

Kegiatan analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep-konsep yang relevan secara sistematis yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir (Hobri, 2010:13). Menurut Mulyatiningsih (2016:2) kegiatan dalam analisis konsep adalah menganalisis konsep yang akan diajarkan serta menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

Kegiatan analisis konsep dalam penelitian ini merupakan tahap mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran berupa media maze tiga dimensi. Media maze tiga dimensi ini menjadi alat peraga atau media pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran media maze disesuaikan dengan tujuan pencapaian indikator pada lingkup perkembangan motorik halus anak usia dini. Adapun indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- 1) Anak dapat menjumpit stik warna;
- 2) Anak dapat menempelkan stik warna;
- 3) Anak dapat memelintir tutup botol.

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Kegiatan analisis tugas merupakan tahap pengeidentifikasian keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran (Hobri, 2010:13). Mulyatiningsih (2016:2) menjelaskan bahwa analisis tugas merupakan kegiatan menganalisis tugas pokok yang harus dikuasai anak agar dapat mencapai kompetensi minimal. Kegiatan analisis tugas dalam penelitian ini dengan kegiatan identifikasi keterampilan anak yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan menyesuaikan indikator pada STPPA pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Analisis tugas berisi keterampilan yang harus dilakukan anak terkait kemampuan motorik halus (mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus) anak setelah menggunakan media maze tiga dimensi. Tugas yang diberikan pada anak setelah melakukan pembelajaran menggunakan media maze tiga dimensi yaitu:

- 1) Anak dapat menempelkan benda atau gambar dengan benar;
- 2) Anak dapat menjemput dengan menggunakan jari-jari tangan; dan
- 3) Anak dapat memelintir dengan menggunakan jari tangan.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Kegiatan spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan tahap mengkonversi tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep sehingga menjadi tujuan pembelajaran khusus (Hobri, 2010:13). Menurut Rochmad (2012:62) spesifikasi tujuan pembelajaran adalah mengubah hasil analisis tugas dan konsep dalam tujuan secara behavior (*behaviorally*), sehingga tujuan ini menjadi dasar untuk mengkonstruksi tes dan desain intruksional. Rincian spesifikasi tujuan pembelajaran dalam penelitian ini dengan menggunakan media maze tiga dimensi untuk keterampilan motorik halus berdasarkan kurikulum 2013 dan STPPA pada Permedikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap pendefinisian (*define*) adalah suatu tahapan yang mempunyai tujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat ataupun kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menganalisis tujuan serta batasan materi. Tahap pendefinisian terdapat lima kegiatan, di antaranya: analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis siswa

(*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tahap pendefinisian dilakukan dengan observasi di lapangan melihat kondisi anak, karakteristik anak, proses pembelajaran, dan kebutuhan. Observasi yang sudah dilakukan akan memunculkan analisis-analisis permasalahan dan solusi untuk mendukung dan mempertimbangkan pengembangan media yang sesuai sehingga dapat merumuskan spesifikasi media.

#### 3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran, sehingga dapat memperoleh prototipe (contoh media pembelajaran) (Hobri, 2010:13). Tahap perancangan dalam penelitian ini untuk merancang dan menyiapkan produk pengembangan dan perangkat pembelajaran yang diperlukan, sehingga dapat menghasilkan *design* awal yang akan dikembangkan. Tahapan perancangan ini ada empat langkah pokok, antara lain: (a) penyusunan test (*criterion test construction*); (b) pemilihan media; (c) pemilihan format; (d) perancangan awal (Hobri, 2010:13-14). Keempat kegiatan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a. Penyusunan tes (*criterion test construction*)

Penyusunan tes ini mempunyai dasar, yaitu analisis tugas dan analisis konsep yang telah dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran (Hobri, 2010:13). Menurut Mulyatiningsih (2016:2) penyusunan tes kriteria merupakan suatu tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal anak dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. Tes ini berupa hasil belajar anak terkait keterampilan fisik-motorik dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak, dan untuk merancang tes hasil belajar diperlukan kisi-kisi soal dan acuan dalam penskora. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar terkait keterampilan motorik halus anak dengan menggunakan media maze tiga dimensi.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media merupakan kegiatan untuk menentukan media yang akan digunakan dan sesuai dengan karakteristik anak, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna (Hobri, 2010:14). Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:14) pemilihan media pembelajaran diperlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang akan diambil dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis tugas dan analisis konsep, serta karakteristik anak agar penggunaan media sesuai tujuan pencapaian yakni keterampilan motorik halus pada anak. Penelitian ini menggunakan media berupa maze tiga dimensi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Sutarti dan Irawan (2017:14) juga mengemukakan bahwa pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat media yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di Negara maju. Hobri (2010:14) juga mengemukakan bahwa pemilihan format dalam penelitian ini mencakup pemilihan format untuk menyusun isi, mendesain gambar yang digunakan, pemilihan metode pembelajaran dan sumber belajar. Media maze tiga dimensi merupakan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan studi literatur dengan mempertimbangkan sumber yang relevan. Penyusunan media maze tiga dimensi ini disesuaikan dengan indikator-indikator tertentu pada lingkup perkembangan motorik halus pada kurikulum 2013. Pemilihan metode pembelajaran dilakukan dengan bermain.

d. Perancangan awal (*initial design*)

Rancangan awal merupakan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum kegiatan uji coba pengembangan dilaksanakan (Hobri, 2010:14). Menurut Rochmad (2012:62) bahwa kegiatan dalam perancangan awal ini adalah mempresentasikan instruksional esensi melalui media yang sesuai dan dalam urutan yang cocok. Kegiatan rancangan awal penelitian ini yaitu perancangan media maze tiga dimensi untuk keterampilan motorik halus dengan materi meningkatkan keterampilan gerakan tangan yang menggunakan otot halus

(menempel, menjumpit, dan memelintir). Adapun rancangan awal yang melibatkan aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media maze tiga dimensi, lembar kerja anak. Rancangan awal juga menyusun lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan anak serta angket respon guru terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap perencanaan (*design*) merupakan tahapan yang bertujuan untuk merancang serta menyiapkan produk pengembangan dan perangkat pembelajaran yang diperlukan. Tahapan ini terdapat empat kegiatan, diantaranya: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Tahap perancangan ini menghasilkan rancangan awal media pembelajaran maze tiga dimensi dan dilakukan penyusunan serta penentuan kriteria dari media maze tiga dimensi.

#### 3.4.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Menurut Rochmad (2012:63) tahap pengembangan mempunyai tujuan untuk memodifikasi trototipe media pembelajaran. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator dan data yang diperoleh dari uji coba pengembangan (Hobri, 2010:14). Tahapan pengembangan ini ada dua, yaitu:

a. Penilaian para ahli (*expert appraisal*)

Penilaian para ahli adalah suatu teknik untuk menilai atau memvalidasi kelayakan rancangan produk (Mulyatiningsih, 2016:3). Penilaian para ahli dalam penelitian ini adalah proses validasi terhadap media maze tiga dimensi yang dikembangkan. Penilaian para ahli dilakukan sebelum uji coba terhadap produk yang dikembangkan dan setelah instrumen yang digunakan disusun. Hasil validasi dari para ahli akan digunakan sebagai dasar untuk bahan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran (Hobri, 2010:14).

1) Subjek validator

Penelitian pengembangan ini dilakukan penilaian oleh dua ahli yang bertindak sebagai validator, di antaranya satu ahli dari dosen Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan satu guru kelas kelompok A TK Kartika IX-36 Sumpersari Kabupaten Jember.

Validasi perangkat atau media oleh pakar yang diikuti dengan revisi (Sutarti dan Irawan, 2017:14). Ahli dapat memberikan sebuah pertimbangan pada masing-masing item yang telah ditentukan. Validator melakukan pengamatan dan pengkoreksian mengenai kesesuaian masing-masing item dengan cakupan ini yang terdapat dalam produk. Setelah melakukan pengkoreksian untuk dilakukannya perbaikan. Pertimbangan validator mengenai produk dapat berupa saran dan masukan untuk perbaikan instrumen penilaian produk yang dikembangkan.

## 2) Instrumen validasi

Menurut Nieveen (dalam Hobri, 2010:27) menyatakan bahwa suatu material atau produk yang berkualitas harus memenuhi aspek-aspek berikut : (a) validitas, (b) kepraktisan, dan (c) keefektifan. Instrumen validator merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur produk yang dikembangkan berupa maze tiga dimensi ini layak atau tidak.

Instrumen validasi dalam penggunaannya berdasarkan aspek-aspek penentuan kualitas produk yang dikemukakan oleh Nieveen (dalam Hobri, 2010:27). Para ahli melakukan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan dalam uji lapangan, seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Kerja Anak (LKA), dan media maze tiga dimensi. Penilaian juga dilakukan untuk menentukan aspek kepraktisan produk maze tiga dimensi yang meliputi lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi. Penilaian keefektifan dilakukan dengan ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan guru menunjukkan kategori baik, dan respon guru yang positif.

Penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2015:165) Skala *Likert* digunakan untuk melakukan pengembangan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, dan rancangan serta proses pembuatan produk yang dikembangkan atau diciptakan.

Responden akan menilai dengan kategori jawaban yang ditempatkan berdampingan dengan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Kualifikasi dapat disusun seperti, Sangat Valid, Valid, Cukup Valid, Tidak Valid, dan sangat Tidak Valid. Penelitian ini menggunakan skala dengan kualifikasi ganjil. Skala yang digunakan, yaitu 5 kategori pilihan jawaban, antara lain: sangat valid (nilai 5), valid (nilai 4), cukup valid (nilai 3), tidak valid (nilai 2), dan sangat tidak valid (nilai 1).

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Menurut Hobri (2010:15) uji coba pengembangan merupakan proses pemberian masukan secara langsung dari uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan. Menurut Mulyatiningsih (2016:3) *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan pengembangan media pada subjek yang sesungguhnya untuk memperoleh data berupa respon, reaksi, atau komentar dari sasaran subjek yang sesungguhnya. Data dari uji coba produk pada saat pembelajaran menjadi acuan dalam menentukan valid atau kelayakan dari produk yang dikembangkan. Apabila kriteria produk maze tiga dimensi belum terpenuhi dengan baik, maka hasil dari analisis data tersebut digunakan untuk perbaikan dari validasi ahli. Uji coba pengembangan ini dilaksanakan pada saat pembelajaran dan subjek penelitian yang dilakukan langsung oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media maze tiga dimensi serta perangkat pembelajaran lainnya, seperti: RPPH dan instrumen yang diperlukan.

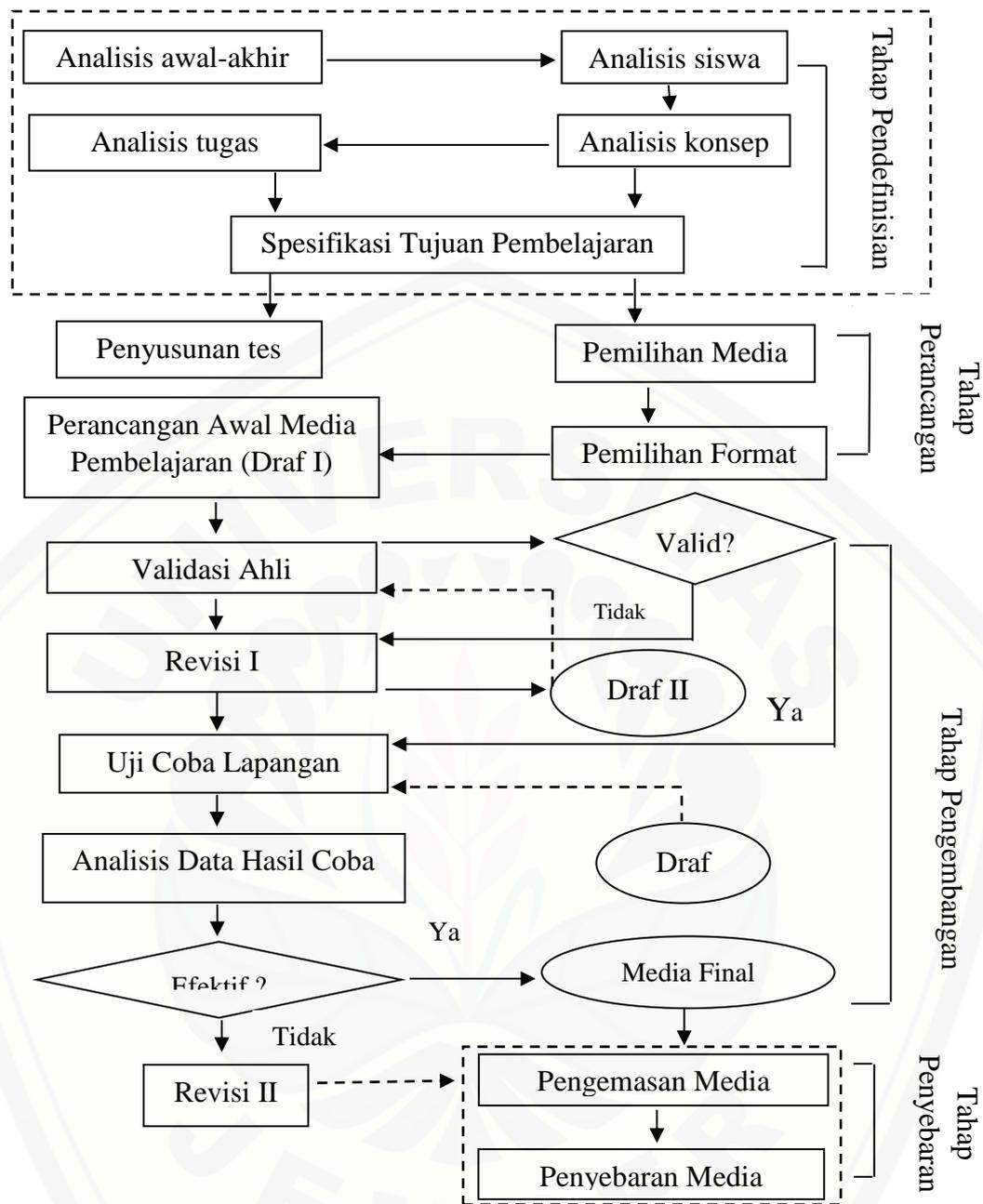
Uji coba pengembangan ini akan dilakukan pada subjek sebanyak dua kali. Uji pengembangan yang pertama akan dilakukan pada kelompok besar dengan 10-15 anak pada kelompok A dengan satu kali pertemuan. Tujuannya untuk menguji produk penelitian dan perangkat pembelajaran yang dihasilkan, untuk menilai kekurangan serta perbaikan produk penelitian yang dikembangkan. Subjek uji coba produk kelompok besar ini bersifat heterogen yaitu terdapat anak dengan predikat pandai dan ada yang kurang pandai. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan motorik halus dan penggunaan LKA pada pembelajaran.

Uji coba pengembangan yang kedua dilakukan pada kelompok besar dengan dua pertemuan. Subjek pada uji coba pengembangan kelompok besar ini dilakukan pada 16 anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari, Jember. Uji coba pengembangan ini dilakukan untuk menilai produk pengembangan dan perangkat pembelajaran yang dihasilkan, seperti: pendapat, saran, ataupun komentar, baik dari pengamat maupun guru. Hasil penilaian tersebut kemudian akan menjadi bahan perbaikan produk pengembangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan pengembangan (*develop*) merupakan tahapan yang mempunyai tujuan untuk memodifikasi dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang telah direvisi oleh validator dan data yang diperoleh dari uji coba pengembangan. Tahapan pengembangan ini terdapat dua kegiatan, yaitu penilaian para ahli dan uji coba pengembangan. Tahap pengembangan pada penelitian ini merupakan tahap mengembangkan media dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran maze tiga dimensi.

#### 3.4.4 Tahap Desiminasi (*Disseminate*)

Tahap desiminasi merupakan tahapan terakhir pada penelitian pengembangan model 4-D. Menurut Sutarti dan Irawan (2017:14) tujuan pada tahap desiminasi ini untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tahapan ini adalah tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas dengan kuantitas yang besar (Hobri, 2010:15). Produk dapat digunakan untuk kelas lain maupun sekolah lain.



Gambar 3.1 Model Pengembangan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Hobri, 2010:16)

Keterangan :

- = Urutan kegiatan
- - - - - → = Siklus yang mungkin dilalui atau dilakukan
- ▭ = Jenis kegiatan
- = Hasil dari kegiatan
- ◇ = Pertanyaan

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun dan dikembangkan untuk mengukur tingkat validitas, tingkat kepraktisan media maze tiga dimensi yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran, tingkat keefektifan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

#### 3.5.1 Lembar Validasi

Menurut Hobri (2010:35) bahwa seluruh lembar validasi yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan seluruh instrumen validasi dari segi isi konstruksinya yang beracuan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antara komponen-komponen. Menurut Masyhud (2016:280) suatu instrumen dapat dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur semua yang akan diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar dapat mengukur semua yang perlu diukur.

Penelitian ini menggunakan lembar validasi, antara lain: (a) lembar validasi media maze tiga dimensi; (b) lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); (c) lembar validasi lembar kerja anak; dan (d) lembar validasi tes hasil belajar. Validasi dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan satu guru kelas kelompok A TK Kartika IX-36 Sumbersari Kabupaten Jember. Validator diminta memberikan penilaian berupa *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek-aspek pada lembar validasi.

#### 3.5.2 Lembar observasi

Menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2015:214) observasi merupakan suatu proses untuk mendapatkan data dari orang pertama dengan mengamati orang atau mengamati proses kerja suatu produk pada proses penelitian. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan produk pengembangan pada pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Hobri (2010:40) pada observasi keterlaksanaan produk pengembangan melibatkan dua orang untuk

menjadi pengamat. Oleh karena itu, pada penelitian ini melibatkan dua orang sebagai pengamat, satu pengamat berasal dari guru kelas dan satu dari teman sejawat. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis lembar observasi, yaitu: lembar observasi aktivitas siswa/anak dan lembar observasi aktivitas guru.

Lembar observasi siswa/anak digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa/anak selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan aktivitas siswa/anak ini dilakukan sejak awal pembelajaran, proses pembelajaran, hingga pembelajaran diakhiri.

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan memberi penilaian pada aspek atau komponen aktivitas guru yang muncul dengan memberikan tanda *checklist* (✓) sesuai dengan skala penilaian yang tersedia.

Observasi ini dilakukan dengan mengamati kegiatan anak dan guru pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Observasi ini juga dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan media maze tiga dimensi yang digunakan untuk meninjau keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

### 3.5.3 Tes Hasil Belajar

Tes adalah suatu pengukuran yang standard dan objektif (Anastari dalam Sugiyono, 2015:208). Menurut Hobri (2010:45) tes hasil belajar ini digunakan untuk mengukur kompetensi anak. Tes hasil belajar pada umumnya berupa beberapa pertanyaan atau latihan untuk mengetahui capaian pengetahuan, pemahaman, keterampilan (motorik), dan sikap (Masyhud, 2016:265). Tes yang dilakukan pada penelitian ini beracuan pada indikator aspek motorik halus yang dicapai anak sesuai dengan kurikulum 2013. Penskoran atau pengukuran skor tes siswa yang digunakan adalah skala bebas, yang berpedoman pada rubrik penilaian masing-masing indikator penilaian. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dan unjuk kerja. Tes hasil belajar ini dapat menentukan tingkat keefektifan media maze tiga dimensi yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

#### 3.5.4 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dari responden berupa jawaban dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis (Masyhud, 2016:268). Hobri (2010:45) mengatakan bahwa angket respon guru digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat guru terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran, meliputi materi buku pelajaran, lembar kegiatan siswa, buku siswa, cara belajar, dan cara guru mengajar. Angket respon guru terhadap kegiatan pembelajaran pada penelitian ini, meliputi: rencana pembelajaran, produk media maze tiga dimensi yang dikembangkan, lembar kerja anak, kegiatan pembelajaran, dan kegiatan guru mengajar. Pemberian angket dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. Angket menjadi salah satu penilaian tingkat keefektifan produk maze tiga dimensi yang telah dikembangkan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Hobri (2010:51) mengatakan bahwa teknik analisis data merupakan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dan diarahkan untuk menjawab apakah produk yang sedang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data validasi, teknik analisis kepraktisan, dan teknik analisis keefektifan. Data hasil penelitian yang sudah diperoleh, kemudian dianalisis dengan analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif dapat berbentuk tabel frekuensi, tabel silang, dan beberapa statistik dasar, seperti rata-rata, median, modus dan varians (Agung dalam Hobri, 2010:51).

#### 3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

Teknik analisis penilaian dari masing-masing ahli ditentukan rata-rata aspek yang dinilai. Menurut Hobri (2010:52-53) kegiatan penentuan nilai rata-rata setiap aspeknya memiliki beberapa langkah, antara lain:

- a. Melakukan rekapitulasi data penilaian ke dalam tabel. Tabel tersebut berisi aspek ( $A_i$ ), indikator ( $I_i$ ), dan nilai ( $V_{ji}$ ) untuk masing-masing validator.

- b. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi semua ahli atau validator untuk setiap indikator dengan rumus berikut:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan :

$V_{ji}$  = Nilai validator ke- $j$  terhadap indikator ke- $i$

$n$  = Jumlah validator

- c. Menentukan rata-rata nilai validasi untuk setiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

$A_i$  = Rata-rata nilai aspek ke- $i$

$I_{ij}$  = Rata-rata aspek ke- $i$  indikator ke- $j$

$m$  = Jumlah indikator dalam aspek ke- $i$

- d. Menentukan nilai rata-rata total dari semua aspek dengan rumus:

$$Va = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

$Va$  = Nilai rata-rata total untuk semua

$A_i$  = Rata-rata nilai aspek ke- $i$

$n$  = Jumlah aspek

Berdasarkan hasil dari perhitungan tersebut, kemudian dirujuk pada tabel.

Nilai  $Va$  yang diperoleh akan menjadi penentu kevalidan yang mengacu pada skala di bawah ini, berikut skala penilaiannya:

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas

Besarnya $Va$	Interprestasi
$1 \leq Va < 2$	Tidak valid
$2 \leq Va < 3$	Kurang valid
$3 \leq Va < 4$	Cukup valid
$4 \leq Va < 5$	Valid
$Va = 5$	Sangat valid

Hobri (2010:53)

Berdasarkan kategori tersebut, maka media maze tiga dimensi yang dikembangkan harus memiliki nilai validitas pada kategori valid, jika hasil tersebut masih belum tercapai, maka perlu dilakukannya perbaikan. Ahli diminta untuk memberikan pertimbangan sebagai upaya perbaikan produk yang

dikembangkan. Hal ini dilakukan agar nilai atau tingkat ketercapaian validasi berada pada tingkat yang diinginkan atau ideal.

### 3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan

Hobri (2010:40) mengatakan bahwa lembar observasi merupakan pedoman yang digunakan dalam mengamati keterlaksanaan produk dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Teknik analisis ini diperoleh dari nilai masing-masing pengamat. Data yang sudah diperoleh kemudian dimasukkan dalam tabel untuk mengetahui kecocokan asumsi pada masing-masing indikator yang dinilai oleh pengamat. Pengamat dapat memberikan penilaian untuk setiap aspek yang dinilai dengan 5 (lima) derajat penilaian. Lima derajat penilaian tersebut, antara lain: nilai 1 (sangat tidak baik), nilai 2 (tidak baik), nilai 3 (cukup baik), nilai 4 (baik), dan nilai 5 (sangat baik). Penentuan keterlaksanaan ditinjau dari pengamatan guru kelas yang mengamati pembelajaran dan mahasiswa sebagai pengamat.

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data kepraktisan yang berupa hasil observasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Rekapitulasi hasil observasi ke dalam tabel, Antara lain: aspek ( $A_i$ ), Indikator ( $I_i$ ) dan nilai  $P_{ji}$  untuk 2 kali pertemuan.
- b. Penentuan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n P_{ji}}{n}$$

Keterangan :

$P_{ji}$  = Nilai pengamatan pertemuan ke- $j$  terhadap indikator ke- $i$

$I_i$  = Rata-rata nilai indikator untuk seluruh pertemuan

$n$  = Banyaknya pertemuan

- c. Menentukan rerata nilai untuk setiap aspek pengamatan dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

Keterangan :

$A_i$  = Rerata nilai untuk aspek ke- $i$

$I_{ij}$  = Rerata untuk aspek ke- $i$  dan indikator ke- $j$

$m$  = Banyaknya indikator dalam aspek ke- $i$

- d. Menentukan nilai IO atau nilai rerata total dari nilai rerata untuk semua aspek dengan rumus berikut:

$$IO = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

IO = Nilai rerata total untuk semua aspek

$A_i$  = Rerata nilai untuk aspek ke-i

n = Banyaknya aspek

- e. Hasil perhitungan tersebut dirujuk dalam skala interval penentuan tingkat keterlaksanaan berdasarkan penilaian dan pengamat (IO)

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Skala Penilaian	Kategori
$1 \leq IO < 2$	Sangat rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Sedang
$4 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat tinggi

Hobri (2010:56)

Kriteria yang harus dicapai agar suatu produk memiliki nilai kepraktisan adalah tinggi. Jika hasil yang dicapai masih berada dibawah, maka perbaikan media dari saran ahli dilakukan hingga hasil tercapai kriteria yang diinginkan.

### 3.7.3 Teknik Analisis Uji Keefektifan

Analisis uji keefektifan ditinjau dari beberapa hal, yaitu tes hasil belajar, aktivitas guru dan anak, serta respon guru terhadap pembelajaran. Menurut Hobri (2010:45) tes hasil belajar disusun dengan berdasarkan kriteria kinerja yang sudah ditetapkan. Kemp (dalam Hobri, 2010:45) tes tersebut mempunyai patokan untuk mengukur banyaknya pencapaian setiap siswa dalam tujuan pembelajaran khusus (kompetensi dasar) yang telah dirumuskan. Data yang diperoleh menjadi salah satu indikator untuk menilai keefektifan produk pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

- a. Analisis Hasil Belajar Anak

Menurut Arikunto (dalam Hobri, 2010:46) penentuan skor tertinggi untuk penggunaan berupa tes uraian bebas menggunakan skala tidak tetap serta angka

tertinggi dari skala tidak selalu sama. Penskoran untuk hasil belajar anak menggunakan pedoman penskoran. Data yang diperoleh dianalisis sebagai berikut:

- 1) Hasil penilaian hasil belajar tentang peningkatan keterampilan motorik halus anak.

Tabel 3.3 Penskoran Indikator Keterampilan Motorik Halus Anak

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
Menempel stik warna pada papan dengan tepat	1	Anak belum mampu menempel stik warna pada papan sama sekali
	2	Anak terkadang mampu menempel stik warnapada papan 1-2 kali dan belum tepat
	3	Anak mampu menempel stik warna pada papan beberapa kali dan terkadang belum tepat
	4	Anak mampu menempel stik warna pada papan dengan tepat
Menjumpit stik warna dengan baik	1	Anak belum mampu menjumpit stik warna sama sekali
	2	Anak terkadang mampu menjumpit stik warna
	3	Anak mampu menjumpit stik warna beberapa kali
	4	Anak mampu menjumpit stik dengan benar
memelintir tutup botol dengan tepat	1	Anak belum mampu memelintir tutup botol sama sekali
	2	Anak terkadang mampu memelintir tutup botol dan belum tepat
	3	Anak mampu memelintir tutup botol tapi terkadang belum tepat
	4	Anak mampu memelintir tutup botol dengan tepat

- 2) Data yang diperoleh dari hasil tersebut dianalisis dengan rumus keberhasilan anak secara individu (Mahsyud, 2016:341). Berikut rumus untuk menghitung hasil belajar anak :

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = Prestasi individu

srt = Skor riil tercapai individu

si = Skor ideal yang dapat dicapai individu

- 3) Data keseluruhan kelas diperoleh dengan menghitung rata-rata keseluruhan kelas, menurut Mahsyud (2016:343) dengan menggunakan rumus berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan :

Pk = Prestasi kelas

Srtk = Skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = Skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak

Kualifikasi Skor	Skor
Sangat Baik	91 – 100
Baik	71 – 90
Cukup	41 – 70
Kurang	21 - 40
Sangat Kurang Baik	0 – 20

Sukardi (dalam Hidayati, 2017:58)

b. Analisis Aktivitas Guru

Aktivitas guru dan siswa digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Aktivitas guru yang dinilai yaitu ketika melakukan pembelajaran. Menurut Sukardi (dalam Hidayati, 2017:58) tingkat keaktifan guru ditentukan dengan persentase aktivitas guru. Persentase aktivitas guru dan anak dihitung dengan rumus berikut:

Rumus presentase keaktifan guru dihitung dengan rumus berikut:

$$P_g = \frac{A_g}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P<sub>g</sub> = Persentase keaktifan guru

A<sub>g</sub> = Jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat kategori yang tercapai, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru

Persentase	Kategori Aktivitas
$P_g \geq 95$	Sangat Baik
$80\% < \alpha < 95\%$	Baik
$65\% < \alpha < 80\%$	Cukup
$50\% < \alpha < 65\%$	Kurang
$P_g \leq 50$	Sangat Kurang Baik

Sukardi (dalam Hidayati, 2017:59)

## c. Analisis Respon Guru

Data hasil respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Data tersebut yang kemudian dianalisis dengan mencari persentase respon yang diperoleh. Menurut Hobri (2010:64) jika respon tersebut akan bernilai positif jika persentase respon memperoleh  $\geq 80\%$  dari jumlah aspek yang diteliti dan makna respon negatif bermakna sebaliknya. Diana (dalam Hidayati, 2017:59) menyatakan untuk menganalisis respon tersebut dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$y = \frac{n}{N} x 100\%$$

Keterangan :

y = Persentase respon

n = banyak guru yang memberi respon positif

N = jumlah guru keseluruhan

Hasil perhitungan respon guru tersebut, ditulis dalam tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan kategori respon guru, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru

Besar $\gamma$ (%)	Interpretasi
$80 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \gamma \leq 80$	Baik
$40 < \gamma \leq 60$	Cukup
$20 < \gamma \leq 40$	Kurang
$0,00 \gamma \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sukardi (dalam Hidayati, 2017:60)

### 3.7 Kriteria Kualitas Maze Tiga Dimensi

Menurut Nieveen (dalam Hobri, 2010:27) untuk menilai suatu model pembelajaran yang dikembangkan maka diperlukann material yang berkualitas, yang dapat memenuhi 3 aspek, antara lain: aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Kriteria validitas suatu produk dan perangkat pembelajaran memiliki derajat baik, jika minimal tingkat validitas yang tercapai yaitu valid (Hobri, 2010:53). Jika dalam tingkat tersebut belum diperoleh, maka perlu dilakukannya perbaikan yang berdasarkan masukan ahli. Berikut beberapa kriteria kualitas produk pengembangan pada penelitian ini:

- a. Aspek validitas media Maze Tiga Dimensi dan perangkat pembelajaran yang diperlukan (RPPH dan LKA) dikatakan baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai yaitu valid;
- b. Aspek kepraktisan ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Maze Tiga Dimensi dan menunjukkan hasil dengan kategori tinggi;
- c. Aspek keefektifan ditinjau dari beberapa indikator:
  - 1) Skor hasil belajar anak mencapai kriteria ketuntasan 80% anak yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai skor 60 (maksimal skor 100);
  - 2) Aktivitas anak menunjukkan kategori baik;
  - 3) Respon yang diberikan oleh guru menunjukkan respon positif.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media maze tiga dimensi untuk keterampilan motorik halus anak materi mengontrol gerakan tangan otot halus (menjumput, menempel, dan memelintir), maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumpster Jember dengan menggunakan model 4-D Thiagarajan, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap desiminasi.
- b. Hasil pengembangan media maze tiga dimesi untuk keterampilan motorik halus yaitu 1) aspek validitas dengan pencapaian penilaian kategori valid, 2) aspek kepraktisan dengan pencapaian penilaian kategori tinggi, dan 3) aspek keefektifan dengan pencapaian penilaian kategori baik dan sangat baik serta mendapatkan respon positif.

### 5.2 Saran

#### 5.2.1 Bagi kepala sekolah

Media maze tiga dimensi dapat menjadi salah satu referensi atau masukan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

#### 5.2.2 Bagi guru

Media maze tiga dimensi untuk keterampilan motorik halus dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran.

#### 5.2.3 Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan media maze tiga dimensi dapat menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan media maze tiga dimensi untuk materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahgnaita. 2017. Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak). *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(2): 219-234.
- Ahna, Mahnunal. 2017. Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD gugus Gajahmada Kota Semarang. *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, P.G. 2014. Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Sawojajar Kota Malang. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/31868>. [Diakses pada 09 Januari 2019].
- Astini, B.N., Nurhasanah, Rachmayani, I., dan Suarta, I.N. 2017. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 31-40.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Athiyah, Ummu. 2016. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze “Papan Laju Warna” Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B Di Tk Aba As-Salam Maredan Sendangtirto, Berbah, Sleman, Di Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Sarjana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Kurnia. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(1): 81-96.
- E. Susi, M. M., dan Wartono, S. D. 2001. *Buku Kerja Maze 2 Mencari Jejak Sederhana untuk TK*. Yogyakarta: Kanisius.
- Febriana, Ninda. 2015. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Anak Kelompok A Tk Aba Jantaran Umbulharjo Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, O. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

- Hasan, M. 2012. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hidayati, Luluk. 2017. Pengembangan Buku Cerita *Pop-up* untuk Keterampilan Berbahasa Materi Tata Cara Berwudhu Bagi Anak Kelompok B Di TK Islam Terpadu Amanah Kecamatan Sumpalsari Jember. *Skripsi*. Jember: Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Hidayani, R, dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan: Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Child Development: Perkembangan Anak. Edisi ke enam*. Diterjemahkan oleh: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Erlangga: Jakarta.
- Iyam, Yahya. 2014. Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Skripsi*. Gorontalo: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Gorontalo.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khotimah, H. 2018. Pengembangan Media Balok Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Kelompok B Ra Perwanida I Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Jember: Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Kustiawan, Asep. 2013. *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Kustiawan, Asep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Lindawati. 2013. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Health Quality*. 4(1): 22-27.
- Masyud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).

- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. [Diakses pada 17 Januari 2019].
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Mursid. 2015. *Belajar dan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2015. Modul 1 Teori Dan Konsep Bermain. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>. [Diakses pada 28 Oktober 2018].
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 17 Oktober 2014. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1679. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 17 Oktober 2014. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1668. Jakarta.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. 3(1): 59-72.
- Sanaky, H. AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Septianto, F. H. 2016. Kemampuan Motorik Kasar Antara Anak Laki-Laki Dan Perempuan Kelas Iv Dan V Di SD Peganjaran 3 Kudus. *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sujiono, B, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukamti, E. R. 2007. Diktat Perkembangan Motorik. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131568302/pendidikan/Diktat+Motorik.pdf>. [Diakses pada 28 Oktober 2018].
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sungkono. 2008. Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 4(1): 71-80.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan anak*. Jakarta: Kencana
- Susilana, R., dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, T., dan Irawan, T. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Tjoe, J.L. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 7 (1). 17-48.
- Udin, S. Winatapura. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uno, H. B., dan Lamatenggo, N. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, A.M. 2010. Pentingnya Pemberian Stimulasi Pada Anak Usia Dini. <https://www.infodokterku.com/index.php/en/91-daftar-isi-content/macam-macam-info/yang-perlu-anda-ketahui/152-pentingnya-stimulasi-pada-anak-usia-dini-aud>. [Diakses pada 13 Januari 2019].
- Wiyani, N.A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yohanis, M. L. 2013. Pengaruh Pengenalan Dasar Renang Terhadap Kemampuan Fisik MotorikKasar Anak 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Kirana Wonokromo Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/3517/1923>. [Diakses pada 28 Oktober 2018].

Yusuf, M.I. 2011. Pengembangan Perencanaan pembelajaran PAUD (Developed Lesson Plan Of Paud). [http://web.unikal.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/vol\\_21\\_no2\\_ed\\_sept2011\\_03.pdf](http://web.unikal.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/vol_21_no2_ed_sept2011_03.pdf). [Diakses pada 07 Februari 2019].

Zaman. B., dan Eliyawati. C., 2010. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran. [https://www.academia.edu/34912575/Bahan\\_Ajar\\_Pendidikan\\_Profesi\\_Guru\\_Ppg\\_Media\\_Pembelajaran\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.academia.edu/34912575/Bahan_Ajar_Pendidikan_Profesi_Guru_Ppg_Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini). [Diakses pada 28 Oktober 2018].



## Lampiran A. Matrik

## Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36 sumpersari jember tahun Pelajaran 2018/2019	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah proses pengembangan media maze tiga dimensi yang layak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36?</li> <li>2. Bagaimanakah Hasil pengembangan media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Kartika IX-36?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media maze tiga dimensi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aspek kualitas media:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Validitas.                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Model yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat.</li> <li>2) Terdapat konsistensi secara internal.</li> </ol> </li> <li>b. Kepraktisan.                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan secara nyata dilapangan.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validasi ahli :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen ahli PG-PAUD</li> <li>b. Guru kelompok A TK Kartika IX-36</li> </ol> </li> <li>2. Uji pengembangan : Kelompok A di TK</li> <li>3. Ketentuan yang relevan</li> <li>4. Dokumen</li> <li>5. Buku Rujukan : Buku pustaka/literatur yang relevan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian : Kelompok A TK Kartika IX-36</li> <li>2. Tempat Penelitian : TK Kartika IX-36 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember</li> <li>3. Jenis Penelitian : Penelitian pengembangan atau R&amp;D (<i>Research and Development</i>) model 4-D (<i>define, design, develop, disseminate</i>) (Thiagarajan, 1974)</li> <li>4. Metode Pengumpulan Data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Validasi ahli</li> <li>b. Observasi</li> <li>c. Angket</li> <li>d. Tes</li> <li>e. Dokumentasi</li> </ol> </li> </ol>

Judul Penelitian	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
			<p>2) Model yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik.</p> <p>c. Keefektifan.</p> <p>1) Ketuntasan pencapaian perkembangan anak.</p> <p>2) Aktivitas anak dan guru menunjukkan kategori baik.</p> <p>3) Kemampuan guru mengelola pembelajaran baik.</p> <p>4) Respon anak dan guru positif.</p>		<p>5. Analisis Data</p> <p>a. Validasi</p> <p>b. Hasil keterlaksanaan media pembelajara</p> <p>c. Hasil observasi aktivitas guru</p> <p>d. Analisis keefektifan produk analisis data hasil belajar anak</p>

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>
		2. Keterampilan Motorik Halus Anak	2. Keterampilan Motorik Halus Anak. a. Menempel b. Menjumpt c. Memelintir.		



## LAMPIRAN B. PERANGKAT PEMBELAJARAN

### Lampiran B.1 Struktur Kurikulum 2013

#### STRUKTUR KURIKULUM

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar.

##### A. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

1. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
2. Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
3. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
4. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
5. Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
6. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

##### B. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti mencakup:

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerina ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

### C. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;

3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut:

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan Kemandirian
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat
	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (menggunakan bahasa secara verbal dan nonverbal)
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14	Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa Sehat
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
4.8	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
4.9	Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara Wajar
4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara tepat
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

#### D. Lama Belajar

5.3 Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.

5.4 Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut.

Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.

Tabel Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD

Program Pengembangan	Kompetensi	Lahir-2 Tahun	2-4 Tahun	4-6 Tahun	
1. Nilai agama dan moral 2. Fisik Motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial Emosional 6. Seni	a. Sikap spiritual b. Sikap sosial c. Pengetahuan d. Keterampilan	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu yang terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit Pengasuhan	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu

**LAMPIRAN B.2 Lembar Kerja Anak**

**Lembar Kerja Anak Pertemuan 1**

**Lembar Kerja Anak**

Nama : .....

Kelompok : .....

- Warnailah dan buat kolase pada gambar dibawah ini!



**LAMPIRAN B.2 Lembar Kerja Anak**

**Lembar Kerja Anak Pertemuan 2**

**Lembar Kerja Anak**

Nama : .....

Kelompok : .....

- Tempelkanlah kertas warna yang sudah berbentuk baju dibawah ini!



**LAMPIRAN B.2 Lembar Kerja Anak**

**Lembar Kerja Anak Pertemuan 3**

**Lembar Kerja Anak**

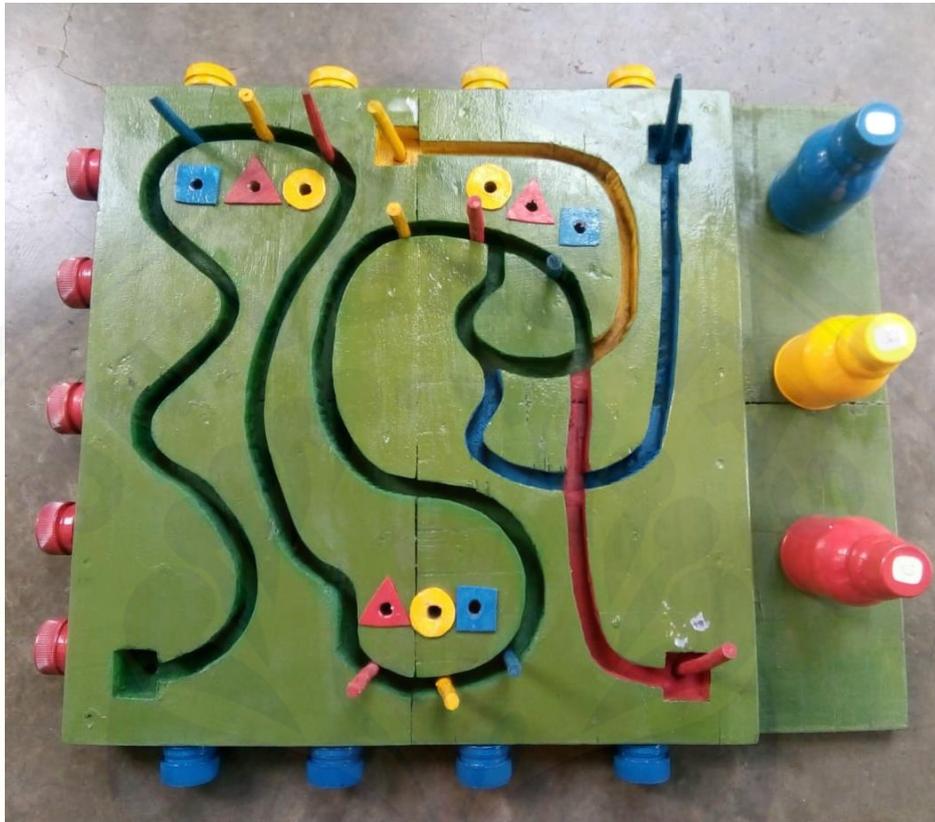
Nama : .....

Kelompok : .....

- Warnailah dan buat kolase pada gambar dibawah ini!



- Lampiran B.3 Media Maze Tiga Dimensi



**Lampiran B.4 Pedoman Tes dan Hasil Belajar Anak**

Usia : 4-5 tahun  
Semester/Minggu ke : 2/14 - 15  
Tema : Tanah Airku dan Alam Semesta

**Kompetensi Dasar/KD**

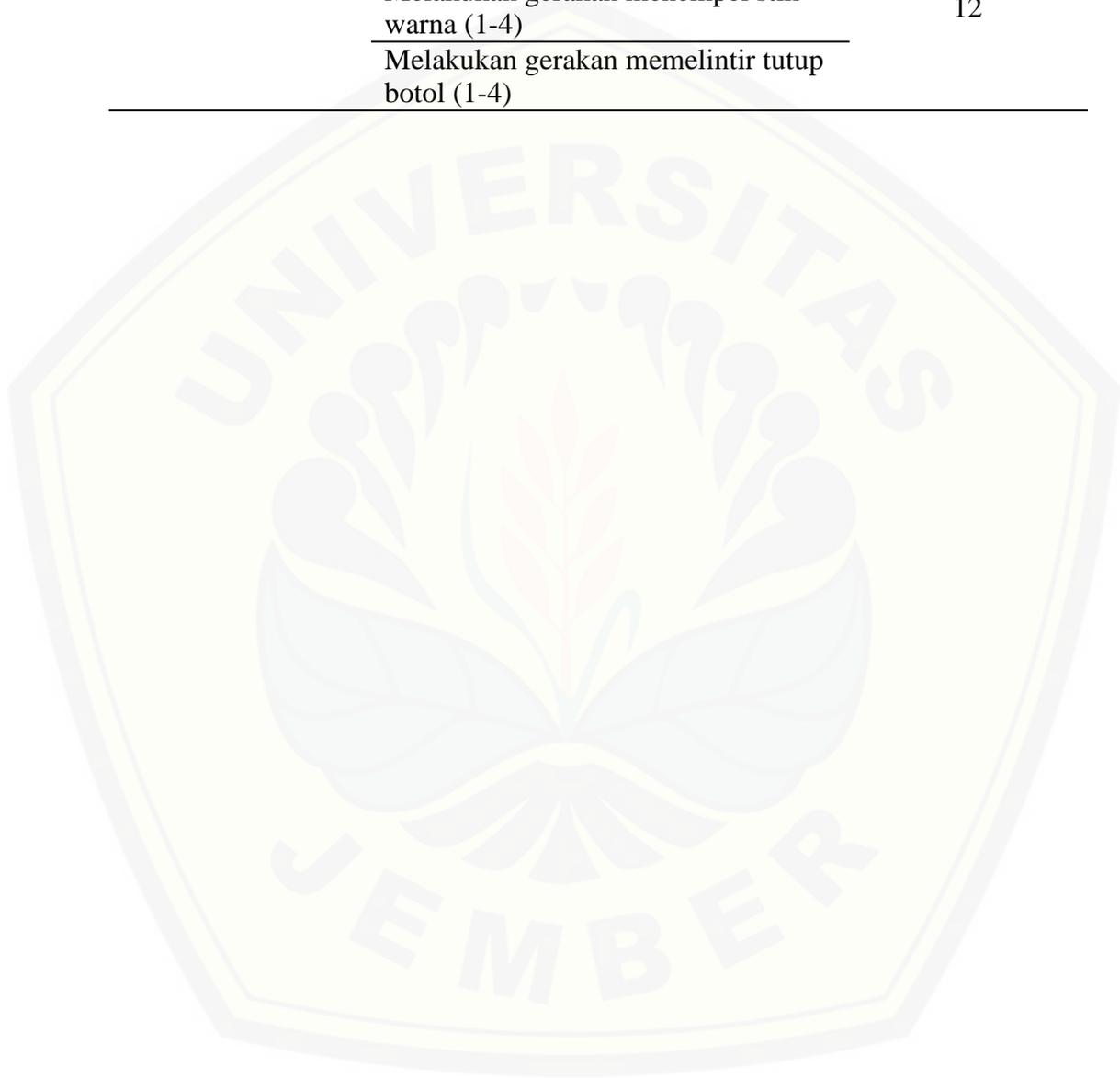
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

**Tujuan Pembelajaran**

1. Anak dapat melakukan gerakan menjumpit.
2. Anak dapat melakukan gerakan menempel.
3. Anak dapat melakukan gerakan memelintir.

**Lampiran B.4a Pedoman Penskoran Hasil Belajar Anak**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>
		Melakukan gerakan menjumpuk stik warna (1-4)	
		Melakukan gerakan menempel stik warna (1-4)	12
		Melakukan gerakan memelintir tutup botol (1-4)	



**Lampiran B.4b Penskoran Indikator Keterampilan Motorik Halus Materi  
Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
Menempel stik warna pada papan sesuai warna dengan tepat	1	Anak belum mampu menempel stik warna pada papan sesuai warna sama sekali
	2	Anak terkadang mampu menempel stik warna pada papan 1-2 kali dan belum tepat
	3	Anak mampu menempel stik warna pada papan sesuai warna dan terkadang belum tepat
	4	Anak mampu menempel stik warna pada papan sesuai warna dengan tepat
Menjumpt stik warna dengan baik	1	Anak belum mampu menjumpt stik warna sama sekali
	2	Anak terkadang mampu menjumpt stik warna
	3	Anak mampu menjumpt stik warna beberapa kali
	4	Anak mampu menjumpt stik dengan benar
memelintir tutup botol dengan tepat	1	Anak belum mampu memelintir tutup botol sama sekali
	2	Anak terkadang mampu memelintir tutup botol dan belum tepat
	3	Anak mampu memelintir tutup botol tapi terkadang belum tepat
	4	Anak mampu memelintir tutup botol dengan tepat



**Lampiran B.4d Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak**

- 1) Rumus pengukur hasil belajar anak secara individu tentang pemahaman konsep berhitung permulaan yakni sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = Prestasi individu

srt = Skor riil tercapai individu

si = Skor ideal yang dapat dicapai individu

(Masyhud:2016:341)

- 2) Rata-rata keseluruhan kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan :

Pk = Prestasi kelas

Srtk = Skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = Skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

(Masyhud:2016:343)

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak

<b>Kualifikasi Skor</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	91 – 100
Baik	71 – 90
Cukup	41 – 70
Kurang	21 - 40
Sangat Kurang Baik	0– 20

Sukardi (dalam Hidayati, 2017: 58)

**LAMPIRAN C. HASIL VALIDASI****Lampiran C.1 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****HASIL VALIDASI****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

No	Aspek yang Dinilai		Skor Penilaian	
I	Format		X	Y
	1.	Kejelasan penomoran	5	3
	2.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5	4
II	Isi			
	1.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan	4	5
	2.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar	4	4
	3.	Kebenaran tujuan pembelajaran	4	4
	4.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4	4
	5.	Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan media yang digunakan	5	4
	6.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan	5	4
III	Metode Pembelajaran			
	1.	Keterkaitan materi gerakan tangan menggunakan otot halus dengan keterampilan motorik halus anak	5	4
	2.	Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD	5	3
	3.	Penggunaan alat dan media pembelaran pendukung	5	4
IV	Bahasa			
	1.	Kebenaran tata Bahasa	4	3
	2.	Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa	5	4
	3.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	5	4
V	Penutup			
	1.	Kegiatan evaluasi	5	3
	2.	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik	5	4

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran C.2 Hasil Validasi Media Maze Tiga Dimensi

## HASIL VALIDASI MEDIA MAZE TIGA DIMENSI

No	Aspek yang Dinilai		Skor Penilaian	
			X	Y
<b>I</b>	<b>Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan</b>			
	1.	Kesesuaian dengan Kurikulum PAUD	5	4
	2.	Kesesuaian dengan tujuan dan fungsi sarana	5	4
	3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	5	5
	4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	5	4
	5.	Dapat membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	5	5
	6.	Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal	5	5
<b>II</b>	<b>Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan</b>			
	1.	Kebenaran	5	4
	2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	5	4
	3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	5
	4.	Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)	5	5
	5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	4	5
	6.	Ketepatan ukuran	4	4
	7.	Kompabilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.	4	4
<b>III</b>	<b>Segi estetika/keindahan</b>			
	1.	Bentuk yang elastis	4	4
	2.	Kesesuaian ukuran	4	5
	3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	5	4

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran C.3 Hasil Validasi Lembar Kerja Anak

## HASIL VALIDASI LEMBAR KERJA ANAK

No	Aspek yang Dinilai		Skor Penilaian	
			X	Y
I	Organisasi LKA		X	Y
	1.	Penggunaan teks dan gambar sesuai dengan perkembangan anak	5	4
	2.	Keseimbangan dalam penggunaan ilustrasi gambar dan tulisan	5	5
	3.	Pengaturan tata letak	5	4
	4.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf	5	5
	5.	Ukuran LKA dengan fisik anak	5	4
II	Isi			
	1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan LKA	5	5
	2.	Peranan LKA dalam memahami materi keterampilan motorik halus	5	5
	3.	Peranan LKA untuk keterampilan menulis anak sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum	5	5
III	Bahasa			
	1.	Kebenaran tata Bahasa	5	4
	2.	Kemudahan kalimat untuk dibaca bagi anak	5	5
	3.	Kejelasan informasi yang disampaikan pada anak	5	5
	4.	Penggunaan bahasa yang digunakan sederhana namun mudah dimengerti anak	5	4
IV	Ilustrasi			
	1.	Ukuran gambar dapat dilihat dengan mudah oleh anak	5	5

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran C.4 Hasil Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

## HASIL VALIDASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian pada Pertemuan Ke-		
		1	2	3
I	Sintaks			
	1. Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran	4	4	4
	2. Cakupan aspek-aspek penting dalam pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus)	4	4	5
	3. Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi dengan metode bermain	5	5	4
II	Sistem Sosial			
	1. Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki	4	4	5
	2. Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran	4	4	4
	3. Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan konsep keterampilan motorik halus dan prinsip pembelajaran dengan metode bermain	5	5	4
	4. Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran	4	5	4
III	Prinsip Reaksi dan Pengelolaan			
	1. Keterlaksanaan guru dalam mengakomodasi dan memberi kesempatan pada siswa bertanya, mengajukan pendapat, dan memberi tanggapan kepada anak	4	4	4
	2. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru dalam memberikan materi dan konsep pembelajaran, bantuan, petunjuk, membimbing kerja anak	4	4	4
	3. Tingkat keterlaksanaan guru dalam memberi motivasi pada anak saat kegiatan <i>recalling</i>	4	5	4
	4. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran	4	4	5
	5. Tingkat keterlaksanaan guru dalam menggunakan media pendukung dan fasilitator anak	4	4	5

Keterangan :

Pengamat : Siti Rochimah, S.Pd

Guru Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember

## Lampiran C.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

## HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor Penilaian pada Pertemuan Ke-		
			1	2	3
1	Kegiatan Pembukaan	Guru melakukan kegiatan pembukaan pembelajaran	4	4	4
		Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai pelajaran	4	5	5
2	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	4	4
		Guru menjelaskan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media maze tiga dimensi	5	4	4
		Guru menjelaskan cara bermain dari media maze tiga dimensi pada anak	4	4	5
		Guru melakukan tanya-jawab pada anak	4	4	4
		Guru memberikan tugas pada anak	4	5	5
3	Kegiatan Penutup	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	4	5
		Guru menanyakan perasaan anak	3	5	4
		Guru menutup kegiatan dengan berdoa	4	4	4

Keterangan :

Observer : Siti Rochimah, S.Pd

Guru Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember



## Lampiran C.7 Hasil Penilaian Respon Guru

**HASIL RESPON GURU TERHADAP MEDIA MAZE TIGA DIMENSI**

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Hasil Penilaian		
		Guru 1	Guru 2	Guru 3
A. Komponen perangkat pembelajaran dalam membantu kegiatan pembelajaran				
1.	Analisis topik, analisis tugas	4	4	4
2.	Rencana pembelajaran	4	4	4
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)	5	5	5
4.	Lembar Kerja Anak	4	4	5
5.	Kegiatan Pembelajaran	5	4	4
B. Komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti				
1.	Analisis topik, analisis tugas	4	4	4
2.	Rencana pembelajaran	4	5	4
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)	5	4	4
4.	Lembar Kerja Anak	4	4	5
5.	Kegiatan Pembelajaran	4	4	4

**LAMPIRAN D. HASIL ANALISIS DATA****Lampiran D.1 Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****ANALISIS VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Aspek	Komponen	Skor Penilaian		$I_i$	$A_i$
		X	y		
Format	I.1	5	3	4	4,25
	I.2	5	4	4,5	
Isi	I.1	4	5	4,5	4,25
	I.2	4	4	4	
	I.3	4	4	4	
	I.4	4	4	4	
	I.5	5	4	4,5	
	I.6	5	4	4,5	
Metode Pembelajaran	I.1	5	4	4,5	4,3
	I.2	5	3	4	
	I.3	5	4	4,5	
Bahasa	I.1	4	3	3,5	4,17
	I.2	5	4	4,5	
	I.3	5	4	4,5	
Penutup	I.1	5	3	4	4,25
	I.2	5	4	4,5	
Rata-rata					4,24
Tingkat kevalidan					Valid

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran D.2 Analisis Validasi Media Maze Tiga Dimensi

## ANALISIS VALIDASI MEDIA MAZE TIGA DIMENSI

Aspek	Komponen	Skor Penilaian		$I_i$	$A_i$
		X	Y		
Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan	I.1	5	4	4,5	4,75
	I.2	5	4	4,5	
	I.3	5	5	5	
	I.4	5	4	4,5	
	I.5	5	5	5	
	I.6	5	5	5	
Segi teknik/ langkah dan prosedur pembuatan	I.1	5	4	4,5	4,5
	I.2	5	4	4,5	
	I.3	5	5	5	
	I.4	5	5	5	
	I.5	4	5	4,5	
	I.6	4	4	4	
	I.7	4	4	4	
Segi Estetika/ keindahan	I.1	4	4	4	4,3
	I.2	4	5	4,5	
	I.3	5	4	4,5	
Rata-rata					4,52
Tingkat kevalidan					Valid

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran D.3 Analisis Validasi Lembar Kerja Anak

## ANALISIS VALIDASI LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Aspek	Komponen	Skor Penilaian		$I_i$	$A_i$
		X	Y		
Organisasi LKA	I.1	5	4	4,5	4,7
	I.2	5	5	5	
	I.3	5	4	4,5	
	I.4	5	5	5	
	I.5	5	4	4,5	
Isi	I.1	5	5	5	5
	I.2	5	5	5	
	I.3	5	5	5	
Bahasa	I.1	5	4	4,5	4,75
	I.2	5	5	5	
	I.3	5	5	5	
	I.4	5	4	4,5	
Ilustrasi	I.1	5	5	5	5
Rata-rata					4,86
Tingkat kevalidan					Valid

Keterangan :

Validator (X) : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Validator (Y) : Siti Rochimah, S.Pd

## Lampiran D.4 Analisis Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

## ANALISIS KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian Pertemuan Ke-			<i>I<sub>i</sub></i>	<i>A<sub>i</sub></i>
	1	2	3		
<b>Sintaks</b>					
1. Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran	4	4	4	4	4,32
2. Cakupan aspek-aspek penting dalam pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus)	4	4	5	4,3	
3. Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi dengan metode bermain	5	5	4	4,6	
<b>Sistem Sosial</b>					
1. Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki	4	4	5	4,3	4,31
2. Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran	4	4	4	4	
3. Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan konsep keterampilan motorik halus dan prinsip pembelajaran dengan metode bermain	5	5	4	4,6	
4. Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran	4	5	4	4,3	
<b>Prinsip Reaksi dan Pengelolaan</b>					
1. Keterlaksanaan guru dalam mengakomodasi dan memberi kesempatan pada siswa bertanya, mengajukan pendapat, dan memberi tanggapan kepada anak	4	4	4	4	4,18
2. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru dalam memberikan materi dan konsep pembelajaran, bantuan, petunjuk, membimbing kerja anak	4	4	4	4	
3. Tingkat keterlaksanaan guru dalam memberi motivasi pada anak saat kegiatan <i>recalling</i>	4	5	4	4,3	
4. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran	4	4	5	4,3	
5. Tingkat keterlaksanaan guru dalam menggunakan media pendukung dan fasilitator anak	4	4	5	4,3	
Rata-rata					4,27
Tingkat keterlaksanaan					Tinggi

Keterangan :

Pengamat : Siti Rochimah, S.Pd

Guru kelompok A TK Kartika IX-36 Sumpersari Jember

## Lampiran D.5 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

## ANALISIS PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skor Penilaian pada Pertemuan Ke-		
			1	2	3
1.	Kegiatan Pembukaan	Guru melakukan kegiatan pembukaan pembelajaran	4	4	4
		Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai pelajaran	4	5	5
2.	Kegiatan inti	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	4	4
		Guru menjelaskan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media maze tiga dimensi	5	4	4
		Guru menjelaskan cara bermain dari media maze tiga dimensi pada anak	4	4	5
		Guru melakukan tanya-jawab pada anak	4	4	4
		Guru memberikan tugas pada anak	4	5	5
3.	Kegiatan penutup	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	4	5
		Guru menanyakan perasaan anak	3	5	4
		Guru menutup kegiatan dengan berdoa	4	4	4
Total skor			41	43	44
Persentase			82%	86%	88%
Kategori			Baik	Baik	Baik

Keterangan :

Pengamat: Siti Rochimah, S.Pd

Guru kelompok A TK Kartika IX-36 Sumpersari Jember

**Lampiran D.6 Hasil Analisis Aktivitas Anak****Pertemuan 1**

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak			Skor
		Menempel	Menjumput	Memelintir	
1.	Alby	3	4	3	83,3
2.	Aurel	4	4	3	91,6
3.	Caca	4	3	2	75
4.	Fauzan	4	3	2	75
5.	Cavin	3	3	4	83,3
6.	Ghilfa	2	3	3	66,6
7.	Firda	4	4	3	91,6
8.	Dika	3	3	4	83,3
9.	Aisyah	4	4	3	91,6
10.	Zahira	4	3	4	91,6
11.	Kirana	4	3	4	91,6
12.	Noval	3	3	3	75
13.	Alfaro	4	4	3	91,6
14.	Alya	4	4	3	91,6
15.	Abraham	3	3	4	83,3
16.	Dirga	-	-	-	-
<b>Rata-rata</b>					<b>84,4</b>

Keterangan:

Observer : Fitria Anggraeni

Mahasiswa PG PAUD Universitas Jember

**Pertemuan 2**

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak			Skor
		Menempel	Menjumpit	Memelintir	
1.	Alby	4	4	3	91,6
2.	Aurel	4	4	4	100
3.	Caca	4	3	2	75
4.	Fauzan	3	3	3	75
5.	Cavin	3	3	4	83,3
6.	Ghilfa	3	3	4	83,3
7.	Firda	3	4	3	83,3
8.	Dika	4	4	3	91,6
9.	Aisyah	4	2	3	75
10.	Zahira	4	4	3	91,6
11.	Kirana	4	4	4	100
12.	Noval	4	3	3	83,3
13.	Alfaro	4	4	4	100
14.	Alya	4	3	4	91,6
15.	Abraham	4	3	4	91,6
16.	Dirga	-	-	-	-
<b>Rata-rata</b>					<b>87,7</b>

Keterangan:

Observer : Fitria Anggraeni

Mahasiswa PG PAUD Universitas Jember

**Pertemuan 3**

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak			Skor
		Menempel	Menjumpit	Memelintir	
1.	Alby	4	3	4	91,6
2.	Aurel	4	4	4	100
3.	Caca	4	4	4	100
4.	Fauzan	3	4	4	91,6
5.	Cavin	4	4	4	100
6.	Ghilfa	4	3	3	83,3
7.	Firda	4	4	3	91,6
8.	Dika	4	3	4	91,6
9.	Aisyah	4	4	4	100
10.	Zahira	4	4	4	100
11.	Kirana	4	4	3	91,6
12.	Noval	4	4	4	100
13.	Alfaro	4	4	4	100
14.	Alya	4	4	4	100
15.	Abraham	4	4	3	91,6
16.	Dirga	-	-	-	-
<b>Rata-rata</b>					<b>95,53</b>

Keterangan:

Observer : Fitria Anggraeni

Mahasiswa PG PAUD Universitas Jember

## Lampiran D.7 Hasil Penilaian Respon Guru

## HASIL PENILAIAN RESPON GURU

No	Nama Guru	Pendapat									
		Media Maze Tiga Dimensi dan komponen perangkat pembelajaran membantu kegiatan pembelajaran (A)					Media Maze Tiga Dimensi dan komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti (B)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Guru 1	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4
2	Guru 2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
3	Guru 3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
Total		12	12	15	13	13	12	13	13	13	12
Persentase		80%	80%	100%	86%	86%	80%	86%	86%	86%	80%

Keterangan :

1 : Analisis topik, analisis tugas

2 : Rencana pembelajaran

3 : Produk yang dikembangkan

(media maze tiga dimensi untuk anak kelompok A)

4 : Lembar kerja anak

5 : Kegiatan pembelajaran

(A) : Media maze tiga dimensi dan komponen perangkat pembelajaran membantu kegiatan pembelajaran

(B) : Media maze tiga dimensi dan komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti

**LAMPIRAN E. FOTO KEGIATAN DAN RANCANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI**

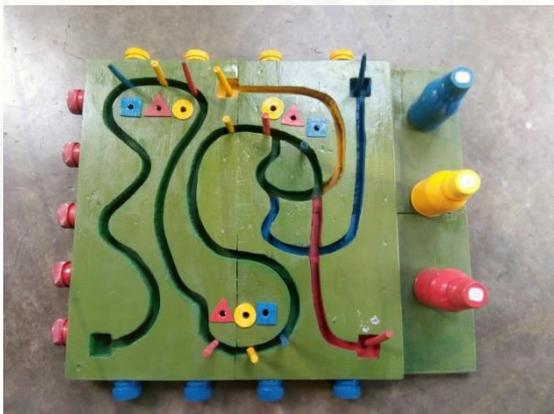
**FOTO KEGIATAN DAN RANCANGAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI**



Gambar maze tiga dimensi sebelum di cat



Rancangan Maze Tiga Dimensi pada kayu



Media Maze Tiga Dimensi



Kegiatan pembukaan pembelajaran



Kegiatan pembukaan pembelajaran



Kegiatan menggunakan media maze tiga dimensi



Kegiatan menggunakan media maze tiga



Kegiatan menjumpit dan menempel menggunakan media maze tiga dimensi



Kegiatan memelintir menggunakan media maze tiga dimensi



Kegiatan penjelasan lembar kerja anak



Kegiatan mengerjakan lembar kerja anak



Foto bersama peneliti, guru, anak, dan observer

**LAMPIRAN F. LAIN-LAIN****1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER****TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Usia	: 4 - 5 Tahun
Semester/Minggu	: 2/14
Tema/Subtema/Sub-sub Tema	: Tanah Airku/ rumah adat jawa
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 23 April 2019

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Menanamkan sikap kemandirian
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran)
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

**Media/Sumber Belajar**

- Maze tiga dimensi, biji-bijian, dan LKA

**Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi dan hasil karya

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- Berdo'a
- Bercerita tentang rumah adat Jawa (Joglo)
- Tanya jawab tentang rumah adat
- Mengingatn materi sebelumnya

**II. Inti**

- Mengamati  
Mengamati gambar rumah adat joglo
- Menanya  
Apakah nama rumah ini? Ada di pulau mana? Ciri bentuk rumah adat jawa (joglo)?
- Mengumpulkan informasi  
Anak melakukan permainan memasangn atap rumah joglo dan rumah honai secara bergantian

- Menalar dan mengkomunikasikan

**Kegiatan 1. Bermain dengan menggunakan media maze tiga dimensi**

- Guru memperlihatkan media maze tiga dimensi
- Guru memperlihatkan stik dengan warna yang berbeda-beda (merah, biru, dan kuning)
- Guru mengajak anak menyebutkan warna dan gambar rumah yang ada di maze tiga dimensi
- Guru memberikan contoh cara bermain menggunakan media maze tiga dimensi
- Anak memilih salah satu stik untuk digunakan bermain
- Anak mulai bermain maze tiga dimensi secara bergantian sesuai perintah guru

**Kegiatan 2. Menempel dan menjemput biji-bijian**

- Guru memberi contoh gambar rumah joglo
- Anak mengerjakan tugas

**III. SOP, Makan minum, Bermain Bebas**

**IV. Penutup**

- Membicarakan mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Kegiatan refleksi
- Berdoa

Mengetahui,  
Guru kelompok A

Jember, 23 April 2019  
Peneliti

**Siti Rochimah, S.Pd**  
NIP. 19690101 200801 2 041

**Siti Rohmah**  
NIM.150210205117



Mengetahui,  
TK Kartika IX-36

**Sri Redjeki, S.Pd**  
NIP.196701241987022003

**Pertemuan 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Usia	: 4 - 5 Tahun
Semester/Minggu	: 2/14
Tema/Subtema/Sub-sub Tema	: Tanah airku /baju adat madura
Hari/ Tanggal	: Jum'at/ 26 April 2019

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Menanamkan sikap kemandirian
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran)
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

**Media/Sumber Belajar**

- Maze tiga dimensi dan LKA

**Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi dan hasil karya

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- Salam
- Berdo'a
- Mengingatn materi sebelumnya
- Bercerita tentang baju adat madura
- Tanya jawab tentang baju adat madura

**II. Inti**

- Mengamati  
Mengamati gambar baju adat madura
- Menanya  
Apakah nama baju pada gambar ini? Ada di pulau mana? Ciri baju adat madura?
- Mengumpulkan informasi  
Anak menceritakan gambar yang diperlihatkan (gambar karnaval HUT RI)

- Menalar dan mengkomunikasikan

**Kegiatan 1. Bermain dengan menggunakan media maze tiga dimensi**

- Guru memperlihatkan media maze tiga dimensi
- Guru memperlihatkan stik dengan warna yang berbeda-beda (merah, biru, dan kuning)
- Guru mengajak anak menyebutkan warna dan gambar baju adat yang ada di maze tiga dimensi
- Guru memberikan contoh cara bermain menggunakan media maze tiga dimensi
- Anak memilih salah satu stik untuk digunakan bermain
- Anak mulai bermain maze tiga dimensi secara bergantian sesuai perintah guru

**Kegiatan 2. Melipat dan menempel baju madura**

- Guru memberi contoh gambar yang sudah jadi
- Anak mengerjakan tugas

**III. SOP, Makan minum, Bermain Bebas**

**IV. Penutup**

- Membicarakan mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Kegiatan refleksi
- Berdoa

Mengetahui,  
Guru kelompok A

**Siti Rochimah, S.Pd**

NIP. 19690101 200801 2 041

Jember, 26 April 2019  
Peneliti

**Siti Rohmah**

NIM.150210205117



Mengetahui,  
TK Kartika IX-36

Mengetahui,  
**Sri Redjeki, S.Pd**

NIP.196701241987022003

**Pertemuan 3****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Usia	: 4 - 5 Tahun
Semester/Minggu	: 2/15
Tema/Subtema/Sub-sub Tema	: Alam Semesta/ Pelangi
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 30 April 2019

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Menanamkan sikap kemandirian
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran)
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

**Media/Sumber Belajar**

- Maze tiga dimensi, crayon, kertas lipat (potongan kecil bulat), dan LKA

**Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi dan bermain

## Langkah Kegiatan

**I. Pembukaan**

- Salam
- Berdo'a
- Mengingatn materi sebelumnya
- Tanya jawab tentang pelangi

**II. Inti**

- Mengamati  
Mengamati gambar pelangi
- Menanya  
Apakah nama gambar ini? Ada berapa warnanya? Apa saja warnanya?  
Bagaimana bisa terjadi pelangi?
- Mengumpulkan informasi  
Anak memperhatikan vidio proses terjadinya pelangi dan anak menceritakan kembali

- Menalar dan mengkomunikasikan

**Kegiatan 1. Bermain dengan menggunakan media maze tiga dimensi**

- Guru memperlihatkan media maze tiga dimensi
- Guru memperlihatkan stik dengan warna yang berbeda-beda (merah, biru, dan kuning)
- Guru mengajak anak menyebutkan warna dan gambar baju adat yang ada di maze tiga dimensi
- Guru memberikan contoh cara bermain menggunakan media maze tiga dimensi
- Anak memilih salah satu stik untuk digunakan bermain
- Anak mulai bermain maze tiga dimensi secara bergantian sesuai perintah guru

**Kegiatan 2. Menempelkan potongan kertas yang sudah di plong dan mewarnai gambar pelangi**

- Anak mengerjakan tugas

**III. SOP, Makan minum, Bermain Bebas**

**IV. Penutup**

- Membicarakan mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Kegiatan refleksi
- Berdoa

Mengetahui,  
Guru kelompok A

**Siti Rochimah, S.Pd**  
NIP. 19690101 200801 2 041

Jember, 30 April 2019  
Peneliti

**Siti Rohmah**  
NIM.150210205117



Mengetahui,  
Kepala TK Kartika IX-36

**Sri Redjeki, S.Pd**  
NIP.196701241987022003

2. Hasil Validasi RPPH Oleh Validator 1  
(Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Satuan Pendidikan** : TK/RA  
**Aspek Pengembangan** : Keterampilan Kognitif Anak  
**Materi Pembelajaran** : Konsep Berhitung Permulaan  
**Kelompok/Semester** : A/ 2 (dua)  
**Validator** : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

**I. Petunjuk penilaian**

1. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ( $\sqrt{\quad}$ ) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

## II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan penomoran					✓
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					✓
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				✓	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang di rumuskan dengan Kompetensi Dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				✓	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan media yang digunakan					✓
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan					✓
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan materi gerakan tangan menggunakan otot halus dengan keterampilan motorik halus anak					✓
	2. Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD					✓
	3. Penggunaan alat dan media pembelaran pendukung					✓
IV	Bahasa	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran tata Bahasa				✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa					✓
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
V	Penutup	1	2	3	4	5
	1. Kegiatan evaluasi					✓
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik					✓

**III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kesimpulan yang sesuai)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ini, disimpulkan bahwa:

- a. Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- c. Nilai 3 : cukup dapat digunkana dan memerlukan revisi
- d.** Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- e. Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian dilakukan dengan memberi lingkaran pada pilihan huruf atau angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

**IV. Saran dan Komentar**

Mohon menuliskan butir-butir perbaikan pada kolom saran berikut atau menuliskan langsung pada naskah

*Bisa dilihat di naskah!*

Jember, 18 - 4 - 2019

Validator

*Dr. Nanih Yuliani, M.Pd.*  
NIP. 19610721988022001

**Hasil Validasi Media Maze Tiga Dimensi****(Validator 1)**

**LEMBAR VALIDASI**  
**MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN**  
**KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK**  
**KELOMPOK A DI TK KARTIKA IX-36**  
**SUMBERSARI JEMBER**

**Satuan Pendidikan** : TK/RA  
**Aspek Pengembangan** : Keterampilan Motorik Halus  
**Materi Pembelajaran** : Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus  
**Kelompok/Semester** : A/ 2 (dua)  
**Validator** : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd

**I. Petunjuk penilaian**

1. Objek penilaian adalah media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus) yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

## II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor					
		1	2	3	4	5	
<b>I</b>	<b>Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>						
	1.	Kesesuaian dengan Kurikulum PAUD					✓
	2.	Kesesuaian dengan tujuan dan fungsi sarana					✓
	3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak					✓
	4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak					✓
	5.	Dapat membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar					✓
	6.	Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal					✓
<b>II</b>	<b>Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan</b>						
	1.	Kebenaran					✓
	2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)					✓
	3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)					✓
	4.	Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)					✓
	5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)				✓	
	6.	Ketepatan ukuran				✓	
	7.	Kompabilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.				✓	
<b>III</b>	<b>Segi estetika/keindahan</b>						
	1.	Bentuk yang elastis				✓	
	2.	Kesesuaian ukuran				✓	
	3.	Warna/kombinasi warna yang serasi					✓

**III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kesimpulan yang sesuai)**

Disimpulkan bahwa, media Maze Tiga Dimensi untuk peningkatan keterampilan motorik halus ini:

- a. Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- c. Nilai 3 : cukup dapat digunakan dan memerlukan revisi
- d. Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- e. Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

**IV. Saran dan komentar**

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

*Jalan misse Along dibuat lebih rapi dan kecil*

Jember, ..... 18-4-2019

Validator

*Dr. Hanik Yulisa, M.Pd.*

NIP. .... 9610729488022001

**Hasil Validasi LKA****(Validator 1)****LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA ANAK (LKA)**

**Satuan Pendidikan** : TK/RA  
**Aspek Pengembangan** : Keterampilan Motorik Halus Anak  
**Materi Pembelajaran** : Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus  
**Kelompok/Semester** : A/ 2 (dua)  
**Validator** :

**I. Petunjuk penilaian**

1. Objek penilaian adalah Lembar Kerja Anak (LKA) untuk keterampilan motorik halus yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

## II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Organisasi LKA					
	1. Penggunaan teks dan gambar sesuai dengan perkembangan anak					✓
	2. Keseimbangan dalam penggunaan ilustrasi gambar dan tulisan					✓
	3. Pengaturan tata letak					✓
	4. Penggunaan jenis dan ukuran huruf					✓
	5. Ukuran LKA dengan fisik anak					✓
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan LKA					✓
	2. Peranan LKA dalam memahami materi keterampilan motorik halus					✓
	3. Peranan LKA untuk keterampilan menulis anak sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum					✓
III	Bahasa	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran tata Bahasa					✓
	2. Kemudahan kalimat untuk dibaca bagi anak					✓
	3. Kejelasan informasi yang disampaikan pada anak					✓
	4. Penggunaan bahasa yang digunakan sederhana namun mudah dimengerti anak					✓
IV	Ilustrasi	1	2	3	4	5
	1. Ukuran gambar dapat dilihat dengan mudah oleh anak					✓

**III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kesimpulan yang sesuai)**

Media Maze Tiga Dimensi tentang keterampilan motorik halus, disimpulkan bahwa:

- a. Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- c. Nilai 3 : cukup dapat digunkana dan memerlukan revisi
- d. Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- e. Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian dilakukan dengan memberi lingkaran pada pilihan huruf atau angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

**V. Saran dan Komentar**

Mohon menuliskan butir-butir perbaikan pada kolom saran berikut atau menuliskan langsung pada naskah

Beri petunjuk yang jelas pada masing -  
masing gambar

Jember, ..... 18 - 4 - ..... 2019

Validator

Dr. Nanik Yuliani, M.Pd.  
NIP. 961 07 2 488 02 2 001

**3. Hasil Validasi RPPH Oleh Validator 2****(Siti Rochimah, S.Pd.)****LEMBAR VALIDASI****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Satuan Pendidikan** :TK/RA  
**Aspek Pengembangan** : Keterampilan Motorik Halus Anak  
**Materi Pembelajaran** : Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus  
**Kelompok/Semester** : A/ 2 (dua)  
**Validator** : Siti Rochimah, S.Pd.

**I. Petunjuk penilaian**

- a. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
- b. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
- c. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

## II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan penomoran			✓		
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan					✓
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang di rumuskan dengan Kompetensi Dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				✓	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan media yang digunakan				✓	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan				✓	
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan materi gerakan tangan menggunakan otot halus dengan keterampilan motorik halus anak				✓	
	2. Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD			✓		
	3. Penggunaan alat dan media pembelaran pendukung				✓	
IV	Bahasa	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran tata Bahasa			✓		
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa				✓	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
V	Penutup	1	2	3	4	5
	1. Kegiatan evaluasi			✓		
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				✓	

## III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kessimpulan yang sesuai)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ini, disimpulkan bahwa:

- Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- Nilai 3 : cukup dapat digunkana dan memerlukan revisi
- d.** Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian dilakukan dengan memberi lingkaran pada pilihan huruf atau angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

**IV. Saran dan Komentar**

Mohon menuliskan butir-butir perbaikan pada kolom saran berikut atau menuliskan langsung pada naskah

Bisa Di Lihat di Naskah.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

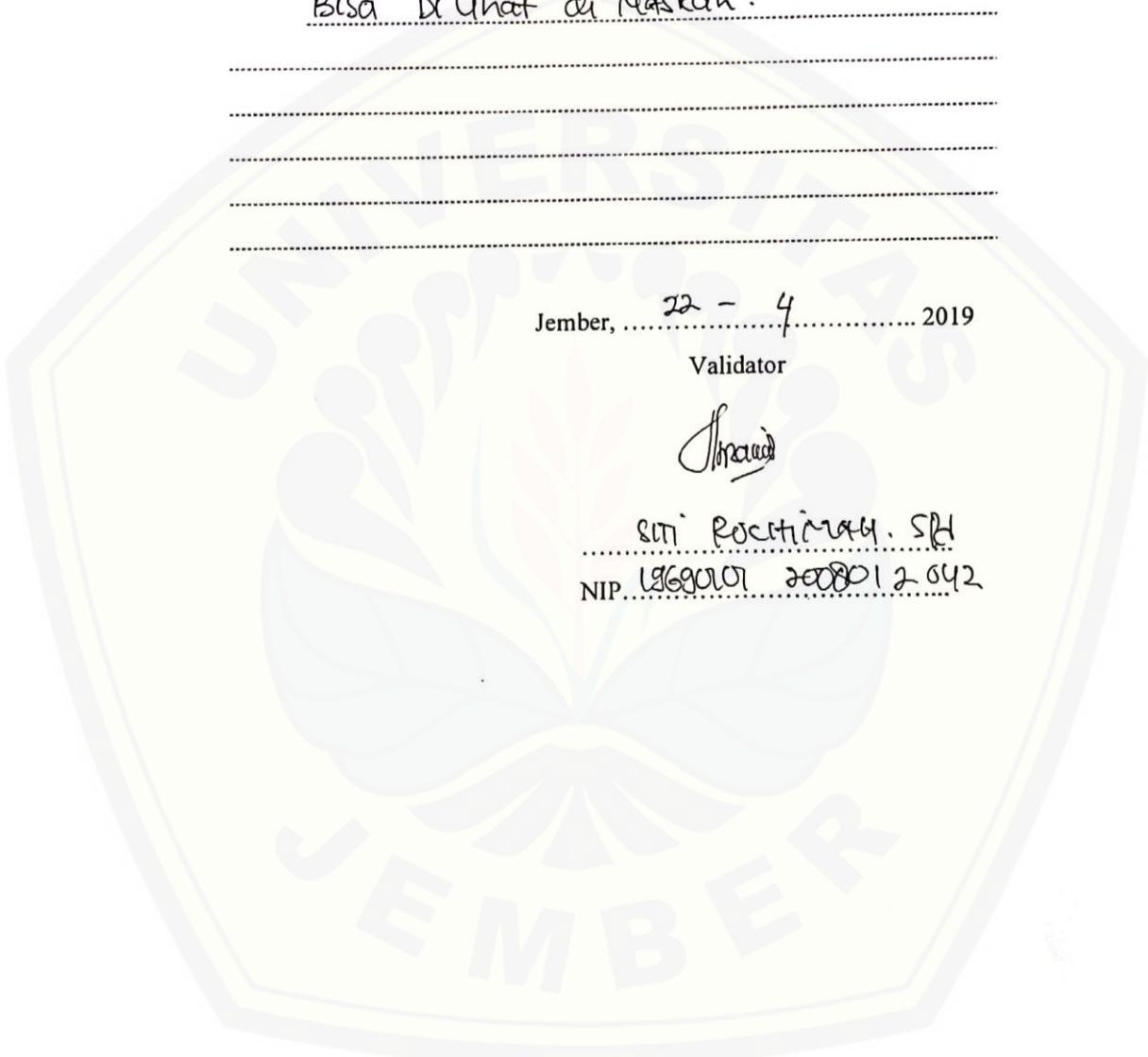
Jember, ..... 22 - 4 ..... 2019

Validator



..... SITI ROCHIMAH, SP

NIP. .... 19690107 200801 2 042



**Hasil Validasi Media Maze Tiga Dimensi****(Validator 2)**

**LEMBAR VALIDASI**  
**MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN**  
**KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK**  
**KELOMPOK A DI TK KARTIKA IX-36**  
**SUMBERSARI JEMBER**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: TK/RA</b>
<b>Aspek Pengembangan</b>	<b>: Keterampilan Motorik Halus</b>
<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>: Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus</b>
<b>Kelompok/Semester</b>	<b>: A/ 2 (dua)</b>
<b>Validator</b>	<b>: Siti Rochimah, S.Pd.</b>

**I. Petunjuk penilaian**

1. Objek penilaian adalah media maze tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus) yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

**II. Tabel penilaian/validasi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>					
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum PAUD				✓	
2.	Kesesuaian dengan tujuan dan fungsi sarana				✓	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak					✓
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓	
5.	Dapat membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar					✓
6.	Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal					✓
<b>II</b>	<b>Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan</b>					
1.	Kebenaran				✓	
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)				✓	
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)					✓
4.	Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)					✓
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)					✓
6.	Ketepatan ukuran				✓	
7.	Kompabilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.				✓	
<b>III</b>	<b>Segi estetika/keindahan</b>					
1.	Bentuk yang elastis				✓	
2.	Kesesuaian ukuran					✓
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi				✓	

**III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kesimpulan yang sesuai)**

Disimpulkan bahwa, media Maze Tiga Dimensi untuk peningkatan keterampilan motorik halus ini:

- a. Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- c. Nilai 3 : cukup dapat digunakan dan memerlukan revisi
- d. Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- e. Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

**IV. Saran dan komentar**

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

DAPAT DI TAMBAHKAN GAMBAR SESUAI  
SUB TEMA.

Jember, ... 22 - 4 ..... 2019

Validator

*Siti Rochmah*

SITI ROCHMAH. SP  
NIP. 19690107 20084 2 042

**Hasil Validasi LKA****(Validator 2)****LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA ANAK (LKA)**

**Satuan Pendidikan** : TK/RA  
**Aspek Pengembangan** : Keterampilan Motorik Halus Anak  
**Materi Pembelajaran** : Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus  
**Kelompok/Semester** : A/ 2 (dua)  
**Validator** : Siti Rochimah, S.Pd.

**I. Petunjuk penilaian**

1. Objek penilaian adalah Lembar Kerja Anak (LKA) untuk keterampilan motorik halus yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ( $\surd$ ) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

**II. Tabel penilaian/validasi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Organisasi LKA					
	1. Penggunaan teks dan gambar sesuai dengan perkembangan anak				✓	
	2. Keseimbangan dalam penggunaan ilustrasi gambar dan tulisan					✓
	3. Pengaturan tata letak				✓	
	4. Penggunaan jenis dan ukuran huruf					✓
	5. Ukuran LKA dengan fisik anak				✓	
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan LKA					✓
	2. Peranan LKA dalam memahami materi keterampilan motorik halus					✓
	3. Peranan LKA untuk keterampilan menulis anak sesuai dengan KD dan indikator dalam kurikulum					✓
III	Bahasa	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran tata Bahasa				✓	
	2. Kemudahan kalimat untuk dibaca bagi anak					✓
	3. Kejelasan informasi yang disampaikan pada anak					✓
	4. Penggunaan bahasa yang digunakan sederhana namun mudah dimengerti anak				✓	
IV	Ilustrasi	1	2	3	4	5
	1. Ukuran gambar dapat dilihat dengan mudah oleh anak					✓

**III. Penilaian secara umum (lingkari salah satu kesimpulan yang sesuai)**

Media Maze Tiga Dimensi tentang keterampilan motorik halus, disimpulkan bahwa:

- a. Nilai 1 : belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Nilai 2 : belum dapat digunakan dan memerlukan banyak revisi
- c. Nilai 3 : cukup dapat digunkana dan memerlukan revisi
- d. Nilai 4 : dapat digunakan dengan sedikit revisi
- (e.)** Nilai 5 : dapat digunakan tanpa revisi

Penilaian dilakukan dengan memberi lingkaran pada pilihan huruf atau angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

**V. Saran dan Komentar**

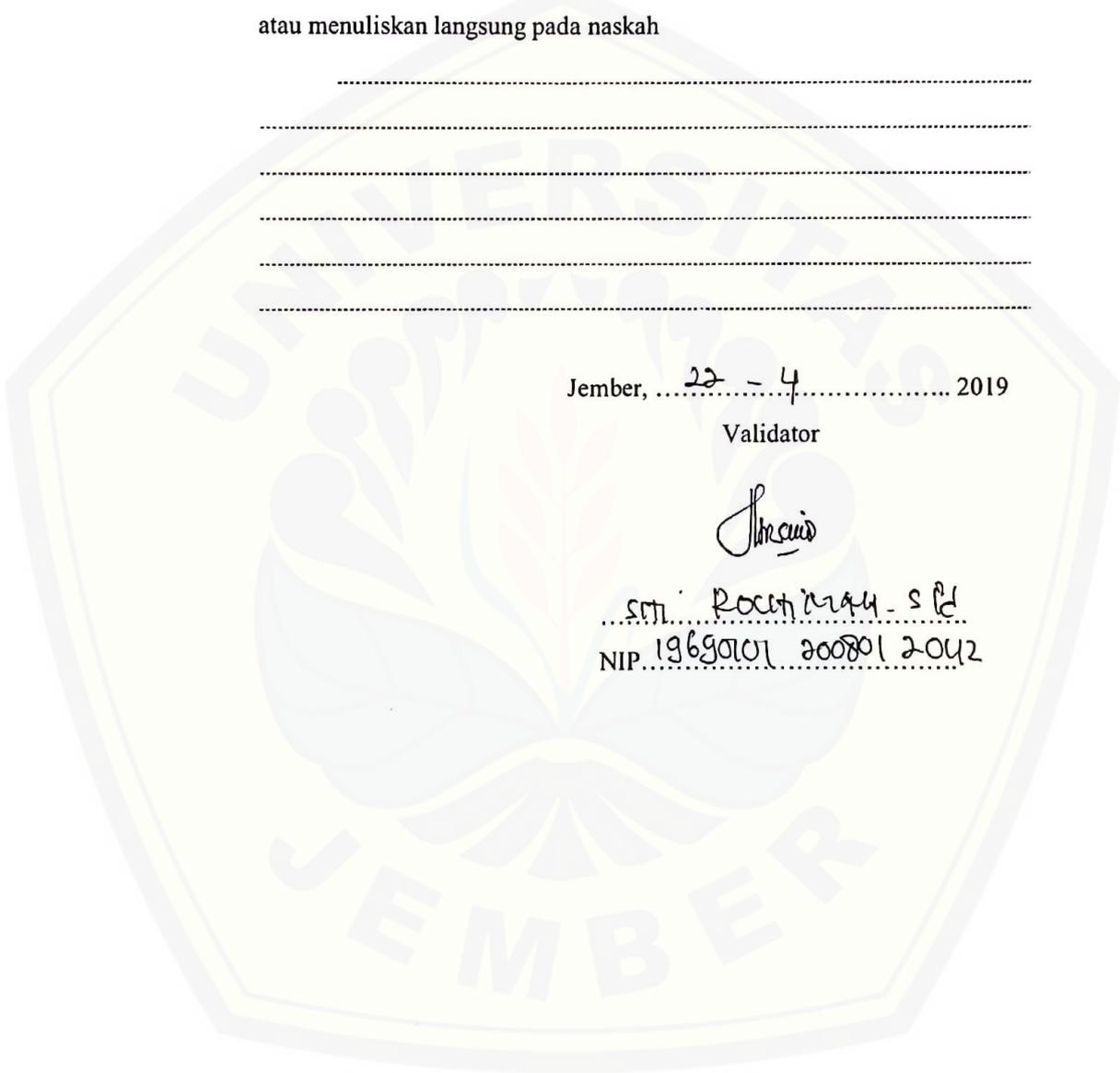
Mohon menuliskan butir-butir perbaikan pada kolom saran berikut atau menuliskan langsung pada naskah

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember, 22 - 4 ..... 2019

Validator

..... srti: Rochmah - sidiq  
NIP. 19690101 200801 2042



#### 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Keterlaksanaan Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN  
MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK KETERAMPILAN  
MOTORIK HALUS BAGI ANAK KELOMPOK A  
DI TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI  
JEMBER**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: TK/RA</b>
<b>Aspek Pengembangan</b>	<b>: Keterampilan Motorik Halus Anak</b>
<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>: Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus</b>
<b>Kelompok/Semester</b>	<b>: A/ 2 (dua)</b>
<b>Validator</b>	<b>: Siti Rochimah, S.Pd.</b>

##### I. Petunjuk penilaian

1. Objek penilaian adalah aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak valid  
Skor 2 : tidak valid  
Skor 3 : cukup valid  
Skor 4 : valid  
Skor 5 : sangat valid

## Keterlaksanaan Pembelajaran pertemuan 1

## II. Tabel Penilaian/Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Sintaks					
	1. Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran				✓	
	2. Cakupan aspek-aspek penting dalam pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus)				✓	
	3. Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi dengan metode bermain					✓
II	Sistem Sosial					
	1. Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki				✓	
	2. Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran				✓	
	3. Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan konsep keterampilan motorik halus dan prinsip pembelajaran dengan metode bermain					✓
	4. Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran				✓	
III	Prinsip Reaksi dan Pengelolaan					
	1. Keterlaksanaan guru dalam mengakomodasi dan memberi kesempatan pada siswa bertanya, mengajukan pendapat, dan memberi tanggapan kepada anak				✓	
	2. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru dalam memberikan materi dan konsep pembelajaran, bantuan, petunjuk, membimbing kerja anak				✓	
	3. Tingkat keterlaksanaan guru dalam memberi motivasi pada anak saat kegiatan <i>recalling</i>				✓	
	4. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran				✓	
	5. Tingkat keterlaksanaan guru dalam menggunakan media pendukung dan fasilitator anak				✓	

**III. Saran dan komentar**

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

..... MEDIA MAJLH TIGA Di Masuki jumlah naskah  
..... CEMA I . Anak - anak Panti Kerohanian  
..... Mawar Putih Cilik .  
.....  
.....  
.....

Jember, 23 - 4 ..... 2019

Pengamat



..... Siti Rochmah. SPB

## Keterlaksanaan Pembelajaran pertemuan 2

## II. Tabel Penilaian/Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Sintaks					
1.	Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran				✓	
2.	Cakupan aspek-aspek penting dalam pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus)				✓	
3.	Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi dengan metode bermain					✓
II	Sistem Sosial					
1.	Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki				✓	
2.	Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran				✓	
3.	Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan konsep keterampilan motorik halus dan prinsip pembelajaran dengan metode bermain					✓
4.	Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran					✓
III	Prinsip Reaksi dan Pengelolaan					
1.	Keterlaksanaan guru dalam mengakomodasi dan memberi kesempatan pada siswa bertanya, mengajukan pendapat, dan memberi tanggapan kepada anak				✓	
2.	Tingkat keterlaksanaan perilaku guru dalam memberikan materi dan konsep pembelajaran, bantuan, petunjuk, membimbing kerja anak				✓	
3.	Tingkat keterlaksanaan guru dalam memberi motivasi pada anak saat kegiatan <i>recalling</i>					✓
4.	Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran				✓	
5.	Tingkat keterlaksanaan guru dalam menggunakan media pendukung dan fasilitator anak				✓	

**III. Saran dan komentar**

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

GURU HARUS MENYERAP PERSEPTIAN UNTUK STEN  
MENDAGU CECILY AGAR SUDAH KELAS KONDUR  
KPNKA PELAKSANAAN KEGIATAN PERKULIAHAN  
DALAM MEDIA MALA.

Jember, 26 - 4 - 2019

Pengamat



SITI ROCHMAH .S.Pd.

## Keterlaksanaan Pembelajaran pertemuan 3

## II. Tabel Penilaian/Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Sintaks					
	1. Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran				✓	
	2. Cakupan aspek-aspek penting dalam pembelajaran dengan media maze tiga dimensi tentang keterampilan motorik halus (gerakan tangan menggunakan otot halus)					✓
	3. Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan pembelajaran dengan media maze tiga dimensi dengan metode bermain				✓	
II	Sistem Sosial					
	1. Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki					✓
	2. Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran				✓	
	3. Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan konsep keterampilan motorik halus dan prinsip pembelajaran dengan metode bermain				✓	
	4. Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran				✓	
III	Prinsip Reaksi dan Pengelolaan					
	1. Keterlaksanaan guru dalam mengakomodasi dan memberi kesempatan pada siswa bertanya, mengajukan pendapat, dan memberi tanggapan kepada anak				✓	
	2. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru dalam memberikan materi dan konsep pembelajaran, bantuan, petunjuk, membimbing kerja anak				✓	
	3. Tingkat keterlaksanaan guru dalam memberi motivasi pada anak saat kegiatan <i>recalling</i>				✓	
	4. Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran					✓
	5. Tingkat keterlaksanaan guru dalam menggunakan media pendukung dan fasilitator anak					✓

**III. Saran dan komentar**

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

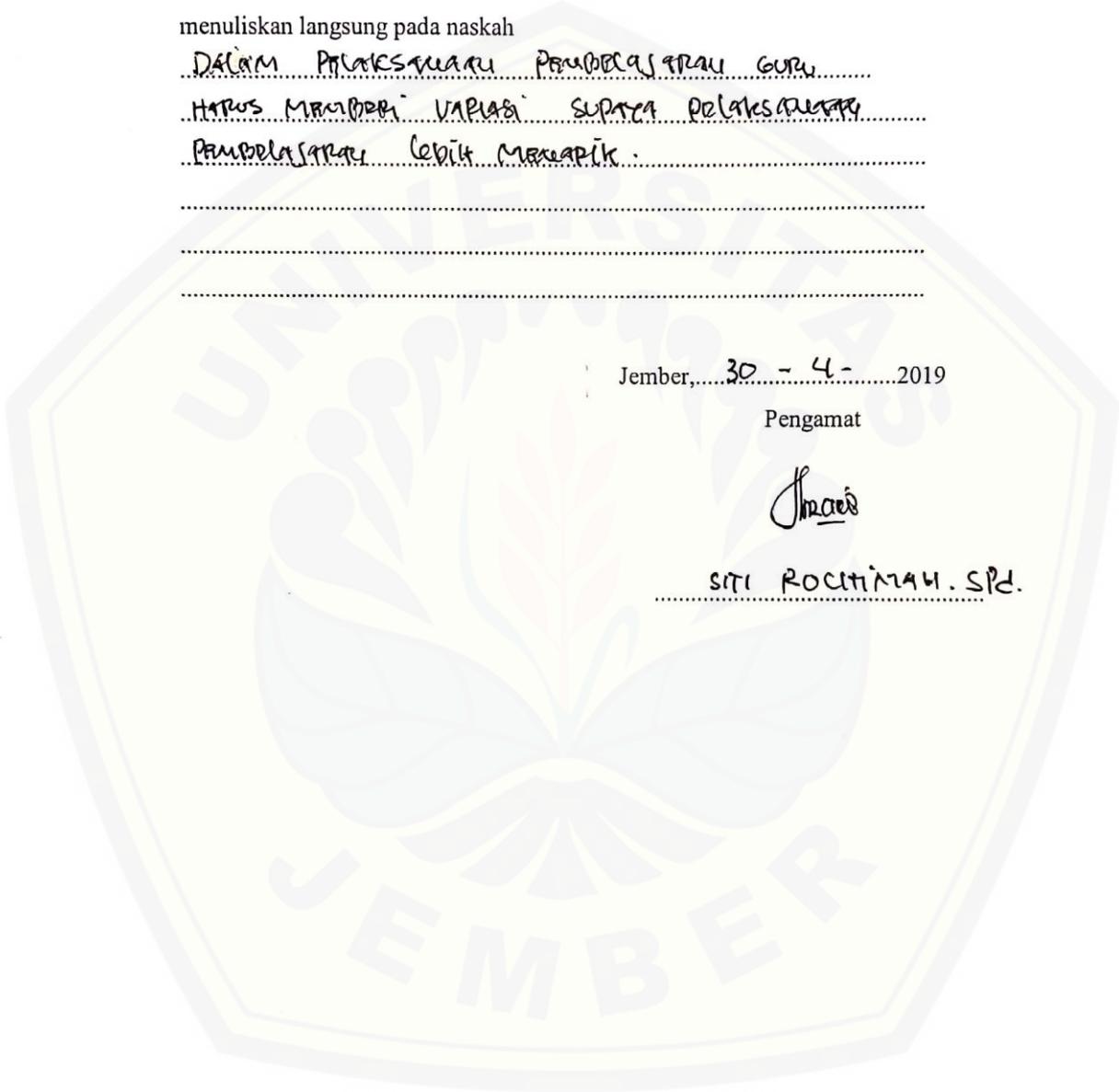
.....  
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GURU.....  
.....  
HARUS MENYEBERANGI UJI PRAKTIK SUPAYA PELAKSANAAN.....  
.....  
PEMBELAJARAN LEBIH MENYERONOK.....  
.....  
.....

Jember, 30 - 4 - 2019

Pengamat



.....  
SITI ROCHIMAH, SPd.  
.....



5. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**AKTIVITAS BELAJAR ANAK DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA MAZE TIGA DIMENSI**  
**UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK**  
**KELOMPOK A TK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER**

**I. Petunjuk penilaian**

1. Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia.
3. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : tidak baik  
Skor 2 : cukup  
Skor 3 : baik  
Skor 4 : sangat baik

Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS ANAK

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak																																			
		Hari 1												Hari 2												Hari 3											
		Menempel pin warna				Menjumpit pin warna				Memelintir tutup botol				Menempel pin warna				Menjumpit pin warna				Memelintir tutup botol				Menempel pin warna				Menjumpit pin warna				Memelintir tutup botol			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Alby			✓	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
2.	Aurel			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
3.	Caca			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
4.	Fauzan			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
5.	Cavin			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
6.	Ghilfa	✓							✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
7.	Firda			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
8.	Dika			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
9.	Aisyah			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
10.	Zahira			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
11.	Kirana			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
12.	Noval			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
13.	Alfaro			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
14.	Alya			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
15.	Abraham			✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
16.	Dirga																																				

Jember, 30 - APRIL - 2019

Pengamat



SITI ROCHMAH S.Pd

## 6. Penilaian Respon Guru Terhadap Pembelajaran

### **RESPON GURU TERHADAP MEDIA MAZE TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK ATK KARTIKA IX-36 SUMBERSARI JEMBER**

Nama Guru : Sri Redjeki, S.Pd

Nama Sekolah : TK Kartika IX-36

Bahan Kajian : Motorik Halus

Hari/tanggal : Selasa, 23 April 2019

#### **I. Petunjuk Penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik  
Skor 2 : tidak membantu, tidak baik  
Skor 3 : biasa, cukup  
Skor 4 : membantu, baik  
Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut, apakah membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran				✓	
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)					✓
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran					✓

2. Bagaimana penilaian anda terhadap komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran				✓	
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)					✓
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran				✓	

3. Apakah perangkat pembelajaran (Media Maze Tiga Dimensi) ini layak digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak?

LAYAK

4. Apakah metode bermain yang dipilih dapat digunakan dalam pembelajaran?

DAPAT DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN, DAN MENYATUKAN MINAT ANAK UNTUK MENCOBA DAN MENGGUNAKANNYA.

5. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Maze Tiga Dimensi dan metode pembelajaran bermain?

Karena penggunaan alat bergantian  
anak yang kurang sabar menunggu  
akhirnya kelas agak ramai

6. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media Maze Tiga Dimensi dengan metode bermain pada kegiatan pembelajaran?

Pembelajaran lebih menarik, anak aktif,  
dan menyenangkan, tujuan yang diha-  
rapkan dalam pembelajaran tercapai

Jember, 23 - 4 ..... 2019

Pengamat



SRI REDJEKI SPD

NP: 196701241987022003

**RESPON GURU TERHADAP MEDIA MAZE TIGA DIMENSI  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS  
PADA ANAK KELOMPOK ATK KARTIKA IX-36  
SUMBERSARI JEMBER**

Nama Guru : Siti Rochimah, S.Pd

Nama Sekolah: TK Kartika IX-36

Bahan Kajian : Motorik Halus

Hari/tanggal : jum'at, 26 April 2019

**I. Petunjuk Penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik  
Skor 2 : tidak membantu, tidak baik  
Skor 3 : biasa, cukup  
Skor 4 : membantu, baik  
Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut, apakah membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran				✓	
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)					✓
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran				✓	

2. Bagaimana penilaian anda terhadap komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran					✓
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)				✓	
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran				✓	

3. Apakah perangkat pembelajaran (Media Maze Tiga Dimensi) ini layak digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak?

LAYAK, MEREKA AUTISMAS SEKALI

4. Apakah metode bermain yang dipilih dapat digunakan dalam pembelajaran?

BISA SEKALI. KARAKTER BERMAIN KARAKTER TRAK AUD

5. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Maze Tiga Dimensi dan metode pembelajaran bermain?

KALAU SISWA DALAM JUMLAH BESAR. REAKSI  
JADI RAMAI KARENA MENGGAU COLLEGE.

6. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media Maze Tiga Dimensi dengan metode bermain pada kegiatan pembelajaran?

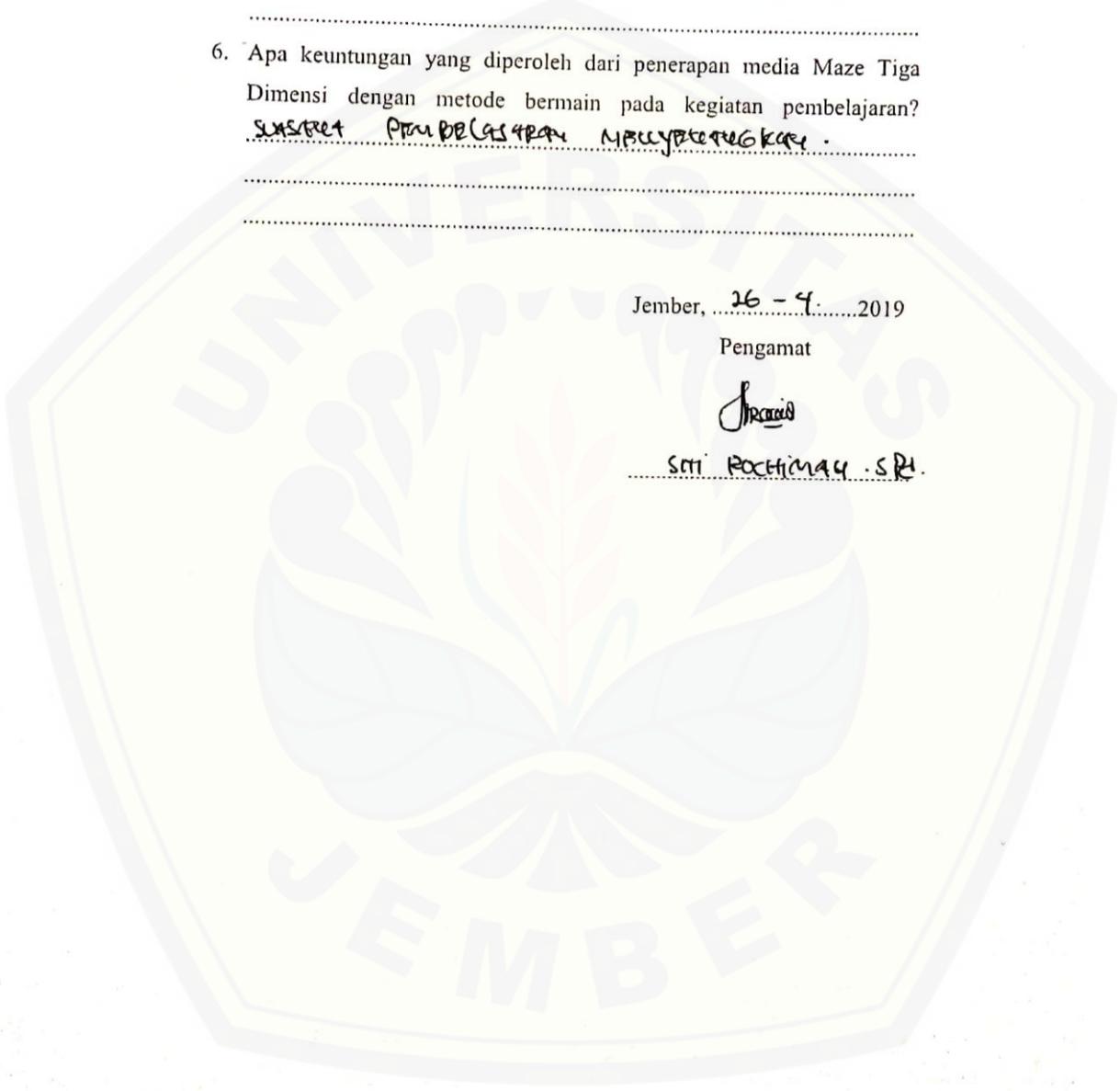
SISWA PEMBELAJARAN MENYENANGKAN.

Jember, 26 - 4 - 2019

Pengamat



Sri Rochimay .S.Pd.



**RESPON GURU TERHADAP MEDIA MAZE TIGA DIMENSI  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS  
PADA ANAK KELOMPOK ATK KARTIKA IX-36  
SUMBERSARI JEMBER**

Nama Guru : Indah Farida, S.Pd

Nama Sekolah : TK Kartika IX-36

Bahan Kajian : Motorik Halus

Hari/tanggal : Selasa, 30 April 2019

**I. Petunjuk Penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik  
Skor 2 : tidak membantu, tidak baik  
Skor 3 : biasa, cukup  
Skor 4 : membantu, baik  
Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

II. Aspek Penilaian

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut, apakah membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran				✓	
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)					✓
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran					✓

2. Bagaimana penilaian anda terhadap komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Pendapat/Sakla Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran				✓	
3.	Produk yang dikembangkan (media Maze Tiga Dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A)					✓
4.	Lembar Kerja Anak				✓	
5.	Kegiatan Pembelajaran				✓	

3. Apakah perangkat pembelajaran (Media Maze Tiga Dimensi) ini layak digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak?

LAYAK

4. Apakah metode bermain yang dipilih dapat digunakan dalam pembelajaran?

DAPAT DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN, DAN MENYATUKAN MINAT ANAK UNTUK MENCOBA DAN MENGGUNAKANNYA.

5. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Maze Tiga Dimensi dan metode pembelajaran bermain?

..... anak kurang sabar menunggu giliran.....

6. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media Maze Tiga Dimensi dengan metode bermain pada kegiatan pembelajaran?

..... lebih menarik, anak belajar dengan media yang nyata.....

Jember, ..... 30 - 11 - 2019

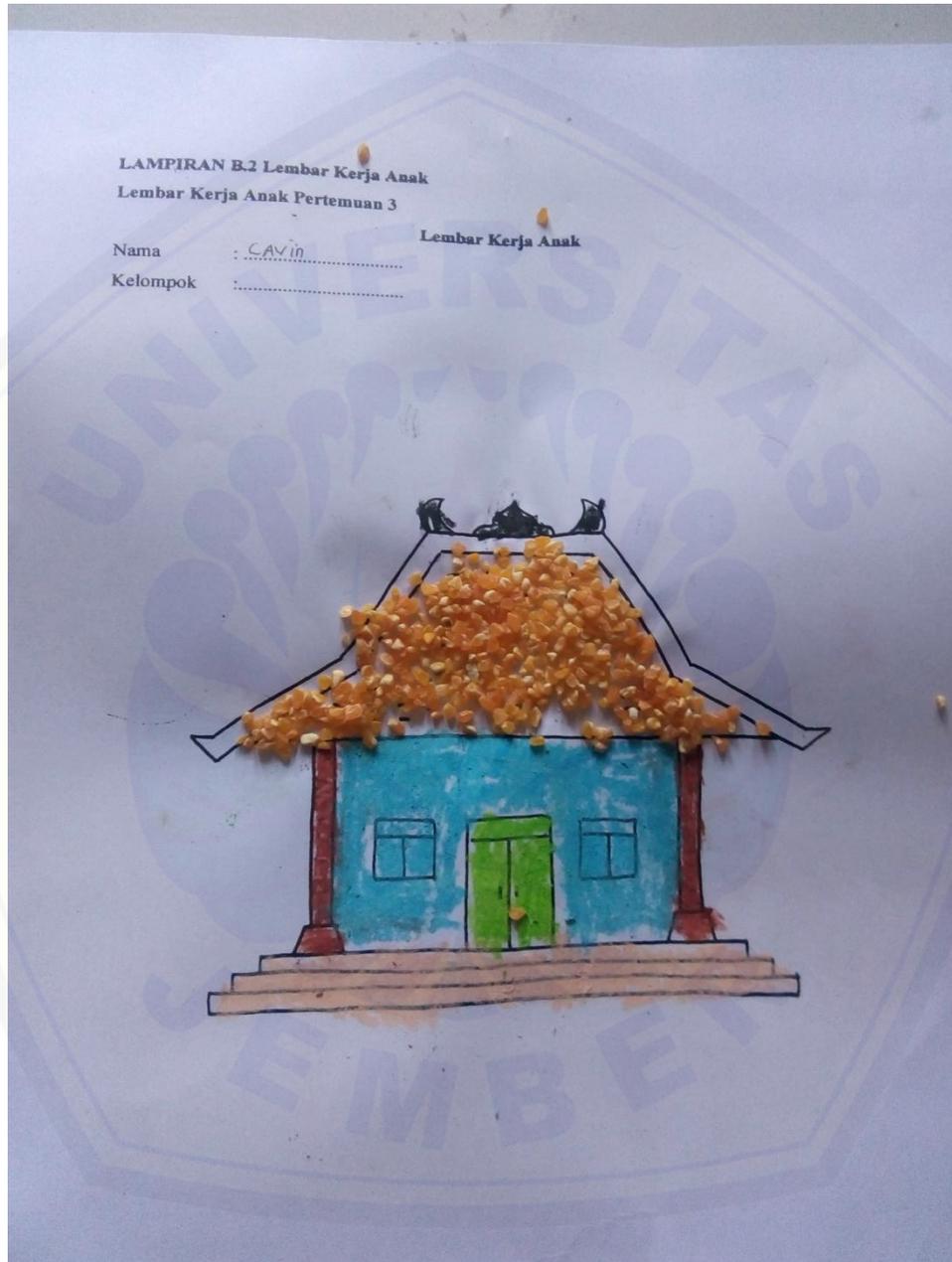
Pengamat



..... INDAH PARIDA S.Pd

7. Hasil Lembar Kerja Anak

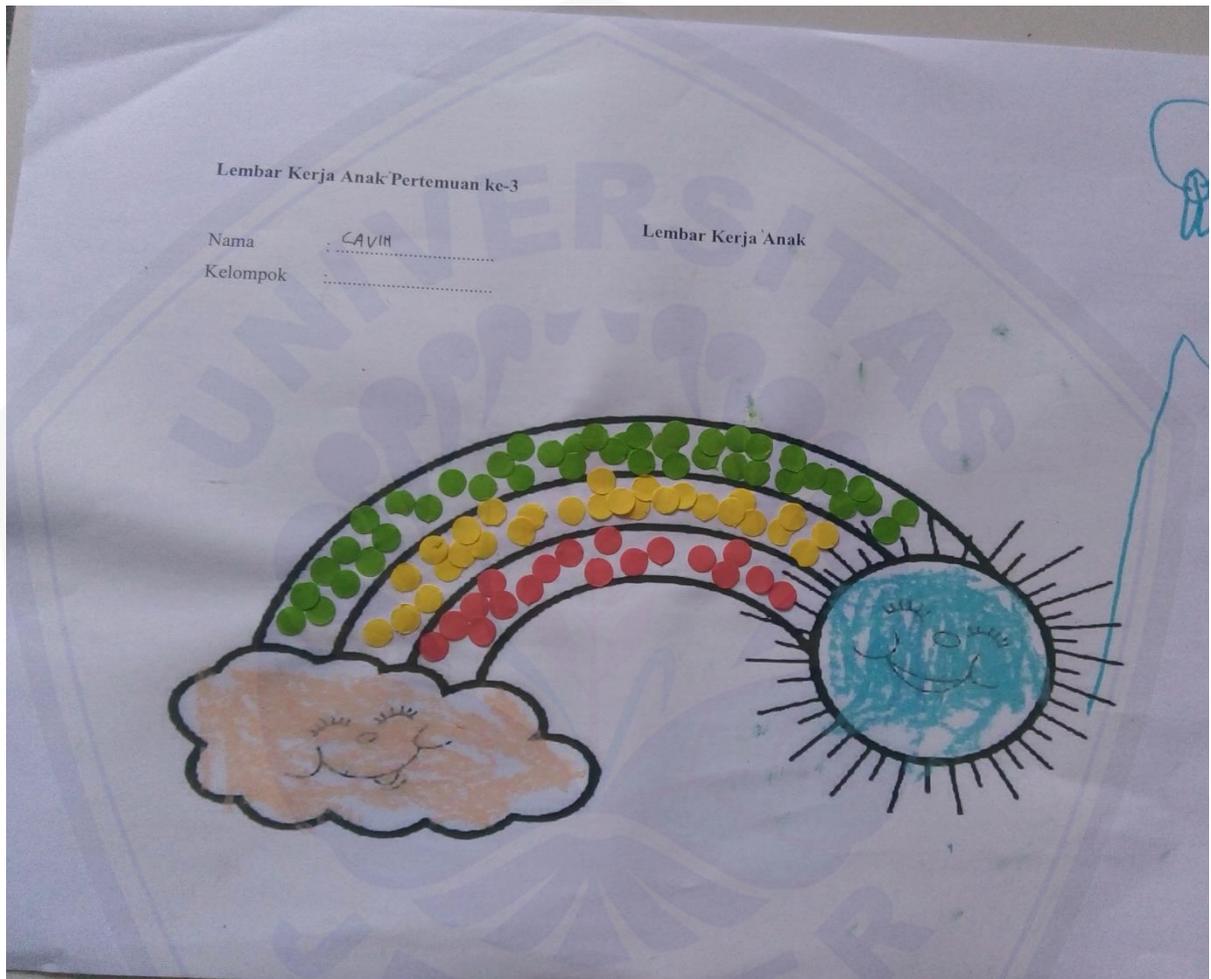
Pertemuan 1



Pertemuan 2



Pertemuan 3



## 8. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon. (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 2727/UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

05 APR 2019

Yth. Kepala  
TK Kartika IX-36 Sumbersari  
Jember.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Siti Rohmah  
NIM : 150210205117  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Kartika IX-36 Sumbersari Kabupaten Jember dengan judul "Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan 1,  
  
Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003

## 9. Surat Keterangan Penelitian



TAMAN KANAK KANAK

TK KARTIKA IX – 36

Jalan Tidar Asrama Yonif 509 Kecamatan Sumbersari Kelurahan  
Karangrejo Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

---

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No :

Perihal : Surat Keterangan Ijin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sri Redjeki, S.Pd  
NIP : NIP. 19670124 198702 2 003  
Jabatan : Kepala TK Kartika IX-36

Menerangkan dengan sebenarnya

Nama : Siti Rohmah  
NIM : 150210205117  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Prodi : PG.PAUD

Telah melakukan penelitian di TK Kartika XI-36 Sumbersari Kabupaten Jember, dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika XI-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 08 Mei 2019

KARTIKA XI-36  
YAYASAN KARTIKA JAYA  
TAMAN KANAK - KANAK  
KARTIKA IX - 36  
KEL. SUKOREJO  
JEMBER  
JAWA TIMUR  
Sri Redjeki, S.Pd  
NIP. 19670124 198702 2 003

**LAMPIRAN G. BIODATA MAHASISWA****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Siti Rohmah  
 Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 23 Maret 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Dsn. Karangrejo RT. 003 RW. 001 Desa Pojok,  
 Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar.  
 Telepon : 081556647951  
 E-mail : 23sitirohmah@gmail.com  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Latar belakang pendidikan :

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Kota
1.	SDN Pojok 03	2008	Blitar
2.	SMPN 03 Ponggok	2011	Blitar
3.	SMKN 02 Kota Blitar	2014	Blitar
4.	Universitas Jember	2019	Jember