



Pengaruh *Maze Zoo* Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan

Suci Rahmadani^{1*}, Yulsyofriend²

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Email: sucirahmadanipaud@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim: 24 Agustus 2023

Revisi: 28 Agustus 2023

Diterima: 30 September 2023

Kata kunci:

Maze Zoo

Motorik Halus

Anak Usia Dini

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa Pengaruh *Maze Zoo* Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes perbuatan yang disusun dalam bentuk tes perbuatan untuk mengetahui keterampilan motorik halus dari anak. Hasil dari penelitian memperlihatkan dimana keterampilan motorik halus dari anak pada grup eksperimen melalui penggunaan media *Maze Zoo* memiliki pengaruh yang signifikan dibanding sebelumnya yang menggunakan media *maze Lka* terhadap keterampilan motorik halus dari anak, hal ini bisa diperhatikan melalui hasil data yang di analisis pada sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *maze zoo* rata-rata nilai yang didapatkan adalah 16,13 kemudian diberikan perlakuan treatment dengan diprolehnya rata-rata 17,77. Kemudian dilakukan test akhir (*posttest*) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukannya analisis mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata yaitu 21,07 berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan penggunaan *Maze Zoo* memiliki pengaruh keterampilan motorik halus dari anak pada TK Harapan Kita Pesisir Selatan.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



How to Cite: Rahmadani, S., & Yulsyofriend, Y. (2023). Pengaruh *Maze Zoo* Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 4(2), 14–19. Retrieved from <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/2162>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ialah anak yang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat cepat, pada proses ini anak akan mengalami tumbuh kembang secara mental dan fisik yang dominan terhadap masa ini anak akan cepat merespon dan melakukan pengolahan akan apa yang diterimanya (Pramana, 2020). Pendidikan anak usia dini yaitu suatu dasar bisa menunjang peningkatan akan kualitas sumber daya manusia. Maka karena itu, peningkatan penyelenggaraan PAUD berperan penting dalam memajukan pendidikan dimasa yang akan datang. Pengembangan program PAUD di berbagai Indonesia harus didorong, agar anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Pada pendidikan anak usia dini difokuskan terhadap aspek berkembangnya Nilai keagamaan dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang didasarkan terhadap nilai unik dan pada tahapan tumbuh kembang anak usia dini (Kurniawan, 2023:1-2). Pada kasus ini anak usia dini sedang dalam masa emas dari proses tumbuh kembangnya, terkhusus pada motorik halus yang mengalami perkembangan dengan lamban, namun selalu membantu membuka ruang yang luas untuk anak (Nurjani, 2019). Proses berkembangnya motorik pada anak usia dini mencakup atas berkembangnya otot halus dan fungsinya, yang mana otot halus ini memiliki fungsi membuat pergerakan tubuh yang bertambah spesifik mencakup atas: membuat tulisan, melipat, membuat rangkaian, mengancing baju, mengikat tali sepatu dan menggunting (Dewi & Surani, 2018). Aktivitas pada pengembangan keterampilan motorik halus dari anak mesit memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan pengaturan motorik anak mencakup atas koordinasi dari mata yang bisa ditunjang melalui sebuah aktivitas dalam permainan.

Keterampilan motorik halus dari anak biasanya memerlukan masa yang panjang untuk berkembang. Hal tersebut ialah metode untuk anak-anak untuk menunjang peningkatan keterampilan motorik halus dari anak. Kemampuan motorik halus dari anak sangat bervariasi; terdapat yang cepat dan ada yang sejalan terhadap perkembangan didasarkan terhadap kedewasaan anak (Primayana, 2020). Keterampilan motorik dapat menghibur anak dalam meraih rasa senang dan anak turut bisa beradaptasi terhadap lingkungan sekolahnya. Keterampilan motorik halus yakni pergerakan yang mengarah pada bagian tubuh khusus yang dibuat oleh otot-otot kecil, contohnya kemampuan memakai jari-jemari dan tangan (Nofianti, 2020)(Rahma & Rizki, 2022). Selain itu menurut Sitepu (2016:76) tujuan dari upaya mengembangkan motorik halus dari anak yang berumur 4-6 tahun mencakup atas; 1) Menjadi peralatan untuk mengasah keterampilan gerak kedua tangan. 2) Anak bisa menghasilkan sebuah hasil karya yang orsinil dari anak tersebut. 3) Menjadi peralatan untuk pengaturan kecepatan mata. 4) menjadi peralatan untuk mengasah penguasaan emosi anak disebabkan ketika membuat hasil karya anak usia dini menguras emosi yang sangat tinggi.

Media pembelajaran ialah media yang efektif dalam menyampaikan proses belajar. Selain itu media ajar ialah peralatan yang bisa memberikan bantuan pada proses belajar dengan baik (Nurhafizah, 2018)(Muhammad Akhlis Rizza et al., 2021)(Yunmahlizar & Rahma, 2020). Pada upaya pengembangan keterampilan motorik halus dari anak alangkah baiknya dilaksanakan melalui penggunaan media ajar yang memiliki daya tarik dan bisa menunjang kemauan dari anak untuk belajar, terampil pada pengasahan motorik halus anak dan bisa menunjang kemampuan pada aspek-aspek perkembangan anak lainnya, agar apa yang dipelajari dapat di ingat oleh anak. Dari kegiatan melakukan pengembangan keterampilan motorik halus dari anak usia dini yang sudah dijelaskan peneliti lebih memiliki ketertarikan terhadap aktivitas memakai gunting dan menempel dari anak yang dapat melatih anak memakai jari-jemarinya ketika menggunting dan menempel pada proses awal sampai proses yang sulit (Kisno et al., 2021). Yang dimaksud dengan “media” yakni suatu hal yang dapat dikuasai, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan, serta alat-alat yang dipakai dalam kegiatan pengajaran yang bisa memberikan pengaruh akan keberhasilan program pendidikan. Media berperan sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa guna meraih tujuan dari pendidikan (Pramana, 2020)(Rizki et al., 2022).

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di TK Harapan Kita Pesisir Selatan, ditemukan bahwa masih adanya anak yang kemampuan motorik halusnya kurang mengalami perkembangan khususnya dalam keterampilan menggunting dan menempel anak menjadi tidak beraturan, sehingga menggunting tidak sesuai dengan yang diperintahkan dan menempel tidak dengan tepat. Permasalahan ini dikarenakan media yang digunakan kurang bervariasi pada pengembangan keterampilan motorik halus dari anak. Maka sangat diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan pembaharuan dari media sebelumnya menjadi media yang menjadikan anak lebih aktif pada proses belajar terkhusus pada pengembangan keterampilan motorik halus dari anak pada aktivitas menggunting dan menempel.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis berinisiatif untuk memodifikasi media pembelajaran yang semulanya berbentuk Lka menjadi media berbentuk tiga dimensi yang fungsinya dalam melakukan pengembangan keterampilan motorik halus ketika memakai gunting dan menempel pada anak dalam media ajar, media tersebut yaitu media *Maze Zoo*. *Maze zoo* adalah suatu alat permainan edukatif yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dikelas dengan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, namun peneliti lebih terfokus dalam mengembangkan motorik halus yaitu memakai gunting dan menempel pada anak menggunakan media *Maze Zoo* ini. Proses berkembangnya keterampilan motorik halus dari anak menurut (Nurhadijah et al., 2021) (Wijayanti, 2018) dapat dikembangkan melalui media *maze zoo*, yang dapat dilakukan diluar kelas dan dalam kelas dengan rancangan yang aman, memiliki daya tarik dan membuat anak senang.

Nisa (2020:59) Mengatakan Labirin atau *Maze* ialah suatu peralatan permainan yang memuat nilai Pendidikan dan harapan dari anak supaya dibiasakan mandiri pada pemecahan permasalahan sederhana, yang menjadikan permainan ini bukan sekedar membuat anak senang namun turut mempunyai tujuan dasar pada pengembangan motorik halus. Media *Maze* yaitu media yang mempunyai wujud alur melalui tujuan supaya orang-orang bisa menjumpai tempat yang akan diinginkan melalui pencarian jjejak dan memakai coretan, melalui media *maze* ini anak bisa mengasah penggunaan otot-otot kecil, contohnya keterampilan dalam memakai jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat (Ma'artu et al., 2018). Selain itu *maze* merupakan sebuah permainan yang bisa dijadikan media ajar melalui tujuan untuk menetapkan alur jalan mengarah pada lokasi sudah ditetapkan. Permainan *maze* ini mempunyai sejumlah tujuan yang wajib diraih anak mencakup atas; (1) Kenal akan arah. (2) meraih jalan keluar, (3) mencocokkan objek, dan (4) memberikan pandangan untuk kenal akan sudut pandang dari semua penjuru (Putriana et al., 2022)(Rahma & Yunmahlizar, 2020).

Permainan *labirin/maze zoo* adalah media yang berbentuk permainan edukatif yang mana pada kegiatannya dilakukan untuk mencari suatu benda melalui alur jalan yang ada pada media, dengan bentuk jalan yang berliku-liku dan memiliki banyak rintangan dalam menuju jalur yang tepat (Virianingsih et al., 2021). Kegiatan mencari jejak/maze zoo ini dapat dikatakan jalan yang sempit yang memiliki lika liku dan belokan serta sebagai jalan buntu maupun jalan yang memiliki banyak halangan ketika melakukan pencarian akan jalan keluar dan bagaimana anak bisa meraih jalan untuk keluar dari rintangan tersebut (Munawaroh et al., 2019). *Maze zoo* ini memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu mengembangkan keterampilan motorik halus dari anak usia dini, selain itu maze ini memiliki kelebihan yaitu medianya bisa dicocokkan terhadap apa yang anak perlukan dan memiliki bentuk, warna yang memberikan daya tarik sehingga membuat anak tertarik dan pembelajaran lebih menyenangkan (Febrina, 2015). Menurut Rohman (2019:28) terdapat beberapa manfaat dalam kegiatan maze zoo pada anak TK yaitu: a) Menjadi peralatan dan fasilitas pengajaran untuk memberikan stimulasi intelegensi spasial dari anak, b) melakukan pengembangan daya imajinasi, c) mengasah sikap cermat dari pada proses belajar *problem solving*, d) mengasah konsentrasi dan motorik halus dari anak, e) melakukan pengembangan kemampuan berpikir logis dan f) mengasah fungsi panca indera.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang teliti yaitu "Pengaruh *Maze Zoo* akan Keterampilan Motorik Halus dari Anak pada TK Harapan Kita Pesisir Selatan", maka jenis dari penelitian ini yakni penelitian kuantitatif melalui metode yang dipakai yaitu pre-eksperimental *design (nondesigns)*, yakni penelitian eksperimen yang mekedar memakai satu grup, ini berarti tidak ada kelompok kontrol. Maka rancangan yang akan dilakukan yaitu dilakukan adalah *One Grup Pretest-Posttest Design*, yaitu mencakup atas satu grup/tidak ada grup kontrol (Sugiyono, 2018). Pretest dan posttest one group design sebagai penelitian yang diadakan dua kali yakni sebelum dan setelah eksperimen pada satu grup kelas (Arikunto, 2016). Adapun alasan penelitian dalam mengambil metode penelitian ini disebabkan memiliki keterkaitan terhadap penelitian yang dilaksanakan yakni untuk mengetahui keterampilan motorik halus dari anak dengan dilakukannya tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan dengan tujuan untuk meninjau apakah terdapat pengaruh dari tindakan yang diterapkan. Setelah itu dilakukan tes akhir (posttest) sebagai proses banding dari tes awal (pretest) ke tes akhir.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Harapan Kita Sungai Liku Pesisir Selatan, pada kelompok B2 dengan jumlah anak 15 orang anak dengan peninjauan homogenitas usia yang sama, keterampilan anak yang sama, dan rekomendasi dari guru TK Harapan Kita Pesisir Selatan. Alat pengukuran keterampilan motorik halus pada anak menggunakan instrument yang terdiri 7 butir item pernyataan sebagai instrument penelitian pada media *maze zoo* dalam mengembangkan keterampilan anak yaitu:

Tabel 1. Instrument Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Item observasi	Kriteria			
		BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
1.	Memegang gunting dengan tangan kanan dan kiri				
2.	Menggunting pola gambar panah dengan tepat				
3.	Menggunting sampai selesai				
4.	Mengoles lem dengan bersih				
5.	Menempel pola gambar panah dengan tepat				
6.	Menempel pola gambar panah sesuai dengan alur				
7.	Menempel pola gambar panah dengan bersih				

(Sumber : Fatmawati (2020), Dhiu (2021), dan Kurikulum PAUD 2013)

Teknik dalam menganalisis data ini menggunakan SPSS 22, pada proses pengujian normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Pengujian pada normalitas dilaksanakan untuk memperhatikan apakah data yang diraih melalui hasil penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Adapun alat yang dipakai dalam pengumpulan data instrument penilaian yakni mencakup atas indikator-indikator pernyataan, dimana hasil dari capaian anak akan diukur melalui pemberian skor angka lewatn kriteria yang mencakup atas 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB). Prosedur pada penelitian ini meliputi observasi, menentukan jadwal penelitian, menetapkan kelas yang akan dijadikan sampel, mengadakan pretest, memberikan perlakuan dan mengadakan posttest kemudian menginteprestasikan hasil analisis data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan 9 kali pertemuan melalui pelaksanaan 1 kali pertemuan untuk pretest, 7 kali pertemuan untuk treatment dan 1 kali pertemuan untuk posttest.

HASIL

Dalam menganalisis data adapun uji-uji yang dilakukan yakni memakai uji normalitas yang dilaksanakan guna meninjau apakah data yang diolah mempunyai distribusi normal atau tidak, pengujiannya menggunakan uji liliefors dalam mendapatkan informasi hasil dari analisis data tersebut. Namun sebelum dilakukan uji analisis data tersebut, dapat diperoleh hasil penelitian pada kelompok pretes dan posttes yaitu:

Tabel 1. Perbedaan *Pre-Test* Dan *Post-Test* pada Grup Eksperimen

No	Nama anak	Kelas Eksperimen		
		Pre-test	Post-test	Selisih
1.	Ismet	13	18	5
2.	Jingga	18	24	6
3.	Abid	16	22	6
4.	Arsy	17	22	5
5.	Arumi	17	22	5
6.	Akila	14	19	5
7.	Hafiza	14	20	6
8.	Naifa	16	20	4
9.	Pilza	18	23	5
10.	Sadan	17	21	4
11.	Fardan	15	18	3
12.	Rafa	17	23	6
13.	Afgan	17	22	5
14.	Vira	15	19	4
15.	Ozil	18	23	5
Jumlah		242	316	74
Rata-rata		16,13	21,07	9,25

Sumber: Hasil Olahan Data, 2023

Berdasarkan Tabel 1 data perbandingan dari *pre-test* dan *post-test* eksperimen bisa diperhatikan perbedaan hasil yang diraih sesudah diberikan perlakuan (treatment) pada anak. Terdapat kenaikan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan skor pretes eksperimen 242 melalui rata-rata 16,13 dan sesudah diterapkan perlakuan dan pengujian *post-test* mengalami kenaikan menjadi 316 melalui rata-rata 21,07. Maka bisa diraih kesimpulan dimana dari *pre-test* dan *post-test*, nilai *post-test* lebih tinggi dan lebih meningkat.

Menurut (Riyanto, 2020) pengujian normalitas ialah pengujian yang dipakai guna melakukan pengukuran kenormalan distribusi dari data yang diraih, maka mesti dilaksanakan secara tepat. Untuk mengetahui data ini dapat dilaksanakan melalui penggunaan pengujian liliefors lewat bantuan SPSS 22. Berikut hasil dari pengujian normalitas melalui penggunaan SPSS 22 bisa diperhatikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Uji Normalitas Melalui Penggunaan SPSS 22

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test Eksperimen	,240	15	,020	,901	15	,097
Post-steseksperimen	,218	15	,054	,921	15	,200

Sumber: hasil olahan data 2023

Berdasarkan Tabel 2 tersebut diraih banyaknya data (N) pada grup pretes dan post-tes eksperimen yakni 15 anak pada grup eksperimen. Nilai sig *Shapiro-Wilk* untuk grup *pre-test* eksperimen ialah 0,097. Berdasarkan dari kriteria dalam mengukur pengujian normalitas yakni ketika nilai signifikan > dari 0,05 maka bisa diraih kesimpulan memiliki distribusi normal, namun ketika nilai sig < 0,05 maka bisa dinyatakan nilai tidak memiliki rdistribusi normal. Berdasarkan dari data pengujian normalitas yang peneliti laksanakan diraih nilai signifikan data *pretes* yakni 0,097 >0,05 maka bisa diraih kesimpulan data pretes eksperimen memiliki rdistribusi yang normal. Sedangkan untuk nilai signifikan data *post-test* eksperimen yaitu 0,200 maka disimpulkan bahwa data *pos-test* eksperimen 0,200 > 0,05 dengan kesimpulan bahwa data *post-test* eksperimen mempunyai distribusi yang normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan SPSS 22

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,146	1	28	,294

Sumber: hasil pengolahan data 2023

Berdasarkan dari Tabel 3 bisa diraih kesimpulan dimana besar signifikan yakni 0,244. Adapun kriteria dalam membuat keputusan uji homogenitas yakni ketika nilai signifikan > dari 0,05 maka data memiliki sifat homogen. Namun ketika nilai signifikan < dari 0,05 data bisa dinyatakan tidak memiliki sifat homogen. Sedangkan data uji homogenitas yang diraih melalui nilai signifikansi 0,294 > 0,05 maka bisa dinyatakan dimana data yang diraih bersifat homogen.

Tabel 4. Paired Sample T-test

Pair 1	Pre-test Eksperimen -post-test Eksperimen	95% Confidence Interval of the Difference					T	df	Sig. (2-tailed) ,000
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
		-4,933	,884	,228	-5,423	-4,444	-21,621	14	

Sumber: hasil pengolahan data 2023

Berdasarkan dari Tabel 4, bisa diraih kesimpulan dimana nilai signifikan (sig) yakni 0,000 < 0,05. Jadi bisa dinyatakan ketika nilai signifikan 0,000 < 0,05 maka hipotesis H0 ditolak, dan hipotesis Ha diterima. Maksudnya yaitu terdapat pengaruh *Maze Zoo* akan keterampilan motorik halus dari anak pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

PEMBAHASAN

Subjek dari penelitian ini yakni anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan yaitu pada kelas B2, pada kelas B2 terdapat 15 anak peserta didik yang mencakup atas 8 anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan untuk melalui tujuan untuk mengetahui sebesar apa Pengaruh *Maze Zoo* Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan 9 kali pertemuan yaitu 1 kali untuk pretest, 7 kali untuk treatment dan 1 kali untuk posttest.

Hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan pada pengembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan menerapkan media *maze zoo* pada pembelajaran melalui tes perbuatan yaitu Pengaruh *Maze zoo* terhadap keterampilan motorik halus anak bisa diperhatikan mengalami peningkatan. Dari data total yang sebelumnya di dapatkan 242 dan posttest 316 dengan rata-rata pretest yaitu 16,13 dan posttest 21,07, terlihat jelas bahwa terjadinya kenaikan antara dari yang sebelumnya dilakukan treatment dan sesudah dilakukan treatment. Maka hasil penelitian dari keterampilan motorik halus yang telah dilakukan dan dilakukakanya analisi hasil data maka diperoleh bahwa sebelum diberikannya perlakuan menggunakan media *maze zoo* rata-rata nilai yang didapatkan adalah 16,13 kemudian diberikan perlakuan treatment mengalami kenaikan data dengan diperolehnya rata-rata 17,77. Kemudian setelah dilakukan test akhir (*posttest*) mengalami kenaikan dan peningkatan rata-rata yaitu 21,07, hal ini menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam penelitian ini memperoleh hasil peningkatan dari yang sebelum dan yang sesudah dilakukannya perlakuan. Berdasarkan dari nilai signifikansi (sig) yakni pada angka 0,000 < 0,05, maka bisa dinyatakan adanya t hasil yang berbeda secara signifikan (sebenarnya) pada keterampilan motorik halus anak akibat dari upaya guru pada pengembangan keterampilan anak melalui penggunaan media "*Maze Zoo*". Maka dari itu media *Maze Zoo* di TK Harapan Kita Pesisir Selatan memberikan dampak pada keterampilan motorik halus anak. Hal ini juga dikatakan bahwa media *Maze Zoo* bermanfaat mengasah konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan motorik halus karena ketika anak melalui jalur dalam media *Maze Zoo* anak akan menfungsikan tangannya sehingga keterampilan motorik halus dari anak bisa mengalami perkembangan (Khomariyah, 2012:16).

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang sudah dilaksanakan bisa diraih kesimpulan yang mencakup atas 1) data memiliki distribusi normal dan homogen, 2) proses uji pengaruh lewat uji-t paired sample t-test melalui nilai signifikan pada *levene's test of variance* pada angka 0,294 > 0,005. Maka diraih kesimpulan dimana varians data N-Gain untuk *pretes* dan *posttest* eksperimen yakni setara atau homogeny. Kemudian pada uji hipotesis melalui penggunaan *paired sample t-test* bahwa nilai sig (2-tailed) yakni pada angka 0,000 < 0,05 maka bisa dinyatakan media *Maze Zoo* memberikan pengaruh akan keterampilan motorik halus dari anak pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.

REFERENSI

Dewi, N. K., & Surani. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa.

- Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195.
- Febrina, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, November.
- Kisno, Sari, A. H., Jannah, M., & Syafitri, A. R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Teknik 3m (Melipat, Menggunting Dan Menempel) Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Awal : *Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education (IJGAED)*, 2(1).
- Ma'artu, A. S., Yasbianti, & Muslihin, H. Y. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Paud Angapedia*, 2(2), 175–186.
- Muhammad Akhlis Rizza, Ratna Monasari, Etik Puspitasari, & Kris Witono. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang. *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3). <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i3.681>
- Munawaroh, Umi, A., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern.*, 5, 12–21.
- Nofianti, R. (2020). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Menggunakan Pola Pada Anak Usia Dini*. 13(1), 115–130.
- Nurhadijah, N., Rahma, R., & Salpina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dalam Mengenal Kosa Kata Melalui Cerita Bergambar Pada Kelompok B (5-6 Tahun). *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini (Jupegu-Aud)*, 2(2), 59–64. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/1156>
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood*, 2(2), 1–10.
- Nurjani, Y. Y., Jubaidah, E., Nurjayanti, S., & Aliyah, S. (2019). *Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut*. 3(2), 85–92.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Primayana, K. H. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini*. 4(1), 91–100.
- Putriana, D., Sit, M., Basri, M., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Maze. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7–14. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Rahma, R., & Rizki, S. (2022). Efforts For Children's Fine Motor Development Through Coloring Schedule Media In Group B Children At TKN Permata Hati. *Ecrj (Early Childhood Research Journal) Issn Numbers: Print202, 2655–9315*. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ecrj>
- Rahma, R., & Yunmahlizar, Y. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunting Di Tk Al Musdar. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini (Jupegu-Aud)*, 1(1), 1–6.
- Rizki, S., Rahma, R., Riswandi, R., Halim, F., Sarah, S., & Ulya, S. (2022). Implementasi Pembuatan Ape Dalam Kegiatan Bermain Melalui Pelatihan Clay Art Dan Seni Di Desa Dayah Mesjid. *Aceh Journal Of Community Engagement*, 3(5), 31–36. <https://doi.org/10.51179/ajce.v1i1.1408>
- Virianingsih, P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (Madasi) Untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 117. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.33864>
- Wijayanti, A. (2018). Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak*, 16(3), 276–283.
- Yunmahlizar, Y., & Rahma, R. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunting Di Tk Al Musdar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Jupegu-Aud)*, 1(1), 1–6. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/29>