

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI  
ALAT PERMAINAN EDUKATIF “MAZE” DI TK AMANAH  
KANAGARIAN BATU KAMBING  
KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
MEGAWATI  
NIM. 58795/2010**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI  
ALAT PERMAINAN EDUKATIF "MAZE" DI TK AMANAH  
KANAGARIAN BATU KAMBING  
KABUPATEN AGAM**

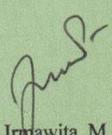
Nama : Megawati  
NIM : 58795  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

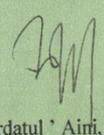
Padang, Januari 2015

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dra. Hj. Irmawita, M. Si.  
NIP: 19620908 198602 2 001

  
Dra. Hj. Wirdatul Aini, M. Pd.  
NIP: 19610811 198703 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze di TK Amanah Kenagarian Batu Kambing Kabupaten Agam

Nama : Megawati

NIM : 58795

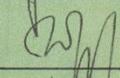
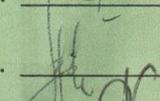
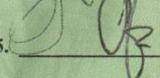
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Januari 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Irmawita, M.Si	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Wirdatul ' Aini, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Solfema, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Jalius, M.Pd	4. 
5. Anggota : Mhd. Natsir, S.Sos.I, S.Pd., M.Pd	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif “Maze” di TK Amanah Kenagarian Batu Kambing Kabupaten Agam” Adalah Asli Karya Saya Sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku,

Padang, \* Januari 2015



## ABSTRAK

### **Megawati, 2014 : Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif “Maze” di TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kabupaten Agam**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya koordinasi mata dan tangan anak dalam kegiatan pembelajaran dan dalam aktifitas permainan di TK Amanah. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam melalui permainan *maze* dapat dari aspek coret mencoret, menggambar dan melukis, mengatur dan merancang dan pengenalan informasi fisual melalui permainan *maze*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan subjek penelitian kelas kelompok B yang seluruhnya berjumlah 15 anak di TK Anamah Kabupaten Agam yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara dan observasi (pengamatan). Analisis data yang digunakan menggunakan rumus persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan edukatif maze dalam mencoret-coret. 2) Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan edukatif maze dalam menggambar dan melukis. 3) Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan edukatif maze dalam mengatur dan merancang. 4) Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan edukatif maze dalam mengenal informasi visual. Dengan demikian permainan edukatif maze dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkannya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif “*Maze*” di TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kabupaten Agam”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan sesuai dengan ilmu yang dimiliki, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan isi skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms. Kons selaku Dekan FIP Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Solfema M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
4. Dra. Hj. Irmawita, M. Si. selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Wirdatul ' Aini, M. Pd. Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PLS dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Suami dan anak-anak serta seluruh keluarga yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Pertanyaan Penelitian .....	9
G. Manfaat Penelitian .....	9
H. Definisi Operasional.....	11
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	14
1. Pendidikan Anak Usia Dini .....	12
2. Pengertian Anak Usia Dini .....	15
3. Pengembangan Motorik .....	15
4. Motorik Halus .....	17
5. Metode Permainan <i>Maze</i> .....	22
6. Alat Permainan Edukatif .....	33
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Subjek Penelitian .....	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
D. Prosedur Penelitian .....	41
E. Teknik dan alat pengumpulan data .....	46
F. Jenis dan Sumber data .....	47
G. Teknik Analisis Data.....	47

<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Hasil Penelitian .....	49
	1. Deskripsi Siklus I .....	49
	2. Deskripsi Siklus II .....	60
	B. Pembahasan.....	73
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
	A. Simpulan .....	78
	B. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	80

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Kondisi Awal Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Amanah Kenagarian Batu Kambing Kabupaten Agam .....	5
4.1. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mencoret-coret Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	50
4.2. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze dalam Menggambarkan dan Melukiskan di atas Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	52
4.3. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam Mengatur dan Merancang dengan Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	54
4.4. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mengenal Informasi Visual dengan Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	56
4.5. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Pada Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	58
4.6. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam mencoret-coret permainan maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	60
4.7. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze dalam Menggambarkan dan Melukiskan di atas Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	62
4.8. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam Mengatur dan Merancang dengan Permainan Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	64
4.9. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mengenal Informasi Visual dengan Permainan Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	66
4.10. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Pada Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	68

4.11. Rekapitulasi Perkembangan Motorik kasar Anak Kondisi Awal, ke Siklus I dan Siklus II .....	70
---	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1. <i>Maze</i> Dua Dimensi .....	28
2.2. <i>Maze</i> Tiga Dimensi .....	29
2.3. <i>Orthogonal Maze</i> .....	29
2.4. <i>Theta Maze</i> .....	30
2.5. <i>Delta Maze</i> .....	30
2.6. <i>Sigma Maze</i> .....	30
2.7. <i>Perfect Maze</i> .....	31
2.8. <i>Braind Maze</i> .....	31
2.9. <i>Unicursal Maze</i> .....	32
2.10. Kerangka Konseptual .....	39
3.1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas .....	41
4.1. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mencoret-coret Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	51
4.2. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze dalam Menggambarkan dan Melukiskan di atas Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	53
4.3. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam Mengatur dan Merancang dengan Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	55
4.4. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mengenal Informasi Visual dengan Permainan Maze Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	57
4.5. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Pada Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	59
4.6. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam mencoret-coret permainan maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	61
4.7. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze dalam Menggambarkan dan Melukiskan di atas Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	63

4.8. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual anak dalam Mengatur dan Merancang dengan Permainan Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	65
4.9. Hasil Peningkatan Kecerdasan Visual Anak dalam Mengenal Informasi Visual dengan Permainan Maze Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	67
4.10. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Pada Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	69
4.11. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak dari Kondisi Awal, Pada Siklus I dan Siklus II .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Penelitian .....	83
2. Instrumen Penelitian .....	85
3. Data Anak.....	87
4. Rencana Kegiatan Harian.....	88
5. Kemampuan Anak.....	95
6. Dokumentasi .....	109

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut (UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dan menurut (UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak Pasal 9 ayat 1), setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat.

Peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 58 tahun 2009 tanggal 17 september 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, standar tingkat pencapaian perkembangan menyatakan tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial

emosional. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia dini. Di Indonesia, pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak usia 0 hingga usia 6 tahun. Di bawah lembaga pendidikan, pendidikan anak usia dini ditujukan anak-anak di Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, Atau *Play Group* dan Taman Kanak-Kanak. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi sejak dini sehingga anak berkembang secara wajar. Oleh karena itu, pendidikan dituntut mampu dan dapat memberikan berbagai rangsangan sesuai dengan potensi kecerdasan anak. Rangsangan didasarkan pada keyakinan bahwa setiap anak memiliki berbagai kecerdasan yang perkembangannya mengisyaratkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat di jalur pendidikan formal (PP No. 27 tahun 1990). Sebagian lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Oleh karena itu bimbingan kepada anak merupakan tugas penting bagi orang tua dan guru. Orang tua lebih berperan dalam menentukan kesadaran kepada anak tentang pentingnya pendidikan untuk mencapai suatu keberhasilan.

Pada dasarnya tujuan pendidikan bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak baik psikis

maupun fisik, yang biasa disebut “*Multiple Intelegences*”. Salah satunya adalah motorik halus yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Menurut Lerner dalam Anggani (2000: 53) Motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara tangan dan mata. Sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring kiri, atau miring kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan. Anak yang memiliki motorik halus dapat dilihat dari kesehariannya misalnya anak dapat menceritakan gambar dengan jelas, lebih senang membaca peta, diagram, lebih menyukai gambar daripada teks, menyukai kegiatan seni, pandai menggambar, yang terkadang mendekati atau persis aslinya, dapat membangun konstruksi tiga dimensi yang menarik, lebih mudah belajar dengan gambar daripada teks, dan membuat coretan-coretan yang bermakna di buku kerja atau kertas.

Motorik halus anak dapat dikembangkan melalui kegiatan membayangkan, menggambar, membuat kerajinan, mengatur, dan merancang, membentuk dan bermain konstruktif, bermain sandiwara boneka, meniru gambar objek, bermain dengan lilin mainan, menyusun objek mainan, bermain peran, membaca buku, dan bermain video game. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang melibatkan semua indera anak terlibat dalam pembelajaran yang diawali dengan menampilkan model dan diakhiri dengan membuat atau menciptakan suatu klinik.

Dalam hal ini dituntut peran guru sebagai fasilitator untuk dapat mengembangkan semua aspek perkembangan dalam pengalaman belajar agar upaya peningkatan motorik halus yang dimiliki anak lebih optimal. Dalam

penelitian ini salah satu masalah yang dihadapi oleh guru TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kabupaten Agam menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum mampu menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini bisa dilihat dari kurangnya semangat dan inovasi guru dalam membuat media sehingga kreatifitas anak kurang berkembang.

Dalam upaya meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun khususnya TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kabupaten Agam harus sesuai dengan usia perkembangan anak. Kondisi di lapangan sangat menggambarkan bahwa anak kurang mampu dalam mengingat, menggambarkan dan mencari jalan keluar dari suatu teka-teki, dan anak kesulitan menyelesaikan suatu permainan mencari jejak (*maze*). Hanya sekitar 25% anak yang mampu dan 75% anak tidak mampu. Dalam hal membedakan tujuan dan arah jalan terkadang anak mengalami kesulitan. Disini guru hanya memberikan selembar kertas dan pensil kemudian guru menerangkan dan anak disuruh menirunya, guru sering hanya menggunakan lembar kerja.

Dari observasi yang peneliti lakukan pada bulan Oktober 2014 terlihat bahwa masih rendahnya motorik halus anak, terlihat dari masih rendahnya koordinasi mata dan tangan anak dalam kegiatan pembelajaran dan dalam aktifitas permainan di TK Amanah, anak kurang mampu dalam mengingat, menggambarkan dan mencari jalan keluar dari suatu teka-teki dan anak kesulitan menyelesaikan suatu permainan mencari jejak (*maze*). Seperti dalam menyelesaikan suatu *puzzle*, mencocokkan gambar, dan bahkan dalam membuat gambar dengan menghubungkan titik-titik yang sudah ada. Begitu juga ketika

kegiatan menggambar orang sebagian besar anak hanya mampu membuat coretan sederhana berupa garis, lingkaran dan titik, dan ketika kegiatan menggambar bebas masih terdapat anak yang bingung gambar apa yang akan dibuat. Seperti yang dapat dilihat pada tabel d bawah ini:

**Tabel 1.1. Kondisi Awal Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Amanah Kenagarian Batu Kambing Kabupaten Agam**

No	Aspek yang diamati	Kompetensi								Jumlah Anak
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1	Anak mampu men-coret-coret dengan permainan maze	2	13.33	1	6.67	2	13.33	10	66.67	15
2	Anak mampu meng-gambar-kan dan melu-kiskan di atas maze	1	6.67	2	13.33	3	20	9	60	15
3	Anak mampu meng-aturl dan merancang dengan permainan maze	1	6.67	2	13.33	3	20	9	60	15
4	Anak mampu pengenalan informasi visual dengan permainan maze	1	6.67	1	6.67	3	20	10	66.67	15
<b>Jumlah</b>			33.34		40		73.33		253.34	
<b>Rata-rata</b>			8.33		10		18.33		63.33	

Maka dari itu peneliti mencoba mengatasi permasalahan di atas dengan menerapkan permainan *maze*. Penerapan permainan *maze* diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kabupaten Agam. Selain itu melalui permainan *maze* juga diharapkan dapat melatih daya fikir, melatih daya tangkap anak agar dapat lebih teliti dalam suatu aktifitas pembelajaran, namun tidak hanya dengan permainan *maze* saja melainkan juga permainan yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk menerapkan kegiatan permainan *maze* dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Dimana penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Maze* di TK Amanah Kanagarian Batu Kambing Kab. Agam.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengingat, daya tangkap, dan koordinasi mata dan tangan anak pada Kelompok B TK Amanah Kabupaten Agam Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Rendahnya kemampuan motorik halus anak pada kelompok B TK Amanah Kabupaten Agam Tahun Ajaran 2013/2014.
3. Kurangnya kreativitas anak dalam pembelajaran motorik halus pada TK Amanah Kabupaten Agam Tahun Ajaran 2013/2014
4. Anak kurang mampu dalam mengingat, menggambarkan dan mencari jalan keluar dari suatu teka-teki, dan anak kesulitan menyelesaikan suatu permainan mencari jejak (*maze*).
5. Hanya sekitar sebagian kecil anak yang mampu dalam membedakan tujuan dan arah jalan terkadang anak mengalami kesulitan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan agar penelitian ini terarah pada substansinya, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan permainan *maze* sebagai upaya meningkatkan motorik halus anak taman kanak-kanak dilihat dari aspek mencoret-coret, menggambar dan melukis, mengatur dan merancang dan pengenalan informasi visual.

### **D. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

#### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah

- a. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kab. Agam dari aspek coret mencoret
- b. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kab. Agam dari aspek menggambar dan melukis
- c. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kab. Agam dari aspek mengatur dan merancang di atas maze
- d. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kab. Agam dari aspek pengenalan informasi visual.

## 2. Pemecahan Masalah

Diharapkan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan menerapkan model permainan *maze* dapat meningkatkan motorik halus anak kelompok B di TK Amanah Kab. Agam.

### E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial pada anak kelompok B di TK Amanah Kanag. Batu Kambing Kab. Agam melalui permainan *maze*. Sedangkan tujuan secara khusus adalah untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam melalui permainan *maze* dapat dari aspek coret mencoret melalui permainan *maze*.
2. Mendeskripsikan peningkatan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dari aspek menggambar dan melukis dengan permainan Maze
3. Mendeskripsikan peningkatan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dari aspek mengatur dan merancang dengan permainan maze.
4. Mendeskripsikan peningkatan motorik halus pada anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dari aspek pengenalan informasi visual melalui permainan maze.

## **F. Pertanyaan Penelitian**

1. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dapat dari aspek coret mencoret melalui permainan *maze*?
2. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dapat dari aspek mengambar dan melukis dengan permainan Maze
3. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dapat dari aspek mengatur dan merancang dengan permainan maze.
4. Apakah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Amanah Kabupaten Agam dapat dari aspek pengenalan informasi visual melalui permainan maze.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat :

### **1. Secara Teoritis**

Dari segi teoritis/keilmuan, hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi khasanah ilmiah dalam mengembangkan motorik halus anak TK Amanah melalui permainan *maze* yang dilakukan di sekitar lingkungan anak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak secara khusus dan memperkaya kajian ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada umumnya.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi anak didik kelompok B TK Amanah Kab. Agam: agar mereka terstimulasi sehingga memiliki pola pikir, daya nalar dan pola berimajinasi secara kompleks, motivasi positif, respon, aktif, kreatif dan meningkatkan interaksi positif antar mereka (anak).
- b. Bagi guru TK Amanah Kanag. Batu Kambing Kab. Agam sebagai tambahan pengetahuan keprofesian yang selalu dituntut untuk melakukan upaya inovatif sebagai implementasi berbagai teori dan teknik pembelajaran bagi anak usia dini di TK serta bahan ajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut dan dipakainya dalam kegiatan belajar sambil bermain bagi anak didiknya terutama dalam hal meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.
- c. Bagi Lembaga PAUD/TK Amanah Kanag. Batu Kambing Kab. Agam dan bagi pihak-pihak yang berkompeten dengan masalah perkembangan anak usia dini, diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi untuk menyusun langkah-langkah yang lebih konkrit dan dalam penyusunan kebijakan usaha pengembangan dan peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di TK dan sekolah PAUD lain yang sederajat, khususnya yang relevan dengan permainan *maze* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak.
- d. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis serta sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai peningkatan kecerdasan visual-spasial anak usia TK, khususnya dengan menerapkan permainan *maze* sebagai suatu model dan pendekatan pembelajaran.

## H. Definisi Operasional

1. Kemampuan motorik halus adalah ketangkasan atau penguasaan keterampilan tangan anak dalam menggunakan otot-otot kecil seperti jari tangan yang menuntut koordinasi mata dan tangan. Dini (1996:121) menyatakan bahwa yang disebut motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya. Indikator dalam penelitian ini adalah: a) anak mampu mencoret-coret dengan permainan maze, b) anak mampu menggambarkan dan melukiskan di atas maze, c) anak mampu mengatur dan merancang dengan permainan maze, d) anak mampu pengenalan informasi visual dengan permainan maze.
2. Alat permainan edukatif *Maze* adalah permainan mencari jejak atau usaha melakukan penemuan jalan keluar, dalam permainan maze anak-anak harus menentukan jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Menurut Fisher (2006) Permainan *Maze* adalah sebuah permainan untuk mencari jalan keluar melewati perjalanan yang berliku-liku. Moral dari permainan ini adalah untuk melatih ketelitian dan kesabaran pada anak-anak agar mereka tidak cepat putus asa dalam mencari jalan keluar dari segala macam rintangan yang mereka hadapi, jalan keluar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak mampu menyesuaikan warna dan bentuk garis yang sudah disediakan guru, di atas maze yang ditentukan oleh guru.