



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 3 Nomor 2, Desember 2020  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 16/12/2020

Reviewed : 20/12/2020

Accepted : 26/12/2020

Published : 31/12/2020

Sartika Ulandari<sup>1</sup>  
 Hukmi<sup>2</sup>  
 Febrialismanto<sup>3</sup>

**PENGEMBANGAN MEDIA  
 PEMBELAJARAN MAZE TRAP GAME  
 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
 MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
 DI TK ISLAM AS-SHOFA KOTA  
 PEKANBARU**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *maze trap game* yang valid untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan oleh Sugiyono. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 6 (enam) tahap yaitu mengetahui masalah dan potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan pembuatan produk. Pada tahap selanjutnya tidak dilakukan karena mengingat keterbatasan biaya dan waktu akibat Covid-19. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dimana angket tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik. Jenis data yang dihasilkan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 93.33% dengan kriteria sangat valid, hasil analisis validasi dari ahli media mendapatkan persentase 82.67% dengan kriteria sangat valid, dan hasil analisis validasi oleh ahli pendidik mendapatkan persentase 94.64% dengan kategori sangat valid, serta hasil penilaian dalam uji coba terbatas mendapatkan persentase 89.28% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *maze trap game* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun telah memenuhi kriteria kevalidan.

**Kata Kunci :** Kemampuan Sosial, Profesi Orangtua

**Abstract**

This study aims to produce a valid maze trap game learning media to improve the fine motor skills of children aged 5-6 years. This research is a development research with the development model used by Sugiyono. In this study, researchers only used 6 (six) stages, namely identifying problems and potentials, data collection, product design, design

<sup>1</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau  
 Alamat email [sartikaulandari10@gmail.com](mailto:sartikaulandari10@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau  
 Alamat email [hukmimukhtar75@gmail.com](mailto:hukmimukhtar75@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau  
 Alamat email [febrialismanto@lecturer.unri.ac.id](mailto:febrialismanto@lecturer.unri.ac.id)

validation, design revision and product manufacturing. At a later stage, it was not carried out due to the limited cost and time due to covid-19. The data collection technique used was a questionnaire, where the questionnaire was validated by material experts, media experts and educators. The types of data generated are quantitative and qualitative data. The result of the validation analysis from material experts get a percentage of 93.33% with very valid criteria, the result of the validation analysis from media experts get a percentage of 82.67% with very valid criteria, and the result of the validation analysis by teaching experts get a percentage of 94.64% with a very valid category, and the result of the assessment in limited trials get a percentage of 89.28% with a very valid category. So it can be concluded that the maze trap game learning media to improve the fine motor skills of children aged 5-6 years have met the validity criteria.

**Keywords:** Fine Motor Skills, Maze Trap Game

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, moral agama, fisik motorik dan seni (dalam Helmawati, 2015).

Salah satu bentuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah Taman Kanak-kanak (TK) yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4-6 tahun. Observasi pada Pendidikan Anak Usia Dini merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam mengamati anak didik guna memperoleh informasi mengenai berbagai aspek perkembangannya dan kemajuan pembelajaran dari yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengambil keputusan sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Stimulasi perlu diberikan pada Anak Usia Dini mengingat masa Usia Dini merupakan *golden age* bagi tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa ciri yang menandai masa *golden age*, yaitu sebagai masa pertumbuhan cepat, baik fisik maupun non fisik, masa penyempurnaan organ terutama otak yang mengendalikan saraf motorik dan non motorik, masa adaptasi terhadap lingkungan baik secara motorik, kognitif, sosial, emosional, mental dan spiritual.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasikan di Taman Kanak-kanak adalah aspek motorik. Kemampuan dasar untuk motorik mempunyai kompetensi dasar agar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi untuk melatih keberanian pada pengembangan aspek motorik halus. Gerakan motorik halus adalah berbagai gerakan yang melibatkan jari jemari, seperti menulis, melukis, menggambar, menggunting, melipat, menjahit, meronce dan menganyam.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *maze trap game* yang valid untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Islam As-Shofa Kota Pekanbaru.

## METODE PENELITIAN

Bentuk dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research dan development (RnD). Model pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan enam tahap yaitu

mengetahui masalah dan potensi, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi produk dan pembuatan produk.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif, dimana pada data kualitatif berupa tanggapan dan saran dari validator terhadap validasi media *maze trap game*, dan pada data kuantitatif berupa skor penilaian lembar validasi oleh validator untuk menilai media *maze trap game*. Jadi penelitian pengembangan (RnD) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan produk tersebut dapat diuji keefektifitasannya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden. Angket ini digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan media *maze trap game*. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi, dimana divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik, serta uji coba terbatas oleh anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media *maze trap game* yang valid untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Media *maze trap game* ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti dalam melenturkan jari jemari, pergelangan tangan, kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, serta mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan. Tujuan mengembangkan media *maze trap game* ini adalah agar anak dapat berlatih koordinasi tangan, mata dan pikirannya dalam menggunakan berbagai alat atau media kreatif sehingga memperoleh keterampilan yang berguna untuk pengembangan selanjutnya.

### Hasil Penelitian

Hasil Pengujian pada penelitian ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidik dan uji coba terbatas, dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 1 Pengujian Ahli Materi**

Validator	Pengujian		Kriteria
	I	II	
Ahli Materi	82.67%	93.33%	Sangat Valid

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa pada pengujian I oleh ahli materi untuk media *maze trap game* mendapatkan persentase sebesar 82.67%. Menurut validator media *maze trap game* ini secara umum sudah bisa dipakai, namun harus direvisi sesuai dengan saran yaitu penambahan manfaat pada indikator dilembar validasi dengan mempertimbangkan media. Setelah direvisi pada pengujian II oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93.33% dengan tingkat validitas sangat valid. Dengan demikian media *maze trap game* ini telah valid untuk digunakan.

**Tabel 2 Pengujian Ahli Media**

Validator	Pengujian		Kriteria
	I	II	
Ahli Media	74.64%	82.67%	Sangat Valid

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa pada pengujian I oleh ahli media untuk media *maze trap game* mendapatkan persentase sebesar 74.64%. Menurut validator media *maze trap game* ini harus direvisi dengan pembuatan warna dasar pada media agar lebih menarik bagi anak. Setelah direvisi pada pengujian II oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 82.67% dengan tingkat validitas sangat valid. Dengan demikian media *maze trap game* telah memenuhi kriteria kevalidan.

**Tabel 3 Hasil Analisis Ahli Pendidik**

Validator					Rata-rata	Tingkat Validitas
1	2	3	4	5		
98.3%	98.3%	80.0%	98.3%	98.3%	94.64%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan analisis oleh ahli pendidik diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata adalah 94.64% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid untuk digunakan.

**Tabel 4 Uji Coba Terbatas**

Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
4	89.28%	Sangat Valid

Pada tabel 4 untuk uji coba terbatas anak usia 5-6 tahun mendapatkan persentase 89.28% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *maze trap game* dalam pembelajaran membuat anak antusias dan merasa senang. Media *maze trap game* ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dimana anak dapat melatih jari jemari, pergelangan tangan, koordinasi mata dan tangan serta keterampilan kedua gerak tangan anak.

### **Pembahasan Penelitian**

Uji validitas media *maze trap game* ini divalidasi oleh 7 orang validator, dimana terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media dan 5 ahli pendidik. Penilaian validasi pada ahli materi memperoleh skor 93.33% dengan kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).

Penilaian validasi ahli media memperoleh skor 82.67% dengan kriteria sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi). Penilaian validasi oleh ahli pendidik memperoleh skor 94.64% dengan kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).

Hasil analisis validasi ahli materi ke-1 di dapatkan skor 62 dari 75 skor maksimal dengan persentase 82.67% dan kriteria valid (revisi kecil), dan hasil analisis validasi ahli materi ke-2 didapatkan skor 70 dari 75 skor maksimal dengan persentase 93.33% dengan kriteria sangat valid (tidak revisi). Hal ini menunjukkan bahwa media *maze trap game* ini sudah memenuhi prinsip yang sesuai untuk Anak Usia Dini. Prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dapat digunakan secara berulang, bahan mudah didapat dan tidak berbahaya bagi anak, sesuai tujuan dan fungsi prasarana, digunakan secara individual, kelompok dan klasikal, serta media yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak (dalam Manshur, 2011).

Hasil analisis validasi ahli media ke-1 di dapatkan skor 56 dari 75 skor maksimal dengan persentase 74.64% (revisi kecil) dan hasil analisis validasi ahli media ke-2

mendapatkan skor 62 dari 75 skor maksimal dengan persentase 82.67% dengan kriteria sangat valid (tidak revisi). Hal ini menunjukkan bahwa media maze trap game sudah layak untuk digunakan. Pada saat perbaikan peneliti mengacu pada dasar pertimbangan pemilihan media dalam yaitu dalam memilih media hendak memberikan penjelasan yang lebih konkrit, dimana pada revisi yang diberikan ahli media ini terdapat saran untuk dibuat warna dasar (dalam Rita, 2018).

Hasil analisis validasi dari lima ahli pendidik dilakukan satu kali, didapatkan skor 284 dari 300 skor maksimal dengan persentase 94.64% dan kriteria sangat valid. Pada validasi ahli pendidik mendapatkan saran perbaikan yaitu untuk jalan *maze* di perlebar dan untuk penganti kelereng bisa dicombain dengan biji-bijian. Pada saat melakukan perbaikan, peneliti mengacu untuk faktor dalam pemilihan kriteria media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik media tersebut, serta mempertimbangkan faktor-faktor yang lainnya seperti karakteristik anak, strategi mengajar, dan kualitasnya (dalam Kurnia, 2018).

Selanjutnya pada uji coba terbatas yang melibatkan 4 orang anak didapatkan skor 25 dari skor 28 skor penilaian sempurna dengan persentase 89.28%, dengan kriteria sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa media *maze trap game* telah valid untuk digunakan dan sudah memenuhi prinsip pelaksanaan pembelajaran Anak Usia Dini yaitu berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak, dapat belajar melalui bermain, meningkatkan interaksi sosial anak, mengembangkan kecerdasan majemuk anak, merangsang kreativitas dan inovasi serta menciptakan lingkungan yang kondusif (dalam Suyadi, 2013).

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media *maze* dilakukan oleh Fajar Luqman (2014) yang berjudul Pengembangan Permainan Maze Elektronik Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah saat observasi awal (pre test) dan observasi setelah perlakuan (post test) menggunakan permainan maze elektronik diperoleh nilai rata-rata hasil pre test 6,85 dan rata-rata hasil post test 9.80. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh  $t_{hitung} = 0$  lebih kecil dari  $t_{tabel} = 52$  dan hasil pengambilan keputusannya yaitu:  $H_0$  diterima karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0 < 52$ ) dan  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0 > 52$ ).

Selain itu juga hasil penelitian Nia Lestyorini (2015) yang berjudul Pengembangan media maze bermagnet dalam pembelajaran kognitif pada anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. Hasil penelitian keberhasilan pengembangan media maze bermagnet yaitu: (1) 95% pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, (2) 100% anak tertarik pada media maze bermagnet. Diperoleh hasil persentase keseluruhannya yaitu 97,5% dengan demikian hasil kategori persentase yaitu antara 80%-100% dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ummu Athiyah (2016) yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Maze Papan Laju Warna Untuk Menstimulasi Keasapian Membaca Anak Kelompok B Di TK Aba As-Salam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dihasilkan layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Penilaian oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,33 dan hasil akhir penilaian produk oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,56. Pada hasil uji coba lapangan

awal dengan persentase 91%, hasil uji coba lapangan dengan persentase 94% dan hasil uji coba lapangan operasional dengan persentase 98%.

Kemudian penelitian Arwendis Wijayanti (2019) yang berjudul Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgrri I Jogorogo Ngawi. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil terhadap 8 anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi diperoleh penilaian sebanyak 95% anak mudah melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, 100% anak merasa aman melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, 100% anak merasa senang melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 96,87% anak dapat melakukan semua kegiatan pada permainan maze tiga dimensi dengan baik dan benar. 3. Hasil analisis data uji coba kelompok besar terhadap 27 anak kelompok B di TK PGRI I Jogorogo Ngawi diperoleh penilaian sebanyak 99,45% anak mudah melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, 99,45% anak merasa aman melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, 100% anak merasa senang melakukan kegiatan permainan maze tiga dimensi, serta dalam aspek fisik motorik diperoleh 88,64% anak dapat melakukan semua kegiatan pada permainan maze tiga dimensi dengan baik dan benar.

Mardhotillah, Idho (2019) yang berjudul Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media maze memperoleh rata-rata skor 3.78 dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 3.79 dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli bahasa memperoleh rata-rata 3.5 dengan kriteria sangat layak dan penilaian guru TK Goemerlang memperoleh rata-rata skor 3.7 dengan kriteria sangat layak sedangkan respon peserta didik di TK Goemerlang memperoleh rata-rata skor 3.89 dengan kriteria sangat menarik.

Sejalan dengan penelitian Anif Umi Munawaroh (2020) yang berjudul Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus (Anak Kemompok A Tk Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media Maze Alur Tulis layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan 100% anak dapat melakukan kegiatan I; (2) 93,75% anak dapat melakukan kegiatan II; (3) 87,5% anak dapat melakukan kegiatan III; (4) 94,78% anak mudah melakukan kegiatan; (5) 96,85% anak aman dalam melakukan kegiatan bermain dengan media maze alur tulis; (6) 98,9% anak merasa senang saat bermain dengan media maze alur tulis. Produk ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik bagi anak, dapat membuat anak aktif, kreatif dan menyenangkan dan Layak untuk digunakan.

Relevansi keenam penelitian diatas sama-sama berjenis penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian yang telah ada, maka pengembangan media *maze trap game* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun telah memenuhi kriteria kevalidan.

## SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diuraikan ialah produk media *maze trap game* ini telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perangkat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Athiyah, Ummu. 2016. *Pengembangan Alat Permainan Maze “Papan Laju Warna” Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B Di Tk Aba As-Salam*. Program Studi Teknologi Pendidikan. Volume V Nomor 8
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta
- Etrika Nugraha, Fida. 2017. *Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gugus III Kecamatan Pinyungan Bantul*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
- Hari, Christiana. 2014. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Masa Kanak-Kanak Akhir*. Prenadamedia Group. Jakarta
- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press. Yogyakarta
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami AUD*. PT Rosdakarya Offset. Bandung
- Idho, Mardhotillah. 2019. *Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Indriyani, Maria. 2016. *Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak TK Kelompok B Kelurahan Balecatur Gamping Sleman Yogyakarta*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Jurusan Pendidikan Guru PAUD. Universitas Negeri Yogyakarta
- Kamtini, Husni Wardi. 2015. *Bermain melalui gerak dan lagu ditaman kanak-kanak*. Depdiknas. Jakarta
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD. Jakarta
- Kurnia, Rita. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendekia Insani. Pekanbaru
- Kurnia, Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing. Surabaya
- Latif Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Lestiyorini, Nia. 2015. *Pengembangan Media Maze Bermagnet Dalam Pembelajaran Kognitif Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Luluk, Asmawati. 2011. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Luqman Tri, Fajar. 2014. *Pengembangan Permainan Maze Elektronik Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD. Volume 3 Nomor 1
- Manshur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Ningsih Andri, Setia. 2015. *Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Bermain Di Kelompok B TK Se-gugus Parkit Banyuurip Purworejo*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru PAUD. Universitas Negeri Yogyakarta
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Pelaksanaan PAUD*. Depdiknas. Jakarta
- Sekawari Dyah, Ayu. 2013. *Permainan Maze Matching Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tuna Grahita*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. UNESA
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung

- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Sujiono Nurani Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta
- Sumantri Syarif Mohammad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta
- Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sutisna, Nana. 2017. *Perkembangan Motorik*. Alfabeta. Bandung
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT Pustaka Insan Madani. Yogyakarta
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung
- Umi Munawaroh, Anif. 2020. Pengembangan Media Alur Tulis Pada Perkembangan Motorik Halus (Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi. *Jurnal PAUD*. Volume 8 No 1
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Restindo Mediatama. Jakarta
- Walujo Adi Djoko. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group. Depok
- Wijayanti, Arwendis. 2019. Pengembangan Permainan Maze Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgri I Jogorogo Ngawi. *Jurnal Pendidikan Modern* Volume 4 Nomor 03 Tahun 2019 18-27
- Wiyani Ardy Novan. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu*. Gava Media. Yogyakarta