

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *WIRE MAZE***

***(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A Bintang TK Kemala Bhayangkari
18 Tahun Ajaran 2024/2025)***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Mira Sitti Nur Hafsyah
1908451

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *WIRE MAZE*

*(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A Bintang TK Kemala Bhayangkari
18 Tahun Ajaran 2024/2025)*

Oleh:

Mira Sitti Nur Hafsyah

1908451

Sebuah Skripsi yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

© Mira Sitti Nur Hafsyah

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MIRA SITTI NUR HAFSYAH

1908451

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *WIRE MAZE***

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 18 Tahun
Ajaran 2024/2025)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. phil. Leli Kurniawati, S.Pd., M.Mus.

NIP. 19711109 200003 2 004

Pembimbing II



Dr. Asep Deni Gustiana, M.Pd.

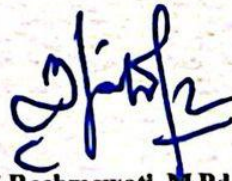
NIP. 19840918 201212 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia



Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D.

NIP. 19730308 20003 2 001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *WIRE MAZE*
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari
18 Tahun Ajaran 2024/2025)

Oleh:

Mira Sitti Nur Hafsyah

1908451

Penguji I



Dr. Rita Mariyana, M.Pd.

NIP : 197803082001122001

Penguji II



Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

NIP : 19770828003121002

Penguji III

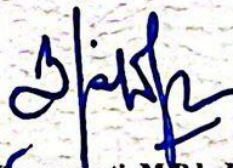


Dr. Aan Listiana M.Pd.

NIP : 197208032001122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Yeni Hasmawati, M.Pd., Ph.D.

NIP : 19730308200032001

ABSTRAK

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif *Wire Maze*

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 Tahun Ajaran 2024/2025)

Mira Sitti Nur Hafsyah

1908451

Penelitian dilatar belakangi belum berkembangnya kemampuan motorik halus yang dimiliki anak di kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18. Adapun Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *wire maze* sebagai stimulus otot halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikannya alat permainan edukatif *wire maze*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 11 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model desain penelitian Kurt Lewin yang memiliki empat tahapan yang terdiri dari perencanaan, aksi/tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu adaptasi dari instrumen penelitian *Peabody Development Motor Skills-2* (PDMS-2) yang terdiri atas 2 subtes yaitu menggenggam (*grasping*) dan integrasi visual-motorik (*Visual-Motor Integration*), dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari capaian perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mulai dari tindakan siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus. Maka dari itu, alat permainan edukatif *wire maze* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah rekomendasi bagi pendidik anak usia dini untuk menerapkan alat permainan edukatif *wire maze* sebagai salah satu alternatif kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Kemampuan Motorik Halus*

ABSTRACT

IMPROVING FINE MOTOR SKILLS OF EARLY CHILDHOOD STUDENTS THROUGH EDUCATIONAL GAME PROPS WIRE MAZE

(A Classroom Action Research in Group A (Bintang) in TK Kemala Bhayangkari
18 in the 2024/2025 Academic Year)

Mira Sitti Nur Hafsyah

1908451

The fine motor skill development of children in group A (Bintang) in TK Kemala Bhayangkari 18 is less optimal. This condition can be addressed by utilizing educational game props, particularly wire maze to stimulate children's fine muscles. This study aims to identify the increase in children's fine motor skills after the intervention of a wire maze. This research involved 11 subjects consisting of 4 girls and 7 boys. This research used a Classroom Action Research (CAR) referring to Kurt Lewin's model which consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research instrument used was adapted from the Peabody Development Motor Skills-2 (PDMS-2) consisting of 2 subtests, namely grasping and visual-motor integration. The observation sheet included children's fine motor development achievements. This indicates that from the cycle I to the cycle II, there was a significant improvement in children's fine motor skills. Therefore, the wire maze manages to improve the fine motor skills of early childhood students. This study can serve as recommendation for early childhood teachers are suggested to utilize educational game props especially wire maze as an alternative activity in improving the students' fine motor skills.

Keywords: *Early Childhood, Fine Motor Skill*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
DARTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Konsep Motorik Halus.....	9
2.1.1 Definisi Motorik Halus.....	9
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	11
2.1.3 Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini...12	
2.2 Alat Permainan Edukatif.....	13
2.3 Wire Maze.....	14
2.3.1 <i>Wire Maze</i> Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini.....	17
2.4 Keterkaitan Antara Alat Permainan Edukatif <i>Wire Mazr</i> dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Desain Penelitian.....	20
3.3 Subjek Penelitian.....	21
3.4 Prosedur Penelitian.....	22

3.5 Instrumen Penelitian.....	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7 Penjelasan Istilah.....	29
3.8 Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Temuan.....	33
4.1.1 Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok A (Bintang) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 18 Sebelum diterapkan Permainan <i>Wire Maze</i>	33
4.1.2 Proses Penerapat Alat Permainan Edukatif <i>Wire Maze</i> di TK Kemala Bhayangkari 18 dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	39
4.1.3 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 setelah Bermain Alat Permainan Edukatif <i>Wire Maze</i>	62
4.2 Pembahasan.....	75
4.2.1 Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok A (Bintang) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 18 Sebelum diterapkan Alat Permainan Edukatif <i>Wire Maze</i>	76
4.2.2 Proses Penerapan Alat Permainan Edukatif <i>Wire Maze</i> di TK Kemala Bhayangkari 18 dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	77
4.2.3 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok A (Bintang) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 18 Setelah Diberikan Alat Permainan Edukatif <i>Wire Maze</i>	78
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	81
5.1 Simpulan.....	81
5.1 Rekomendasi.....	82
5.1.2 Bagi Guru.....	82
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	25
Tabel 3.2 Format Pedoman Observasi	27
Tabel 3.3 Format Catatan Lapangan	29
Tabel 3.4 Distribusi Frekuensi	31
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak pada Pra Siklus.....	34
Tabel 4.2 Hasil dalam Setiap Indikator pada Pra Siklus	37
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I	62
Tabel 4. 4 Hasil dalam Setiap Indikator pada Siklus I	65
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak pada Siklus II.....	68
Tabel 4. 6 Hasil dalam Setiap Indikator pada Siklus II	71
Tabel 4. 7 Persentase Perkembangan Motorik Halus Anak	74

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak pada Pra Siklus..	36
Diagram 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak pada Siklus I....	64
Diagram 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak pada Siklus II...	70
Diagram 4.4 Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alat Permainan Edukatif Wire Maze Level 1	16
Gambar 2. 2 Alat Permainan Edukatif Wire Maze Level 2	16
Gambar 2. 3 Alat Permainan Edukatif Wire Maze Level 3	17
Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin	21
Gambar 4. 1 Anak Memainkan Alat Permainan Edukatif Wire Maze.....	43
Gambar 4. 2 Anak Melakukan Kegiatan Motorik Halus	49
Gambar 4. 3 Anak Bermain Alat Permainan Edukatif Wire Maze	55
Gambar 4. 4 Anak Melakukan Kegiatan Menjumput dan Menghubungkan titik-titik Siklus II Pertemuan II	61

DAFTAR PUSTAKA

- Ardin, A. S., LEMBAH, H. G., & ULINSA, U. (2020). Gaya Bahasa dalam Kumpulan Puisi Perahu Kertas Karya Sapardi Djoko Damono (Kajian Stilistika). *Bahasa dan Sastra*, 5(4).
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Tongkol Jagung sebagai Alat Permainan Edukatif dalam menstimulasi Kemampuan Kognitif anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 608-616.
- Babang, P. N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Puzzle pada Anak Usia Dini.
- Barekat, N. A. (2023). The effect of board games on the academic achievement and learning motivation of fourth-grade elementary student. *International Journal of Elementary Education*, 12(3), 68-75.
- Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). How are motor skills linked to children's school performance and academic achievement?. *Child Development Perspectives*, 10(2), 93-98.
- Carlson, A. G., Rowe, E., & Curby, T. W. (2013). Disentangling fine motor skills' relations to academic achievement: The relative contributions of visual-spatial integration and visual-motor coordination. *The Journal of genetic psychology*, 174(5), 514-533.
- Data, T. P. (2019). Observasi. *Wawancara, Angket Dan Tes*.
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa/home>)*, 7(2), 190-195.
- Dewi, N. L. D. A. S., & Yulaika, A. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di tk ra diponegoro desa ngajum kabupaten malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 5(2).
- Edukatif, A. P. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052-2060.
- Evivani, Maria., & Oktaria, Renti. (2020). Permainan *Finger Painting* untuk Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 05, No. 01.

- Fatmawati, N. M., Ardhita, E., Aini, L. N., Zakariyya, M. A., Sundari, R., & Anggraini, W. (2023). Development of an Educational Game Tool, "Magic Spinman," to improve the Fine Motor Skills of Early Childhood Education Students. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1-14.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105-113.
- Gidion, H. (2020, April). The Importance of measuring fine motor skill in early Children's Education. In *3rd International Conference on Vocational Higher Education (ICVHE 2018)* (pp. 313-319). Atlantis Press.
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2008). langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesi guru. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132.
- Malem, F. (2023). Wall Object Design in Maze Game Using Cellular Automata Algorithm. *[CEPAT] Journal of Computer Engineering: Progress, Application and Technology*, 2(01), 27-35.
- Martínez-Bello VE, Estevan I. Physical Activity and Motor Competence in Preschool Children. *Children (Basel)*. 2021 Apr 16;8(4):305. doi: 10.3390/children8040305. PMID: 33923383; PMCID: PMC8071540.
- Miles, M. B. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. *Thousand Oaks*.
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen penelitian tindakan kelas untuk peningkatan motorik halus anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99-106.
- Ni, Q., & Yu, Y. (2015, February). Research on Educational Mobile Games and the effect it has on the Cognitive Development of Preschool Children. In *2015 Third International Conference on Digital Information, Networking, and Wireless Communications (DINWC)* (pp. 165-169). IEEE.
- Ochoa Rodríguez, M. L., Ochoa Yupanqui, W. W., & Rodríguez Lizana, M. (2021). Development of fine motor skills with playful activities in preschool children. *Mendive-Revista de Educacion*, 19(2).
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.

- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102-112.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(2), 115-122.
- Siregar, A. K. (2024). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 31-36.
- Strooband, K. F., Howard, S. J., Okely, A. D., Neilsen-Hewett, C., & de Rosnay, M. (2023). Validity and reliability of a fine motor assessment for preschool children. *Early Childhood Education Journal*, 51(5), 801-810
- Suryawan, I. G., & Kasriani, N. W. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Permainan Pasir Kinetik di Kelompok B Pratama Widya Pasraman Gurukula. *Texture: Art and Culture Journal*, 6(1), 27-32.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)
- Verdine, B. N., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Newcombe, N. S. (2014). Finding the missing piece: Blocks, puzzles, and shapes fuel school readiness. *Trends in Neuroscience and Education*, 3(1), 7-13.
- Wibawa, B. (2003). Penelitian tindakan kelas. *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, 2572-2721.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis pengembangan literasi sains anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Williams, H. G., Pfeiffer, K. A., O'Neill, J. R., Dowda, M., McIver, K. L., Brown, W. H., & Pate, R. R. (2008). Motor skill performance and physical activity in preschool children. *Obesity*, 16(6), 1421-1426.
- Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2), 225-236.
- Yasar, H., & Kiyici, M. (2021). A Descriptive Analysis of the Literature on Educational Games Published between 1965 and 2019. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 258-276.
- Ziana, E. (2018). Melatih konsentrasi melalui permainan wire game pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Talenta: Journal of Early Childhood Education*, 9(2), 88-105.