

**MODEL PENINGKATAN KOMPETENSI MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI MELALUI MAZE KARPET COVID-19**



**Oleh: Dini Anggraeni
NIM: 20204031001**

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
Diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dini Anggraeni, S. Pd**
NIM : 20204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 21 Maret 2022
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Dini Anggraeni, S. Pd
NIM: 20204031001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dini Anggraeni, S. Pd**
NIM : 20204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Maret 2022
Saya yang menyatakan,



Dini Anggraeni, S. Pd
NIM: 20204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dini Anggraeni, S. Pd**
NIM : 20204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa dengan sesungguhnya bahwa pas foto yang diserahkan dalam munaqasyah peneliti ialah pas foto saya yang berjilbab dan saya berani menanggung resiko dari pas foto saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terimakasih.

Yogyakarta, 21 Maret 2022
Saya yang menyatakan,



Dini Anggraeni, S. Pd
NIM: 20204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

MODEL MENINGKATAN KOMPETENSI MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI MAZE KARPET COVID-19

yang ditulis oleh :

Nama : Dini Anggraeni
NIM : 20204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 17 Maret 2022

Pembimbing



Dr. Hj. Na'imah, M.Hum

NIP. 196104241990032002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : MODEL PENINGKATAN KOMPETENSI MOTORIK
KASAR ANAK USIA DINI MELALUI MAZE KARPET
COVID-19

Nama : Dini Anggraeni
NIM : 20204031001
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum



Penguji I : Dr. Hj. Erni Munastiwi, M. M



Penguji II : Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A



Diuji di Yogyakarta pada tanggal

Waktu : Selasa, 5 April 2022

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3,95

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1007/Un.02/DT/PP.00.9/04/2022

Tugas Akhir dengan judul : MODEL PENINGKATAN KOMPETENSI MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
MELALUI MAZE KARPET COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DINI ANGGRAENI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204031001
Telah diujikan pada : Selasa, 05 April 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED

Valid ID: 625f739f850d9



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

Valid ID: 62706176a69f



Penguji II

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A.
SIGNED

Valid ID: 625f6ebd1fac5



Yogyakarta, 05 April 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 627a9108a20e9

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

"Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR Muslim, No. 2699).¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Shahhah Muslim Ibn Al-hajjah, Muslim, (*Riyad, Dar Al-Adzkar Al-Duwalayah, 1998*), n.d.

PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis persembahkan untuk Almamaterku tercinta
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga
Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, dan atas izinnya, tesis ini telah terselesaikan. Shalawat dan salam tetap tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dari jaman kebodohan hingga jaman yang penuh dengan ilmu ini. Tesis ini berjudul –Model Peningkatkan Kompetensi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19l.

Penulis berharap mampu menghadirkan sebuah angin segar mengenai alat permainan edukatif untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini. Untuk itu, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih atas pihak-pihak yang telah memberi kontribusi, kritik, saran dan bantuan sehingga terselesainya tesis ini kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/Saudari:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A, selaku ketua Prodi Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini beserta staf. Ibu Dr. Hj. Na'imah, M.Hum., selaku Sekretaris Prodi Magister PIAUD sekaligus pembimbing tesis yang

telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan dengan penuh tanggungjawab hingga tesis ini dapat terselesaikan.

4. Para dosen Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak pembelajaran dan pengetahuan serta motivasi.
5. Kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM selaku Validator Ahli Media, sekaligus sebagai dosen penguji I tesis, yang sudah memberikan kritik dan saran dalam proses penyelesaian tesis ini.
6. Kepada Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A selaku penguji II tesis, yang sudah memberikan kritik dan saran dalam proses penyelesaian tesis ini
7. Ibu Dr. Hibana Yusuf, M. Pd selaku Validator Ahli Materi yang sudah memberikan kritik dan saran dalam proses penyelesaian tesis ini.
8. Ibu Nurbaiti, S.Pd., selaku Kepala RA Az-Zuhdi di kota Lubuklinggau yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian di RA Az-Zuhdi.
9. Ibu Desri, S.Pd.AUD guru RA Az-Zuhdi yang telah membantu penulis selama penelitian tesis ini.
10. Kedua orang tuaku Bapak Irjani dan Ibu Yetmi Riza yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan membiayai pendidikan penulis serta tidak pernah lelah untuk mendoakan dan memotivasi penulis setiap saat.
11. Ayuk Diana Meliantika S.Pd dan Kakak Budi Surahman S.Pd., selaku saudara-saudara tercinta yang selalu mendoakan dan mensupport penulis.

12. Mas Anang Satriadi A.Md. yang selalu mendoakan dan mensupport penulis untuk selalu semangat dan melakukan yang terbaik untuk keluarga dan orang-orang yang penulis sayangi.
13. Teman-teman satu kelas saya, Kelas PIAUD A 2020 Dara Gebrina Rezieka, Yuyun Ayu Lestari, Nurazila Sari, Aat Maratun Sholeha, Umi Hani, Rezki Perwita Arum, Siti Nur Hayati, Fidya Ismiulya, Miftahul Jannah, Riska Latifa dan Ichsan Perdana Febri. terimakasih atas canda tawa, dukungan dan motivasi kalian semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini.
14. Sahabat saya Indri Sapitri, Lenny Alfiani, Sofiati, Sarita Indriyani, Nurhidayat, Kiki Mariyani, Rizky Okta Gustian, Amelia Tri Oktaviani, Rizki Saputra, yang selalu memotivasi dan banyak membantu penulis dalam suka dan duka.
15. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah diberikan dengan limpahan rahmat dan karunia-nya. Aamiin aamiin ya robbal _alamiin.

Penulis berharap semoga tesis ini akan bermanfaat untuk para pembaca maupun peneliti yang lainnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan

tesis ini sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini menjadi lebih baik lagi.

Lubuklinggau, Maret 2022

Penulis



Dini Anggraeni, S.Pd.
NIM.20204031001



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Dini Anggraeni, *Model Peningkatkan Kompetensi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19.*, Tesis Program Magister Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

Keterampilan motorik kasar anak sangat penting dan harus dipantau secara berkelanjutan. Namun, pada kenyataannya kompetensi motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan karena aktivitas anak lebih dominan pada kegiatan bermain *gadget* atau *smartphone* yang mengakibatkan anak tidak aktif bergerak, sehingga keterampilan motorik tidak berkembang secara optimal. Maka perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga, terwujudlah model pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan edukatif *Maze* karpet Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan dan efektivitas *Maze* karpet Covid-19, serta bagaimana *Maze* karpet Covid-19 diorientasikan dan diharapkan dapat berimplikasi terhadap motorik kasar anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan delapan tahap pengembangan yaitu: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Setelah produk dinyatakan layak maka selanjutnya dilaksanakan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas produk terhadap kemampuan motorik kasar anak. Tahapan eksperimen dilaksanakan dengan melaksanakan *Pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberi perlakuan dan *Post-test* untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberi perlakuan. Informan pada penelitian ini yaitu kepala sekolah dan dua guru kelompok B RA Az-Zuhdi lubuklinggau dengan total tiga informan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data validasi ahli, uji coba produk skala kecil dan uji coba skala besar. Teknik uji keabsahan data menggunakan uji validitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kompetensi motorik kasar anak layak dan efektif ditingkatkan melalui permainan edukatif *maze* karpet covid-19. (2) *Maze* karpet Covid-19 yang diorientasikan untuk peningkatan kompetensi motorik kasar anak usia dini memiliki muatan materi kompetensi motorik kasar anak yang sesuai dengan capaian perkembangan anak dan memiliki desain yang menarik. (3) Terdapat implikasi penggunaan *maze* karpet Covid-19 terhadap kompetensi motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci: Pengembangan, Maze Karpet Covid-19, Kompetensi Motorik kasar)

ABSTRACT

Dini Anggraeni, Model Improving Gross Motor Development of Early Childhood Through Covid-19 Carpet Maze, Master's Program Thesis of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2022

Gross motor skills of children are very important and must be monitored on an ongoing basis. However, in reality the gross motor competence of children has not developed optimally. This is because children's activities are more dominant in playing gadgets or smartphones which result in children not actively moving, so that motor skills do not develop optimally. So it is necessary to do interesting and fun learning to achieve the expected learning objectives. Thus, a learning model is realized in improving children's gross motor skills through the Covid-19 carpet Maze educational game. This study aims to examine the feasibility and effectiveness of the Covid-19 carpet Maze, as well as how the Covid-19 carpet Maze is oriented and is expected to have implications for the gross motor development of early childhood.

The type of research used is research and development or Research and Development (RnD) with eight stages of development, namely: potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, and usage trials. After the product is declared feasible, then an experiment is carried out which aims to determine the effectiveness of the product on children's gross motor skills. The experimental stage was carried out by carrying out a pre-test to determine the child's initial ability before being given treatment and a post-test to determine the child's ability after being given treatment. The informants in this study were the principal and two teachers of group B RA Az-Zuhdi Lubuklinggau with a total of three informants. Data collection techniques using questionnaires, tests, interviews, observations, and documentation. Data analysis uses expert validation data analysis, small-scale product trials and large-scale trials. The technique of testing the validity of the data uses a validity test.

The results of this study indicate that: (1) The gross motor competence of children is feasible and effective to be improved through the Covid-19 carpet maze educational game. (2) The Covid-19 carpet maze which is oriented towards increasing gross motor competence of early childhood has material content for children's gross motor competence that is in accordance with the achievement of children's development and has an attractive design. (3) There are implications for the use of the Covid-19 carpet maze on the gross motor competence of early childhood.

Keywords: Development, Covid-19 Carpet Maze, Gross Motor Competence

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	vi
PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Metode Penelitian.....	11
1. Jenis Penelitian.....	11
2. Model Pengembangan.....	12
3. Populasi dan Sampel Penelitian	20
4. Sumber Data.....	21
5. Jenis Data	22

	6. Teknik Pengumpulan Data.....	22
	7. Instrumen Pengumpulan Data.....	24
	8. Teknik Analisis Data.....	25
	G. Spesifikasi Produk Penelitian	28
	H. Asumsi Pengembangan	30
	I. Sistematika Pembahasan	31
BAB II:	KAJIAN TEORI.....	33
	A. Alat Permainan Edukatif	33
	B. <i>Maze</i> Karpet Covid-19	37
	C. Kompetensi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	39
BAB III:	GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	44
	A. Sejarah Singkat RA Az-Zuhdi.....	44
	B. Profil RA Az-Zuhdi	44
	C. Visi, Misi dan Tujuan RA Az-Zuhdi	45
	D. Sarana dan Prasarana RA Az-Zuhdi.....	46
	E. Struktur Organisasi RA Az-Zuhdi	47
	F. Gambaran Umum Proses Pembelajaran di RA Az-Zuhdi.....	49
BAB IV:	HASIL PENELITIAN	52
	A. Proses Pengembangan <i>Maze</i> Karpet Covid-19 dan Buku Panduannya	52
	1. Hasil Pengembangan Produk	52
	2. Hasil Pengujian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	62
	3. Hasil Penilaian Teman Sejawat.....	64
	4. Hasil Penilaian Respon Guru/Pendidik sebagai Pengguna	65
	5. Data Hasil Penilaian Produk secara Keseluruhan	66
	6. Revisi Produk.....	67
	B. Proses Pengujian Efektivitas <i>Maze</i> karpet Covid-19.....	70
	1. Validasi Instrument Observasi	70
	2. Hasil Ujicoba Produk dan Ujicoba Pemakaian	71
	3. Analisis Data Efektivitas <i>Maze</i> Karpet Covid-19	76
BAB V:	PENUTUP.....	82
	A. Kesimpulan.....	82

B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria Penskoran Angket Validasi	26
Tabel 2.	Sarana dan Prasarana di RA Az-Zuhdi	46
Tabel 3.	Hasil Penilaian Validasi secara Keseluruhan.....	66
Tabel 4.	Nilai PreTest dan <i>PostTest</i> Ujicoba Produk.....	71
Tabel 5.	Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	77
Tabel 6.	Uji Normalitas Data <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	78



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Pengembangan Maze Karpet Covid-19	30
Gambar 2. Struktur Organisasi RA Az-Zuhdi	48
Gambar 3. Desain Maze Karpet Covid-19.....	57
Gambar 4. Desain cover depan buku	58
Gambar 5. Desain cover dalam buku	58
Gambar 6. Desain cover belakang buku	59
Gambar 7. Tampilan Maze karpet Covid-19 sebelum revisi	67
Gambar 8. Tampilan Maze karpet Covid-19 setelah revisi.....	68
Gambar 9. Tampilan Cover buku sebelum revisi	69
Gambar 10. Tampilan Cover buku setelah revisi.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara	89
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian di RA Az-Zuhdi Lubuklinggau.....	90
Lampiran 3	Surat Selesai Penelitian di RA Az-Zuhdi Lubuklinggau.....	91
Lampiran 4	Nama-Nama Guru di RA Az-Zuhdi Lubuklinggau	92
Lampiran 5	Nama-Nama Anak di RA Az-Zuhdi Lubuklinggau	93
Lampiran 6	Angket Ahli Media.....	94
Lampiran 7	Angket Ahli Materi.....	99
Lampiran 8	Angket Teman Sejawat.....	106
Lampiran 9	Angket Penilaian Respon Guru	109
Lampiran 10	Kisi-kisi Kriteria Penilaian Instrumen Tes	111
Lampiran 11	Lembar Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 12	Lembar Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 13	Lembar Validasi Teman Sejawat.....	127
Lampiran 14	Lembar Penilaian Guru.....	131
Lampiran 15	Lembar Validasi Instrumen Observasi	135
Lampiran 16	Hasil Validasi Media Maze Karpet Covid-19	136
Lampiran 17	Hasil Validasi Buku Panduan Maze Karpet Covid-19.....	137
Lampiran 18	Hasil Validasi Maze Karpet Covid-19 dan Buku Panduannya dari Teman Sejawat	138
Lampiran 19	Hasil Penilaian Respon Guru.....	139
Lampiran 20	Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Pemakaian.....	141
Lampiran 21	Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	142
Lampiran 22	Hasil Perhitungan Statistik Inferensial <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	143
Lampiran 23	Foto Perbedaan Produk Peneliti Dan Produk Yang Telah Ada	144
Lampiran 24	<i>Dokumentasi</i> Penelitian.....	145
Lampiran 25	Link Video Penelitian.....	148
Lampiran 26	Curriculum Vitae	149

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan motorik kasar anak sangat krusial dan harus terus dipantau. Penting bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya karena akan dikaitkan atau berdampak pada perkembangan anak di masa depan. Keterampilan motorik kasar adalah gerak tubuh secara fisik yang memerlukan koordinasi dan keseimbangan antara anggota yang satu dengan anggota tubuh yang lain, dengan memanfaatkan otot-otot besar, baik sebagian maupun keseluruhan bagian tubuh. Perkembangan motorik anak memerlukan stimulas dan dukungan dari lingkungan, serta juga dukungan orang tua maupun guru untuk melatih dan memicu anak untuk berkembang.² Dengan stimulasi yang tepat, maka daya ingat pertumbuhan maupun perkembangan anak dapat berkembang optimal. Mengingat pentingnya perkembangan anak usia dini, maka perlu dilakukan stimulasi perkembangan anak.³ Selain itu, motorik kasar anak merupakan potensi dalam kontrol aktivitas otot serta mengoptimalkan syaraf-syaraf anak.⁴

² Panggung Sutapa, Hadwi Prihatanta, and Suharjana, -Stimulation of Gross Motor Skills in Early Age Children through Playing Estafet and Circuit, | *SCITEPRESS – Science and Technology Publications* (2020): 336–341.

³ Isnainia Solicha and Na'imah, -Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini, | *Jurnal Pelita PAUD* 2, no. 4 (2020): 206, <http://jurnal umpk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/968/509>.

⁴ Crowley, (2014:70)

Apabila keterampilan gerak anak tidak berkembang, maka akan berdampak respon lingkungan dan rasa rendah diri serta minder pada teman-teman seusianya. Jika hal tersebut dibiarkan, berpotensi menyebabkan emosi yang tidak stabil pada anak, yang berakibat rendahnya harga diri yang dialami oleh anak.⁵ Oleh karena itu, memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan manajemen, pengendalian dan koordinasi gerakan tubuh, juga dapat mengoptimalkan kemampuan tubuh serta pola hidup yang sehat, untuk mendukung perkembangan fisik yang sehat, kuat dan terampil merupakan target khusus motorik kasar, sehingga anak bisa tumbuh sebagai orang yang tidak minder dan stabil saat mengendalikan dan mengarahkan emosi anak. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak adalah dengan memberikan sebuah permainan edukatif sebagai stimulus untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Dengan konsep bermain sambil belajar, anak akan lebih senang dan bersemangat.

Kompetensi motorik kasar ialah dasar olahraga yang menggunakan koordinasi otot tubuh.⁶ Keterampilan motorik kasar anak seperti kegiatan melompat, berjalan, panjat - memanjat dan menangkap yang secara aktif melibatkan otot dan persendian dalam melakukan aktivitas.⁷ Kegiatan yang melibatkan motorik kasar anak berdampak positif bagi anak sehingga anak

⁵ Aida Farida, -Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini,| *Jurnal Raudhah* 4, no. 2 (2016), <http://dx.doi.org/10.30829>.

⁶ Sanne Veldman, Rachel A Jones, and Anthony D Okely, —Efficacy of Gross Motor Skill Interventions in Young Children : An Updated Systematic Review,| *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2, no. 1 (2016).

⁷ Khairi Zawi et al., -Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Pre- and Early School Children,| *Canadian Center of Science and Education* 7, no. 13 (2014).

dapat aktif bereksplorasi melalui koordinasi otot dan persendian anak yang baik.

Pentingnya keterampilan motorik kasar untuk dikuasai anak, karena aktivitas sehari-hari anak memerlukan gerak-gerak motorik kasar anak serta berdampak pada masa yang akan datang.⁸ Aktivitas motorik kasar anak berupa koordinasi syaraf dan syaraf serta otot yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak.⁹ Oleh karena itu, perlu adanya dukungan lingkungan yang efektif berupa dukungan dari orang tua dan guru di sekolah dalam perkembangan perkembangan motorik kasar anak. Dan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan maka kualitas pendidikan selalu ditingkatkan dan dikerjakan dengan serius.¹⁰

Perkembangan motorik kasar anak yang tidak berkembang, akan berdampak pada psikologi anak karena anak akan merasa minder tidak bisa menyamakan gerak-gerakan dengan teman-temannya dan jika terus dibiarkan akan berdampak pada emosionalitas dan pengendalian diri. Apabila motorik kasar berkembang dengan baik, maka dapat berdampak positif terhadap pencapaian tujuan belajar dan dapat mengkoordinasikan syaraf dan otot serta menguasai gerakan-gerakan yang sulit dikuasai orang lain.¹¹

⁸ Azlin Atika Putri and Yelda Andespa, -Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun,|| *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 165–172.

⁹ Apriloka, (2020)

¹⁰ Erni Munastiwi, -Manajemen Ekstrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),|| *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 369–378.

¹¹ Andi Saparia, Besse Nirmala, and Ikhwan Abduh, -Deteksi Dini Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-6 Tahun,|| *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2022): 558–564.

Alat bermain edukatif adalah alat bermain yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar bagi anak usia dini untuk memperoleh pengalaman belajar. Penggunaan alat bermain edukatif merupakan salah satu upaya untuk menciptakan situasi dan lingkungan yang memungkinkan anak mampu merangsang belajar, baik secara mandiri maupun di bawah bimbingan orang dewasa. Permainan edukatif mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak agar anak dapat berkembang secara optimal dan cerdas dalam bermain atau belajar.

Tujuan penggunaan alat permainan edukatif yaitu untuk memotivasi anak serta menstimulasi anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru serta mengoptimalkan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Keterbatasan permainan edukatif akan berdampak dan memungkinkan tidak maksimalnya pembelajaran. Sedangkan ketepatan permainan edukatif pada pembelajaran akan memaksimalkan keberhasilan dari tujuan pembelajaran.¹²

Salah satu jenis permainan edukatif yang ada di gunakan pendidikan anak usia dini adalah *maze*.¹³ *Maze* merupakan permainan sering digunakan dalam di lembaga pendidikan. *Maze* memiliki bentuk yang sederhana, dan terdapat jalur labirin untuk mencapai tujuan permainan. Melalui permainan

¹² Hijriati, -Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Educative Games, Creativity and Early Childhood*,| *Bunaya:Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 59–69, <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>.

¹³ Ibid.

edukatif *maze* dapat mengoptimalkan meningkat dan perkembangan anak.¹⁴ Pada zaman modern yang serba digital ini, anak-anak lebih sering menggunakan *gadget*, sehingga mereka lebih memilih menonton film animasi dan bermain game di *smartphone* yang tentunya akan membuat anak terbiasa duduk diam saja. Aktivitas anak yang masih duduk dan bermain *smartphone* membuat anak tidak aktif bergerak, sehingga keterampilan motoriknya tidak berkembang. Sehingga, peneliti memiliki ide untuk membuat permainan *maze* yang dapat yang dapat melatih motorik kasar anak. Ada berbagai tema. Permainan *maze* memiliki banyak tema, akan tetapi peneliti merancang permainan *maze* bertemakan Covid-19 berupa karpet. Permainan *maze*. yang telah dikembangkan akan digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Untuk memperoleh data serta memperdalam penggunaan *maze*, maka peneliti menganalisis penggunaan permainan edukatif *maze* di TK ataupun RA. Pada September 2021, peneliti menganalisis dan melakukan observasi sebelum penelitian di lembaga RA Az-Zuhdi. Hasil observasi menunjukkan bahwa di Ra Az-Zuhdi dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dengan melakukan senam pada setiap Jum'at serta bermain di luar ruangan pada umumnya dengan waktu yang telah ditentukan. Sedangkan untuk alat permainan edukasi khusus motorik kasar RA AzZuhdi belum memiliki alat permainan edukatifi *maze* Karet Covid-19. Di RA Az-Zuhdi sudah

¹⁴ Maya Wajannati, -Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Agka,l *Jpp Paud Untirta* 3, no. 2 (2016): 105-114., <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4617>.

menggunakan permainan *maze*, namun *maze* yang pakai sama seperti *maze* pada umumnya yaitu berukuran panjang 30cm x lebar 30cm yang hanya memiliki nilai pembelajaran berupa kemampuan dalam mempelajari sesuatu dari indra penglihatan dan penyelesaian masalah dengan menggerakkan tangan dan jari serta menggunakan keterampilan motorik halus nya saja tanpa melibatkan motorik kasar anak. *Maze* yang ada di TK pada umumnya kecil maka hanya dapat dimainkan dengan menggerakkan jari-jemari saja. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan *maze* berukuran kecil menjadi *maze* yang karpet dengan ukuran yang cukup besar dengan panjang 3 Meter dan lebar 3 Meter dengan *maze* tersebut anak dapat menggerakkan dan koordinasikan motorik kasarnya dengan berbagai macam gerakan untuk menggerakkan kaki serta tubuhnya, sehingga bukan hanya motorik halus anak saja yang berkembang akan tetapi aspek motorik kasar anak juga berkembang. *Maze* karpet telah dirancang dan dikembangkan dapat melatih kecepatan, kekuatan, kelincahan dan keseimbangan tubuh anak.

Tema yang digunakan pada alat permainan *maze* yang dikembangkan melibatkan unsur pemecahan masalah serta melatih anak untuk terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh. *Maze* yang dirancang oleh peneliti dikhususkan untuk anak usia 5-6 Tahun. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik membuat model pembelajaran melalui permainan *maze* yang akan dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan anak. Adapun judul pada penelitian ini yaitu -Model Peningkatan Kompetensi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Maze* Karpet Covid-19 II.

B. Rumusan Masalah

Dengan didasarkan pada latar belakang masalah penelitian ini, untuk itu fokus kajian dapat dirumuskan pada tiga hal yang urgent sebagai berikut:

1. Mengapa kompetensi motorik kasar anak layak dan efektif ditingkatkan lewat permainan edukatif *maze* karpet covid-19?
2. Bagaimanakah model *maze* karpet Covid-19 yang diorientasikan guna peningkatan kompetensi motorik kasar anak usia dini?
3. Apakah model *maze* karpet Covid-19 berimplikasi terhadap kompetensi motorik kasar anak usia dini ?

C. Tujuan Penelitian

Peneliti ini bertujuan dapat mengetahui keefektifan penggunaan *maze* karpet Covid-19 untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Menganalisis kompetensi motorik kasar anak yang layak dan efektif ditingkatkan lewat permainan edukatif *maze* karpet covid-19.
- b. Menemukan model *maze* karpet Covid-19 yang diorientasikan guna peningkatan kompetensi motorik kasar anak usia dini.
- c. Menganalisis model *maze* karpet Covid-19 yang berimplikasi terhadap kompetensi motorik kasar anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Apabila dianalisis secara teoritis terdapat beberapa manfaat pengembangn yang diteliti yaitu:

- a. Dapat dijadikan sumber kajian terkait strategi pembuatan alat permainan edukatif.
- b. Referensi terkait dengan teknik penggunaan permainan edukatif *maze* karpet Covid-19 guna meningkatkan daya kembang motorik kasar anak.
- c. Kajian guru dalam menganalisis ide untuk menciptakan atau mengembangkan permainan edukatif.
- d. Literature untuk yang dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Adapun harapan peneliti, secara praktis memiliki manfaat seperti berikut:

- a. Membantu guru dalam pemecahan suatu masalah dan memaksimalkan pemanfaatan permainan edukatif.
- b. Menumbuhkan minat serta motivasi anak didik untuk mengikuti pembelajaran.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini terkait penelitian dan merupakan hasil dari pencarian peneliti terdahulu yang dijadikan pondasi rujukan serta pembanding dalam melakukan penelitian. Adapun kajian pustaka berkaitan dengan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan model meningkatkan kompetensi motorik

kasar pada anak dengan menggunakan permainan *maze*. Setelah mencari dari berbagai sumber diperoleh beberapa penelitian yang memiliki hubungan mengenai masalah yang akan diteliti yaitu:

Pada penelitian pertama yang dikemukakan oleh Novita Yulistari, dkk, dengan judul -Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun|. Penelitian ini menggunakan sampel 28anak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh sebesar 2,72%,Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya alat permainan edukatif *maze* mampu berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten .

Kedua yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Putri yang berjudul -Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Maze (Mencari Jejak)|. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu memaksimalkan kemampuan kognitif anak dengan permainan *maze*. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, dengan subyek delapa anak berusia antara lima atau enam tahun. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan berupa teknik pemberian tugas, observasi, diskusi, dan dokumentasi. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan *maze* di kelompok B TK Ummahat Darud Da'wah Wal Irsyad (DDI) Palu.

Ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arwendis Wijayanti dengan judul -Pengembangan Permainan *Maze* Tiga Dimensi Pada Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Tk Pgri I Jogorogo Ngawi". Penelitian ini memiliki tujuan guna mengoptimalkan perkembangan gerak otot-otot besar dengan. Desain dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan produk dari Borg and Gall. Hasil yang telah diteliti memperlihatkan bahwasannya dalam mengembangkan permainan *Maze* tersebut mengakibatkan bertambahnya pengetahuan maupun pengalaman baru. Saran penulis adalah untuk mengembangkan lebih luas lagi, seperti menambahkan aspek pengembangan dan meningkatkan variasi tantangan dalam *game*

Berdasarkan pada kajian pustaka yang dijelaskan diatas, pada penelitian pertama memiliki variabel yang sama yaitu *maze* akan tetapi pada penelitian ini lebih berfokus pada pengaruh penggunaan *maze* dalam perkembangan kognitif anak .Selanjutnya pada penelitian yang kedua juga memiliki yaitu *maze*, dengan memfokuskan adakah peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan *maze*. Sedangkan penelitian yang ketiga memiliki dua variabel yang sama yaitu *maze* dan perkembangan motorik kasar anak. Selanjutnya analisis penelitian ketiga ditemukan bahwa memakai penelitian RnD juga, namun penelitiannya hanya sebatas mengetahui kelayakan produk tanpa meneliti lebih lanjut mengenai efektivitas produk.

Sedangkan, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti yaitu tema penelitian, penggunaan jenis penelitian, produk yang

dihasilkan, pemilihan metode pada penelitian yang digunakan, waktu pelaksanaan penelitian, dan lokasi penelitian.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan peneliti memakai jenis penelitian RnD atau lebih sering disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang dilakukan dengan metode ini, secara ilmiah dengan tujuan untuk merancang dan menghasilkan rancangan produk yang teruji keabsahannya.¹⁵ Selain itu, Borg dan Gall mengatakan bahwa pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk membuat produk, hasil dari suatu skala pengujian, kemudian dari pengujian pengolahan, dilakukan pengujian dan sebagainya, yang kemudian menghasilkan beberapa produk yang keefektifan produknya diuji sehingga produk yang layak digunakan.¹⁶ Selain itu, penelitian pengembangan adalah beberapa proses untuk menghasilkan produk yang dapat berupa pengembangan terhadap produk yang sudah dibuat maupun menghasilkan produk yang berbeda.¹⁷

Pada metode pengembangan merupakan penelitian agar membuahkan ataupun menciptakan produk yang telah teruji keefektifannya.¹⁸

Penelitian dan pengembangan adalah tahapan pengembangan produk baru

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 26th ed. (Bandung: Alfabeta, 2018). Hlm. 30

¹⁶ Panji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2015). Hlm.246

¹⁷ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelasa (PTK) Research And Development (R&D)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). Hlm. 248

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hlm. 207

maupun berupa penyempurnaan produk yang telah dibuat yang bisa dipertimbangkan.¹⁹ Adapun produk yang efektif dan layak merupakan hasil dalam penelitian ini.

Keefektifan penggunaan media dengan memakai metode eksperimen memakai desain *one group pretest posttest design*. Model metode ini memiliki pre-test saat sebelum perlakuan dan kemudian setelah perlakuan menggunakan post-dengan tujuan untuk melihat perbandingan skor dari *pre-test*.²⁰ Eksperimen hasil pembelajaran dan *post-test* setelah perlakuan yang dilaksanakan untuk menganalisis hasil efektivitas produk dalam meningkatkan keterampilan motorik pada anak.

2. Model Pengembangan

Maze karpet Covid-19 memiliki beberapa proses dalam pengembangan yang didasarkan pada tingkat kebutuhannya dan perkembangan anak, karena produk yang dikembangkan peneliti digunakan sebagai pembelajaran anak usia dini. Model yang digunakan dalam pengembangan produk adalah model pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Dalam model ini, terdiri dari sepuluh langkah untuk mengembangkan produk, yaitu yang pertama adalah pelaksanaan analisis potesnsi yang ada, kedua yaitu mengumpulkan data, ketiga yaitu melakukan desain dari produk, keempat ialah melakukan kegiatan validasi desain,

¹⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm. 164

²⁰ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012).Hlm. 184

kelima yaitu mendesain, keenam yaitu melakukan ujicoba produk, ketujuh melakukan revisi produk, kedelapan melakukan ujicoba pemakaian, kesembilan melakukan revisi produk dan langkah kesuluh produksi massal.²¹ Tahapan penelitian ini telah dirampingkan yang disesuaikan dengan peneliti karena adanya keterbatasan dana maupun waktu penelitian, sehingga peneliti hanya melakukan tujuh tahapan, yaitu:

a. Tahap 1 : potensi dan masalah

Dasar dari pengembangan yang ada ialah berbagai potensi yang ada serta masalah yang menjadi urgensi pendidikan. Adapun kegiatan memperoleh potensi dan masalah sebagai tahap awal dalam penelitian yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan cara mewawancarai guru instruktur dengan tujuan membaca dan mencari tahu serta menganalisis dan mengidentifikasi di lapangan mengenai yang memiliki kaitan dengan alat permainan edukatif *maze* oleh guru.

b. Tahap 2: pengumpulan data

Data hasil pra penelitian dikumpulkan melalui wawancara. Hasil wawancara digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan produk *maze* karpet Covid-19 dan buku panduannya. Untuk *maze* karpet Covid-19 dan buku panduannya dilakukan juga pengkajian yang selaras dan berkesinambungan terhadap teori-teori yang diperlukan.

c. Tahap 3: desain produk

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Analisis potensi masalah diperlukan untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian ini, desain produk dimulai dengan mengkaji kebutuhan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Setelah itu, dilanjutkan dengan *maze* karpet Covid-19 dan juga buku panduan *maze* karpet Covid-19. Pada tahap ini akan dihasilkan rancangan produk yang dikembangkan beserta dan buku petunjuk penggunaan, adapun tahapannya, yaitu sebagai berikut:

- a) Menyiapkan pokok bahasan tema yang dibutuhkan sesuai dengan kurikulum pembelajaran.
- b) Mengolah rancangan desain permainan *maze* karpet Covid-19.
- c) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, yaitu mencari gambar, animasi, dan sesuai dengan tema.
- d) Mendesain background dan tampilan yang cocok dan menarik untuk anak.
- e) Menetapkan gambar, teks dan warna yang sesuai dan menarik.
- f) Menentukan cover buku panduan.
- g) Menentukan teori-teori serta rancangan.
- h) Menentukan *font*, jenis huruf dan layout untuk buku panduan.

d. Tahap 4: validasi desain

Setelah produk jadi, produk tersebut kemudian divalidasi oleh ahli validasi media dan validasi materi untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Peneliti membutuhkan dan mewajibkan rekan-rekan

mereka untuk memvalidasi produk untuk menemukan kelemahan dan kekuatan produk yang telah mereka kembangkan, serta bahan analisis untuk mempertimbangkan untuk memperoleh produk akhir.

Pakar media adalah ahli profesional yang akan menilai desain *maze* karpet Covid-19. Ahli Materi adalah tenaga profesional yang akan menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran terkait topik yang diperlukan untuk pembelajaran anak usia dini. Sedangkan rekan bertujuan untuk mengetahui evaluasi dari pengembangan produk. Evaluasi terhadap produk yang diproduksi melalui alat bantu yang telah disiapkan diperoleh oleh para validator ahli. Jika produk telah dievaluasi, produk tersebut diperbaiki dan dirombak untuk melakukan pengujian produk.

e. Tahap 5: revisi desain

Setelah divalidasi oleh validator, maka selanjutnya produk diperbaiki atau direvisi sesuai masukan dan saran validator. Kegiatan revisi desain dilakukan untuk memperbaiki dan melengkapinya kekurangan *maze* karpet Covid-19 dan buku panduannya.

f. Tahap 6: ujicoba produk

Ujicoba produk dilaksanakan ketika produk selesai diperbaiki berdasarkan dari komentar dan saran validator. Kegiatan berikutnya yaitu melakukan ujicoba pada peserta didik, guna diketahuinya apakah produk bisa dipakai untuk meningkatkan motorik kasar anak serta dapat diketahui kelemahan dan kekurangan terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap ujicoba produk adalah uji coba yang dilakukan setelah validasi ahli yang melibatkan pengguna produk. Pada ujicoba produk ini, diambil dua orang anak untuk mencoba menggunakan *maze* karpet Covid-19 serta mengamati perilaku anak selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap ini guru diminta mengisi angket yang telah dipersiapkan peneliti untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

Sedangkan untuk anak diberikan tes perbuatan sesuai instrument yang telah disiapkan untuk menganalisis keberhasilan pembelajaran menggunakan produk. Seandainya produk yang dikembangkan berhasil meningkatkan perkembangan motorik kasar, maka tahap selanjutnya melaksanakan uji coba pemakaian produk yang telah dikembangkan dalam rangka untuk menganalisis serta menguji layak atau tidak produk serta menguji efektifitas produk.

Pengujian produk dilakukan ketika produk telah diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran validator. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan tes terhadap peserta didik khususnya pada PAUD guna diketahuinya apakah produk karpet bisa dipakai untuk meningkatkan kemampuan anak dan juga guna mengetahui apa saja kelemahan dan kekurangan produk yang dikembangkan.

Tahap pengujian produk merupakan pengujian yang dilakukan setelah dilakukan validasi oleh ahli yang melibatkan pengguna produk. Dalam uji coba produk ini, dua anak didatangkan untuk mencoba menggunakan *maze* karpet Covid-19 dan mengamati perilaku anak-anak

selama kegiatan belajar mengajar. Pada fase ini, guru diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan peneliti guna mengoreksi produk yang telah dikembangkan.

Sedangkan anak diberikan tes perbuatan berdasarkan instrumen yang telah disiapkan untuk menentukan sampai mana tingkat keberhasilan produk. Jika produk itu mampu memicu perkembangan motorik kasar anak dan dikatakan layak, selanjutnya akan diteruskan guna mengetes kelayakan serta keefektifan produk yang diciptakan.

g. Tahap 7 : revisi produk

Apabila maze yang telah diujicobakan sekali kecil dan masih adanya kelemahan maka produk harus yang harus berdasarkan hasil ujicoba dan pengisian angket yang sudah dilaksanakan.

h. Tahap 8 : Ujicoba Pemakaian

Jika produk dinyatakan sudah layak dan tidak memiliki kekurangan yang tidak begitu penting. Maka pada tahapan selanjutnya produk *Maze* karpet Covid-19 di uji cobakan atau diaplikasikan pada situasi sebenarnya pada lapangan secara luas. Pada uji coba produk *maze* karpet Covid-19, peneliti perlu memperhatikan serta menganalisis kekurangan maupun hambatan-hambatan agar dapat diberikan perbaikan dan tidak lanjut.

Kegiatan ujicoba produk dilaksanakan dengan skala besar pada 13 anak di kelompok B RA- Az-Zuhdi pada . Adapun metode dalam uji

coba skala besar ini menggunakan metode *Pre Eksperimental Design*. Metode ini menganalisis data yang dilakukan dengan analisis data serta membandingkan nilai rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.. *One group pretest posttest design* digunakan sebagai desain penelitian eksperimen. Penelitian menggunakan tiga tahapan penelitian yang terdiri dari yaitu tahapan *pre test*, tahapan *treatment*, serta *post test* sebagai tahapan terakhir.

Kegiatan awal pada tahapan penelitian ini yaitu dengan melaksanakan *pre test* yang digunakan sebagai analisis kemampuan awal yang dikuasai anak. Selanjutnya untuk tahapan kedua, anak didik diberikan perlakuan menggunakan *maze* karpet Covid-19. Lebih lanjut pada tahapan ketiga untuk mengetahui hasil kemampuan anak maka diberikan *post test*. Setelah melakukan tiga tahapan tersebut maka selanjutnya menganalisis hasil belajar anak. Apabila diantara nilai *pre test* dan *post test* terdapat perbedaan nilai yang signifikan, maka produk yang dikembangkan berupa *maze* karpet dinyatakan efektif dan layak digunakan pada pembelajaran.

Tahap terakhir dalam penelitian ialah analisis data melalui kegiatan uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk *maze* karpet Covid-19. Selanjutnya peneliti mengamati proses pembelajaran anak dalam menggunakan permainan edukatif *maze* karpet

Covid-19 serta meminta guru untuk memberikan penilaian terhadap *maze* karpet Covid-19 yang dihasilkan, kemudian mendokumentasikannya.²²

Tahap uji coba pada penelitian ini merupakan tahapan akhir yang berupa pemakaian produk dan data pelaporan dijadikan sebagai hasil dalam analisis penelitian. Ujicoba terbatas ini dilakukan karena hasil penelitian yang berupa *maze* tidak di produksi skala besar.

Setelah produk dinyatakan layak dan tidak memiliki kekurangan yang tidak signifikan. Kemudian pada langkah selanjutnya, produk *maze* karpet Covid-19 diuji atau diterapkan pada situasi nyata di area yang lebih luas. Dalam pengujian produk *maze* karpet Covid-19 hendaknya peneliti memperhatikan dan menganalisis celah dan kendala agar dapat dilakukan perbaikan dan tidak tetinggal kekurangan yang begitu berarti.

Uji aktivitas produk dilakukan secara besar-besaran terhadap 13 anak kelompok B RA Az-Zuhdi tahun. Metode penelitian skala besar ini menggunakan metode *Pre Experimental Design*. Metode ini menganalisis data dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan nilai rata-rata post-test. Proyek kelompok pre-test post-test digunakan sebagai proyek penelitian eksperimental. Penelitian menggunakan tiga fase penelitian mulai dari fase *pre-test*, *fase treatment* lalu fase *post-test* sebagai fase terakhir.

Kegiatan awal tahap penelitian ini terdiri dari melakukan *pre-test* yang berfungsi sebagai analisis terhadap keterampilan awal yang dikuasai

²² Tatang Ary Gumanti, Yunidar, and Yahrudin, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016). Hlm. 293

anak. Selain itu, untuk tahap kedua, anak disugahi dengan *maze* karpet Covid-19. Pada tahap ketiga, untuk mengetahui hasil kemampuan anak dilakukan *post-test*. Setelah menyelesaikan ketiga langkah tersebut, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil belajar anak. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, produk yang dikembangkan berupa matras maze dinyatakan efektif. dan berguna dalam pembelajaran.

Tahap akhir penelitian adalah analisis data melalui kegiatan pengujian produk yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk *maze* karpet Covid-19. Selain itu peneliti mengamati proses pembelajaran anak dalam menggunakan game edukasi *maze* karpet Covid-19 dan meminta guru memberikan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan kemudian mendokumentasikannya.²³Tahapan penelitian yang dilakukan peneliti melalui tahap hanya sebatas tahap uji coba penggunaan produk dan data pelaporan digunakan sebagai hasil analisis penelitian. Penelitian terbatas ini dilakukan karena produksi hasil produk tidak dibuat secara massal.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan sebanyak satu kelas anak kelompok B di lembaga pendidikan Raudatul Athfal Az-Zuhdi. Terkhususkan sampel penelitian ini pada anak kelompok B2 di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu RA Az-Zuhdi yang berada di Kota Lubuklinggau.

²³ Ibid. Hlm. 293

4. Sumber Data

Hasil penilaian dari para ahli, guru atau pendidik dan dari teman sejawat, serta hasil pembelajaran anak merupakan sumber penelitian sebagai penentu untuk menyatakan apakah produk yang dikembangkan dinyatakan layak maupun tidak. Sedangkan untuk mengetahui efektivitas dari produk dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak data diperoleh dari hasil pembelajaran peserta didik diperoleh. Adapun dalam mempertimbangkan subjek penelitian ini berdasarkan yaitu:

- 1) Dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran khususnya tentang *maze* karpet Covid-19 untuk anak usia dini menjadi validator ahli media.
- 2) Dosen yang mengampu mata kuliah tentang kreativitas & permainan AUD dan juga mengampu tentang teori pembelajaran & perkembangan peserta didik, menjadi validator ahli materi
- 3) Teman peneliti yang berada satu kelas saat mejalani pendidikan Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga serta aktif dalam menganalisis serta membuat jurnal-jurnal mengenai pendidikan anak usia dini, sebagai validator teman sejawat
- 4) Guru pendidikan anak usia dini yang aktif seta berpengalaman dalam mendidik anak usia dini menjadi responden penelitian.

5. Jenis Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dengan memakai dua jenis data, data pertama ialah data yang bersifat kualitatif dan yang kedua kedua ialah data yang berupa kuantitatif. Pada data yang bersifat kualitatif ini didapatkan dari hasil tanggapan dan saran maupun masukan berdasarkan wawancara validasi ahli dan ujicoba produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket untuk validator dan hasil *test* dari ujicoba produk.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik peenggumpulan data merupakan beberapa cara dalam mengumpulkan data penting dan diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

a. Angket

Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang di susun peneliti untuk responden penelitian.²⁴ Pada penelitian ini peneliti memiliki enam angket yaitu: yang pertama adalah angket untuk penilaian media yang diisi oleh ahli media . angket kedua yaitu angket yang berupa penilaian buku yang diisi oleh ahli media. Angket ketiga yaitu angket penilaian media yang diisi oleh ahli materi. Angket keempat yaitu angket buku panduan yang diisi oleh ahli materi. Angket kelima yaitu angket penilaian produk yang diisi oleh teman sejawat. Angket kelima yaitu angket penilaian dan respons produk yang diisi oleh guru.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). Hal. 156

b. Tes

Tes ialah tugas maupun berbentuk ujian yang wajib dilaksanakan peserta didik.²⁵ Untuk memperoleh hasil rata-rata kemampuan anak diawal dan akhir pembelajaran, maka pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan *treatment* menggunakan tes yang telah dipersiapkan. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes perbuatan yang dengan jumlah total 11 tes selama 4 hari.

c. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan komunikasi antara peneliti dan informan.²⁶ Wawancara perlu dilaksanakan karena untuk mengetahui data-data yang diperlukan, dan untuk mengetahui keadaan sekolah, serta sejarah sekolah.

d. Observasi

Observasi adalah suatu teknik untuk mengalisis data dan memperoleh data-data dengan dilaksanakannya beberapa cara yaitu melakukan kegiatan mengamati terhadap kegiatan yang sedang diteliti sedang edang berlangsung.²⁷ Observasi di lakukan untuk mengamati keadaan tempat penelitian atau lokasi penelitian dan juga tentang data efektivitas penggunaan produk yang telah dikembangkan. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi.

²⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009). Hlm.105

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Hlm. 140

²⁷ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Hlm. 220

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bentuk gambar-gambar, tulisan maupun karya monumental tentang peristiwa tertentu.²⁸ Kegiatan dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari foto ataupun gambar ketika penelitian dan data-data lainya yang dibutuhkan untuk menunjang data penelitian.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data memerlukan instrumen-instrumen yang berupa instrumen pedoman wawancara, instrumen observasi, instrumen angket serta instrumen tes yang lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Instrumen angket digunakan untuk melaksanakan tahap validasi ahli dengan standar penilaian menggunakan skala *likert*. Tujuan instrumen angket adalah untuk menganalisis, memperbaiki dan menyempurnakan serta menentukan kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan.
- 2) Instrumen yang berupa tes, observasi dan wawancara diterapkan pada tahap uji coba produk. Pada tahap ujicoba produk dilaksanakan menggunakan instrumen tes, wawancara dan observasi, dilaksanakan untuk memperoleh data yang menunjukkan hasil pembelajaran yang

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Hlm 140

mengarah pada kualitas pembelajaran dalam menggunakan produk yang dikembangkan.

- 3) Instrumen tes juga digunakan untuk mengetahui efektivitas produk *maze* karpas Covid-19 dalam peningkatan motorik kasar anak. Instrumen tes dilaksanakan ketika *pretest* dan *posttest* penggunaan produk yang disusun sesuai ada tahapan usia dan perkembangan anak. Penilaian tes yang dilaksanakan terhadap anak usia dini dinilai menggunakan lembar observasi.

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengolah data penelitian. Adapun hasil penelitian berupa validasi ahli, uji coba produk dan uji coba pemakaian dilaksanakan dengan analisis hasil yang lebih rinci yaitu:

1. Analisis data validasi ahli

Analisis data validasi ahli menggunakan standar skala *Likert* dengan mempertimbangkan saran-saran, masukan dan komentar para ahli. Terdiri dari lima jawaban menurut Skala *Likert* yaitu, sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan tidak layak yang dilengkapi dengan saran atau revisi, masukan, dan komentar untuk mengetahui tingkatan kelayakan *maze* karpas Covid-19 dan buku panduan penggunaannya.

Angket penelitian memiliki kriteria yang menjadi pedoman dalam menganalisis hasil angket. Angket penskoran memiliki kriteria yang yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penskoran Angket Validasi²⁹

No	Rentang Skor	Kriteria
1.	$X > 3,25$	Sangat Layak
2.	$2,5 < X \leq 3,25$	Layak
3.	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Layak
4.	$X \leq 1,75$	Tidak Layak

Setelah dilakukan penskoran angket maka produk diperbaiki sesuai saran, komentar maupun masukan para ahli dalam rangka untuk penyempurnaan produk Maze karet yang dikembangkan.

2. Analisis data uji coba produk (ujicoba skala kecil)

Analisis pada pengujian cobaan dalam skala ini yaitu menganalisis hasil dari proses pembelajaran anak apakah ada peningkatan atau tidak terhadap kemampuan anak. Analisis data yang digunakan untuk melaksanakan uji coba produk skala kecil yaitu menggunakan data kualitatif dengan mendeskripsikan pengamatan selama ujicoba produk dilakukan pada dua anak.

3. Analisis data uji coba pemakaian (ujicoba skala besar)

Untuk menganalisis hasil penelitian dengan uji coba skala besar menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik

²⁹ Firdha Hayati, -Pengembangan Video Animasi Berbasis Edpuzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Seni Anak Usia 4-5 Tahunl (Univeritas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

deskriptif adalah analisis data statistik yang digunakan untuk menggambarkan statistik hasil pencarian berdasarkan keadaan data secara ringkas dan tidak untuk menyimpulkan secara umum hasil pencarian.³⁰ Dalam penelitian ini, statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung mean atau rata-rata, standar deviasi dan varians. Sedangkan statistika inferensial pada penelitian ini bertujuan sebagai mengambil inti sari serta menarik kesimpulan berdasarkan sampel data yang hasilnya memebtuk simpulan umum (inferensial) untuk populasi penelitian tempat sampel data diambil.³¹ Analisis data statistik inferensial dilaksanakan peneliti dengan menggunakan menggunakan uji normalitas statistik yang menggunakan *Uji Paired Sample T Test*.

Pengujian penggunaan produk dengan menggunakan program SPSS 22 (perhitungan statistik deskriptif dan statistik inferensial) yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui nilai rata-rata data dari kemat pertmuan, maka data sebelum dan sesudah perlakuan dimasukkan dalam Microsoft Office Excel 2013 untuk menggabungkan *pre-test* dan *post-test* dari nilai tes hari pertama hingga hari keempat, selanjutnya menghitung jumlah rata-rata nilai anak ketika kegiatan *pre-test* dan kegiatan *post-test*.

Nilai rata-rata anak selama empat hari diolah menggunakan SPSS melalui perhitungan statistik deskriptif untuk menganalisis data yang berua nilai minimum dan maksimum dari hasil penelitian, mean atau nilai rata-rata

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Hlm. 208

³¹ Ibid. Hlm. 209

penelitian, dan standar deviasi hasil pembelajaran. Apakah dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian ini diterima atau ditolak, maka dilaksanakan perhitungan statistik inferensial. Adapun langkah-langkah dalam analisis data menggunakan SPSS, yaitu: Langkah pertama adalah menguji nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan Uji Normalitas untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai *pre-test* dan *post-test* dikatakan berdistribusi normal, maka untuk selanjutnya menganalisis perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* melalui *Uji Paired Sample T Test*.

Setelah dilakukan *Uji Paired Sample T Test* didapatkan hasil bahwa *pre-test* dan *post-test* memiliki hasil yang berbeda secara signifikan, dan dapat diambil kesimpulan bahwasannya produk yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan perkembangan motorik anak secara keseluruhan, karena hipotesis penelitian ini diterima.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Peneliti membuat dua produk yang berupa *maze* karpet Covid-19 sebagai produk pertama dan buku modul pembelajaran *maze* karpet Covid-19 sebagai produk kedua. Spesifikasi produk *maze* karpet Covid-19, yaitu sebagai berikut:

1. *Maze* dapat digunakan di sekolah maupun dirumah karena cara dan aturan bermainnya mudah dipahami anak, orang tua, maupun guru.

2. *Maze* ini berupa karpet yang bisa di gulung maupun dilipat sehingga gampang untuk disimpan dan dibawa.
3. *Maze* karpet Covid-19 dapat melatih anak lincah dalam menggerakkan anggota tubuhnya
4. *Maze* ini memuat gambar animasi, gambar rumah, angka, dan gambar tema menjaga kesehatan.

Sedangkan untuk buku modul penggunaan yang dirancanag untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini, sebagai berikut: Panduan penggunaan yang dikembangkan berupa buku. Adaun secara khusus buku panduan *maze* karpet Covid-19 diperuntukkan pengelola PAUD dan orang tua atau wali murid dan bagi pendidik, agar dapat menggunakan *maze* karpet Covid-19 dengan baik dan benar. Buku panduan penggunaan *maze* karpet Covid-19 juga dilengkapi cara membuat *maze* karpet Covid-19 sehingga guru atau wali murid dapat membuat sendiri media yang diinginkan sesuai kebutuhan. Buku ini menggunakan bahasa yang sederhana serta dilengkapi dengan berbagai gambar yang memudahkan guru untuk memahami narasi yang ada di dalam buku. Adapun kata pengantar, daftar isi yang jelas dan lengkap, pendahuluan, teori maze dan motorik kasar anak, tujuan pembuatan *maze* karpet Covid-19, petunjuk penggunaan media, tata cara penggunaan media dan tips cara membuat *maze* karpet Covid-19 serta biografi penulis juga dimuat dalam buku panduan ini. Buku bisa dijadikan sebagai acuan bagi pendidik dalam pembuatan alat permainan yang inovatif bagi penyelenggara

- 3 Menjadi alat permainan edukatif yang memberikan acuan pada guru atau pendidik maupun pengelola PAUD, TK, dan RA tentang alat permainan yang inovatif.
- 4 Meningkatkan keterampilan pendidik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkai dalam pembahasan dari masing-masing BAB yang dibuat dalam tesis ini, yang bertujuan agar penulisan dapat teratur dan sesuai yang direncanakan. Adapun sistematika dalam pembahasan pada tesis ini, ialah berikut ini:

BAB I : Memuat mengenai pendahuluan dalam penelitian dan terdiri dari: (A) Latar Belakang masalah, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian dan manfaat pengembangannya, (D) Kajian Pustaka, (E) Metode penelitian, (F) Spesifikasi Produk Penelitian, (G) Asumsi pengembangan, (H) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Pada BAB II berisi tentang kajian-kajian teori yang digunakan peneliti yang mengenai pengembangan *maze* Karpet Covid-19.

BAB III : Pada BAB III menguraikan tentang profil Lembaga RA Az-Zuhdi tempat peneliti melaksanakan penelitian.

: Pada BAB IV Menguraikan hasil penelitian. Pembahasan secara detail meliputi tahapan dalam pengembangan

BAB IV

Maze Karpet Covid-19, dan pengujian efektivitas produk yang dikembangkan terhadap anak usia dini.

: Pada BAB IV Menguraikan Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kompetensi motorik kasar anak layak dan efektif ditingkatkan melalui permainan edukatif *maze* karpet covid-19. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli dan ujicoba produk. Dari hasil validasi produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,56 yang dikategorikan sangat layak. Dan berdasarkan uji coba produk memperoleh hasil nilai *Sig* (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga *Maze* Karpet Covid-19 layak dan efektif digunakan dalam peningkatkan kompetensi motorik kasar anak
2. Model *maze* karpet Covid-19 yang diorientasikan untuk peningkatan kompetensi motorik kasar anak usia dini berupa alat permainan edukatif yang memiliki muatan materi kompetensi motorik kasar anak yang sesuai dengan capaian perkembangan anak, serta dirancang dengan desain yang menarik sehingga anak merasa senang bermain dan tidak sadar apabila sedang belajar dan melatih kemampuan motorik kasarnya.
3. Model *maze* karpet Covid-19 berimplikasi terhadap kompetensi motorik kasar anak usia dini. Hal ini berdasarkan hasil uji coba produk

mendapatkan hasil bahwa rata-rata selisih antara rerata nilai sebelum dan sesudah menggunakan *maze* karpet Covid-19 memiliki selisih peningkatan sebesar 36,6 dan nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selisih peningkatan penggunaan produk dinyatakan meningkat secara signifikan yang artinya adanya implikasi penggunaan *maze* karpet Covid-19 terhadap kompetensi motorik kasar anak usia dini.

B. Saran

1. *Maze* Karpet Covid-19 dibuat dengan harapan bisa dipakai oleh pendidik atau guru ataupun orang tua dalam mengembangkan kompetensi motorik kasar untuk anak usia dini.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa melakukan melaksanakan penelitian pengembangan dengan melibatkan lebih banyak sekolah sampai tahap pemakaian media secara luas.
3. Materi pada alat permainan edukatif dikembangkan serta diperbanyak lagi mencakup berbagai aspek perkembangan anak yang lainnya.
4. Guru anak usia dini diharapkan memanfaatkan alat permainan yang peneliti kembangkan semaksimal mungkin sehingga mendapatkan hasil yang lebih optimal juga.
5. Sekolah diharapkan dapat mendukung guru-gurunya dengan memberikan fasilitas agar guru dapat mencoba membuat *Maze* Karpet Covid-19 sesuai dengan kebutuhan disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Riska Maulia, and Ruqoyyah Fitri. –Pengaruh Permainan Ikuti Jejakku Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok B Di TK Dharma Wanita Punggul Sidoarjo.‖ *Jurnal PAUD Teratai*. 8, no. 3 (2019): 1-6. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/31039>.
- Apriloka, Dinita Vita. –Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin.‖ *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2020).
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arsana, I Wayan, Made Ayu Anggreni, and Sepbianti Rangga Patriani. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Indomedia. Sidoarjo, 2019.
- Busthomi, Yazid. *Panduan Lengkap PAUD*. Jakarta: Citra Publishing, 2012.
- Crowley, Kevin J. *Child Development a Practical Introduction*. London: Sage Publications, 2014.
- Darmawan, Rendi Editya, Untung Sujianto, and Nana Rochana. –Implementation of Chest Compression for Cardiac Arrest Patient in Indonesia : True or False‖ 16, no. 1 (2021): 2014–2017.
- Dianmarta, Alfian, and Sulthoni. –Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita.‖ *Jurnal Ortopedagogia* 3, no. 1 (2017): 1–4. <http://journal2.um.ac.if/index.php/jo/article/view/4961/2666>.
- Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Farida, Aida. –Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak

- Usia Dini. || *Jurnal Raudhah* 4, no. 2 (2016). <http://dx.doi.org/10.30829>.
- Gumanti, Tatang Ary, Yunidar, and Yahrudin. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.
- Hartati, Siti, Zulkifli, and Hukmi. –Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. || *Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 933.
- Hasanah, Uswatun. –Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. || *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*. 5, no. 1 (2019): 20-40. <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/3831>.
- Hayati, Firdha. –Pengembangan Video Animasi Berbasis Edpuzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun. || Univeritas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Hijriati. –Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. Educative Games, Creativity and Early Childhood. || *Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 59–69. <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>.
- Ibn Al-hajjah, Muslim, Shahhah Muslim. (*Riyad, Dar Al-Adzkar Al-Duwaliyah, 1998*), n.d.
- Kemendikbud. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun, 2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.*, 2014.
- Kokstjen, Jakub, Martin Musalek, Petr Stastny, and Artur Golas. –Fundamental Motor Skills of Czech Children at the End of the Preschool Period. || *Acta Gymnica* 4, no. 193 (2017): 200.
- Lestari, yuliana sri ayu, endang sri Markamah, and ruli hafidah. –Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Balap Karung Mencari Bola Pada Anak Kelompok A TK Siwipeni XI Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. || *kumara cendikia: jurnal penelitian pendidikan anak usia dini* 2, no. 4 (2014): 3.
- Madrona, Pedro Gill. –Site Development and Teaching of Motor Skills in Early

- Childhood Education.‖ *Journal of Arts & Humanities* 3, no. 11 (2014): 09–20.
- Masitah, Widya, and Sri Whyuni. –Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak Di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas.‖ *Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*. 9, no. 2 (2017): 131–146.
<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad/articlw/download/1387/1366>.
- Mulyani, Novi. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Munastiwi, Erni. –Manajemen Ekstrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).‖ *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 369–378.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya, 2019.
- Putri, Azlin Atika, and Yelda Andespa. –Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun.‖ *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 165–172.
- Rahmawati, Nailur. –Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta.‖ *Journal Of Arabic Learning And Teaching*. 7, no. 1 (2018): 38.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/26072>.
- Rohmah, Siti. –Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Kartika IX-36 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.‖ *Digital Repository Universitas Jember* (2019): 5–127.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/92600>.
- Saparia, Andi, Besse Nirmala, and Ikhwan Abduh. –Deteksi Dini Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-6 Tahun.‖ *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini 6, no. 1 (2022): 558–564.

- Setyosari, Panji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Solicha, Isnainia, and Na'imah. –Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD* 2, no. 4 (2020): 206. <http://jurnal.umpk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/968/509>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 26th ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sujiono, Bambang. *Metode Perkembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka, 2014.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sutapa, Panggung, Hadwi Prihatanta, and Suharjana. –Stimulation of Gross Motor Skills in Early Age Children through Playing Estafet and Circuit. *SCITEPRESS – Science and Technology Publications* (2020): 336–341.
- Thobald, Maryanne, Susan Danby, Johanna Einarsdottir, Jane Bourne, Desley Jones, Sharon Ross, Helen Knaggs, and Claire Carter-jones. –Childrens Perspectives of Play and Learning for Educational Practice. *Education sciences* 15, no. 5 (2015): 345–362.
- Veldman, Sanne, Rachel A Jones, and Anthony D Okely. –Efficacy of Gross Motor Skill Interventions in Young Children: An Updated Systematic Review. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2, no. 1 (2016).
- Wajannati, Maya. –Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Agka. *Jpp Paud Untirta* 3, no. 2 (2016): 105-114. <https://jurnal.uintirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4617>.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelasa (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yulistari, Novita, Atin Fatimah, and Tri Sayekti. –Pengaruh Penggunaan Alat

Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. | *Jpp Paud Untirta*. 5, no. 2 (2018): 125-134.
<https://jurnal.uintirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4700/3382>.

Zawi, Khairi, Denise Koh, Choon Lian, and Rozlina Tan Abdullah. -Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Pre- and Early School Children. | *Canadian Center of Science and Education* 7, no. 13 (2014).

