



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 614-623

Vol. 5, No. 2, Desember 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i2.936

## Labirin *Bebulonga* dalam Peningkatan Aspek Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun

Andi Nafsia<sup>1</sup>, Angelina Kurnia Juita<sup>2</sup>, Elisabeth Tantiana Ngura<sup>3</sup>, dan Magdalena Florensa Dhema<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti

**ABSTRAK.** Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan alat permainan labirin beb (*berbasis budaya lokal ngada*) dalam meningkatkan aspek fisik motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di Kober Peupado Malanuza. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Obyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 15 anak. 15 Anak ini juga termasuk informan penelitian yang merupakan anak dari kelompok B Kober Peupado Malanuza. Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara interaktif, yang terdiri dari empat tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan jika selama pembelajaran dengan menggunakan labirin bebulonga dilihat dari indikator perkembangan terdapat satu indikator yang berkembang kurang maksimal yaitu indikator meniru bentuk gambar pakain adat Ngada. Akan tetapi terdapat tiga indikator yang tetap berkembang secara baik yaitu menggunting gambar, menempel gambar, dan mengekspresikan diri melalui gerakan.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini; Media Labirin; Budaya; Motorik Halus

**ABSTRACT.** The purpose of this study was to determine the benefits of using the beb labyrinth game tool (*based on ngada local culture*) in improving the physical aspects of fine motor in children aged 5-6 years at Kober Peupado Malanuza. This type of research is descriptive qualitative research. The object of this research is children aged 5-6 years totalling 15 children. These 15 children also include research informants who are children from group B Kober Peupado Malanuza. The data used in this study were obtained through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique in this research is carried out interactively, which consists of four stages, namely data reduction, data presentation, data verification, and conclusion drawing. The results of this study show that during learning by using the bebulonga labyrinth seen from the developmental indicators there is one indicator that develops less than the maximum, namely the indicator of imitating the shape of the Ngada traditional clothing image. However, there are three indicators that continue to develop well, namely cutting pictures, sticking pictures, and expressing themselves through movement.

**Keyword :** Early Childhood; Maze Media; Culture; Fine Motor Skills

Copyright (c) 2024 Andi Nafsia dkk.

✉ Corresponding author : Andi Nafsia

Email Address : andinafsia89@gmail.com

Received 26 Juli 2024, Accepted 30 Agustus 2024, Published 30 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Menurut Santi Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini [1]. Menurut Woa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan utama dimasa *golden age* [2]. Menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya [3]. Peran pendidikan PAUD sangat penting dalam masa pertumbuhan seorang anak pada tingkat dasar. Sehingga anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Santrock Perkembangan (*development*) merupakan pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang rentang hidup yang melibatkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi aspek biologis, kognitif, sosial emosional dan fisik serta motorik anak itu sendiri [4]. Periode perkembangan atau sering diistilahkan dengan tahap-tahap atau pembabakan perkembangan seorang anak bergerak menjadi beberapa tahap yakni periode prakelahiran (*prenatal period*), masa bayi (*infancy*), masa kanak-kanak (*early childhood*) dan masa remaja (*adolescence*) yang berlangsung dan terjadi pada setiap insan manusia yang di hadirkan di muka bumi ini.

Menurut Dhiu dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf, dan otak [4]. Howe yang dikutip oleh muhubbin mencontohkan bahwa aktivitas motorik seperti melakukan pola-pola gerakan yang cukup dan terkoordinasi melibatkan proses mental yang sangat kompleks, proses mental ini disebutnya sebagai proses ranah cipta [5]. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara "interaksi positif", artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang trampil. Perkembangan fisik anak mempunyai dua aspek yakni perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Dengan judul yang peneliti buat aspek yang dikembangkan dalam media labirin yaitu aspek fisik motorik halus.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah [6]. Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak ada lingkup perkembangan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan indikator pencapaian antara lain: 1) menggambar sesuai gagasan,

2) meniru bentuk, 3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, 4) menggunakan alat tulis dengan benar, 5) menggunting sesuai dengan pola, 6) menempel gambar dengan tepat, 7) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Sesuai masalah peneliti memiliki solusi untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk kemampuan motorik halus anak. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yaitu secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Artinya media merupakan perantara dalam menyampaikan pesan yang jelas untuk tercapainya tujuan pendidikan yang menyenangkan [7]. Menurut Shofia [8] media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang distimulus oleh guru. Maksudnya media itu bersifat alat penyampai yang dapat menyalurkan yang menjadi maksud dari isi pembelajaran sehingga akan mampu merangsang pikiran serta perhatian anak sehingga guru dapat dengan mudah mentransfer idenya pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan dengan optimal. Menurut Dhine, menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah [9].

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa media adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan. Jika dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan tentang konsep materi yang dipelajari oleh anak. Media yang digunakan dalam pembelajaran pada penelitian ini adalah media labirin. Menurut Ana [10] labirin atau maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku dan berbelok atau jalan yang buntu atau mempunyai rintangan. Artinya labirin itu merupakan permainan yang memiliki banyak lika-liku dan rintangan yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Luthfatun [11] labirin atau maze adalah alat permainan yang mengandung nilai edukasi dan harapan pada anak agar terbiasa untuk bisa memecahkan permasalahan sederhana, sehingga permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mempunyai tujuan utama dalam pengembangan kognitif, khususnya pada anak usia 4-5 tahun. Artinya labirin merupakan salah satu jenis alat permainan pemecahan masalah yang dilakukan dengan jalan yang menyenangkan sehingga menarik perhatian pemainnya (anak) sehingga anak menjadi antusias.

Sedangkan menurut Yerry [12] labirin atau maze adalah sarana untuk belajar dan memperoleh pengetahuan dengan terlibat dalam aktivitas intelektual untuk menemukan jalan untuk mencapai target dengan aturan tidak menyentuh dinding di sekitar jalan sejak melewatinya. Dalam media pembelajaran labirin merupakan media yang memiliki ciri rumit, simpang siur dan saling berhubungan guna sebagai bahan pengembangan potensi anak dalam memecahkan masalah. Artinya labirin merupakan

sarana belajar yang melibatkan intelektualitas dalam melewati hal-hal rumit yang dapat mengembangkan potensi anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa labirin atau maze adalah permainan dengan jalan sempit, berintang, mencari jejak yang mengandung nilai edukasi untuk menemukan jalan keluar untuk mencapai target dengan mengikuti aturan mengembangkan potensi anak, dengan tujuan agar anak terbiasa memecahkan masalah dan mengembangkan kognitif serta potensinya. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media labirin adalah alat pembelajaran yang berbentuk permainan yang membantu menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran, untuk merangsang pikiran, melalui aktivitas mencari jejak menemukan jalan keluar untuk menyelesaikan permainan.

Berdasarkan media pembelajaran yang digunakan yaitu labirin, peneliti memberikan solusi berupa labirin *bebulonga* (berbasis budaya lokal Ngada) untuk peningkatan perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini berfokus pada motorik halus anak dengan penggunaan media labirin yang memanfaatkan pakaian adat Ngada sebagai konten medianya. Pakaian adat Ngada akan di simpan di setiap jalur labirin dan anak akan menggunakan kelereng sebagai sarana bermain pada jalur labirin. Labirin *Bebulonga* merupakan salah satu media labirin berbasis budaya Ngada. Media ini dimodifikasi dari media biasa menjadi media yang syarat akan budaya, khususnya budaya Ngada. Budaya Ngada yang ditampilkan dalam media ini adalah atribut pakaian adat Ngada (*sapu -lu'e*) seperti *boku* (topi), *mari ngia* (pengikat topi), *sapu* (kain bagian bawah, baju dan sarung). Labirin *bebulonga* ini akan dimainkan dengan memanfaatkan kelereng sebagai pion yang akan digerakan oleh jari anak. Pion ini akan bergerak ke setiap ruangan labirin. Setiap pos pada ruangan labirin akan diletakkan gambar atribut pakain adat. Setelah permainan ini selesai guru akan mengkonfirmasi anak tentang apa saja yang dia temukan dalam ruangan labirin.

Penelitian yang berhubungan dengan media labirin dalam meningkatkan aspek motorik halus, pernah diteliti oleh beberapa peneliti antara lain Sari [13] dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa Pengembangan media labiri dalam pembelajaran dinilai menarik bagi anak dan mampu mengembangkan aspek fisik motorik halus pada anak. Permainan labirin ini untuk melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, melatih anak untuk bekerja sama, melatih dan meningkatkan suatu kreativitas dalam belajar dan memecahkan masalah. Selanjutnya penelitian oleh Hasibuan dan Eza [14] dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Labyrinth Places Of Worship Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dahlia Indah, hasil penelitian menunjukkan; 1) Validitas media mendapatkan nilai valid dengan hasil rata-rata 83 %. 2) Praktikalitas media mendapatkan nilai praktis dengan hasil rata-rata 82 %. Media labirin yang digunakan layak untuk digunakan dan sangat efisien.

Berdasarkan hasil observasi di Kober Peupado Malanuza padikelas A berjumlah 15 orang anak. Peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan aspek fisik motorik halus pada anak yaitu perkembangan Fisik motorik halus pada anak di Kober Peupado Malanuza belum berkembang dengan baik, dikarenakan ada 5 orang anak pada saat

proses pembelajaran kemampuannya dalam mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus seperti menjiplak bentuk, dan menggunting kertas belum berkembang secara optimal dan 10 orang anak sudah bisa menjiplak bentuk dan menggunting kertas. Selain itu berdasarkan budaya, dominan anak-anak berasal dari suku Ngada. Berdasarkan kajian relevan, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari metode penelitiannya, alat dan bahan yang digunakan serta konten dari materi pada media labirin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode jenis kualitatif deskriptif. Konten dalam media labirin berbasis budaya Ngada, dan bahan yang digunakan adalah media tripleks dan atribut pakaian adat orang Ngada.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono [15] menyebutkan dalam proses penelitian kualitatif menuliskan catatan lapangan tentang masalah-masalah yang didapatkan selanjutnya akan menjabarkan catatan-catatan tersebut dalam bentuk penelitian. Penelitian memilih pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dalam penelitian akan mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau setting sosial terjemahan dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Data yang dibutuhkan perlu digali secara mendalam agar proses analisis dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dijabarkan secara deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif ini penulis memperoleh informasi terkait perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun selama pembelajaran daring melalui data hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini dibagi menjadi dua yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif. Data yang telah diperoleh akan reduksi dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi kegiatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan koordinasi tangan dan mata dalam mengontrol gerakan jari jemari dan gerakan tangan [16]. Keterampilan motorik halus yang dipergunakan adalah sekelompok otot-otot kecil, seperti: jari- jemari, tangan, lengan, dan membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan [17]. Penelitian mengenai pemanfaatan media labirin berbasis budaya lokal ngada (*bebulonga*) perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun ini Kober Peupado Malanua. Mendapatkan hasil pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam pemanfaatan Labirin *bebulonga*. Pemilihan media ini dikarenakan penggunaan media ini dirasa cukup mudah untuk diakses oleh guru maupun oleh anak-anak karena dekat dengan kehidupan anak.

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dan tabel di bawah ini.



**Gambar 1. Wawancara Guru**

Berdasarkan gambar di atas, dijelaskan bahwa, peneliti melakukan wawancara tentang kurikulum, media yang sering digunakan di sekolah dan karakteristik serta kebutuhan anak dalam pembelajaran. Hasil dari wawancara ini adalah kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum Darurat karena masih peralihan antara kurikulum K-13 dan Kurikulum Merdeka. Selain itu berdasarkan wawancara yang dilakukan, karakteristik anak-anak di sekolah tersebut masih belum berkembang dalam motorik halus, terutama dalam mengenal dan mengaplikasikan gerakan dari gambar atau video yang diberikan. Serta media yang digunakan di sekolah belum bervariasi dan belum terlalu banyak yang berbasis budaya. Rosidah mengatakan bahwa maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berkeluk-luk dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan [18].

Dari hasil tersebut, peneliti memberikan solusi memanfaatkan media yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam perkembangan fisik motorik. Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengenalan media bagi anak, dapat dilihat pada gambar di bawah ini



**Gambar 2. Penjelasan Penggunaan Media pada guru dan anak**

Dari gambar 02. dijelaskan bahwa, peneliti melakukan tahapan persiapan dengan menjelaskan penggunaan media kepada guru dan anak usia 5-6 Kober Peupado Malanusa. Penjelasan yang dilakan bersamaan dengan cara memainkan labirin *bebulonga*. Pada tahapan ketiga yaitu pelaksanaan kegiatan, peneliti memberikan menerapkan media pada kelompok kecil yang masing-masing kelompok berjumlah 4 orang.

Setelah melakukan kegiatan dengan kelompok kecil, peneliti melakukan kegiatan lanjutan secara individu dengan beberapa anak untuk mengukur kemampuan meniru bentuk gambar, menempel, menggunting dan mengekspresikan diri melalui gerakan mencari gambar. Kegiatan tersebut dapat kita lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Anak Secara mandiri mencoba media



Gambar 4. Anak melakukan aktivitas menggunting model gambar pakain adat



Gambar 5. Anak menempel pakain adat yang suda digunting



Gambar 6. Anak mewarnai pakain adat yang ada pada LKA sesuai dengan warna yang da di labirin *bebulonga*

Dari gambar di atas diperoleh hasil sesuai tabel di bawah ini:

No	Aspek	Tujuan pembelajaran	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Motorik Halus	Anak dapat meniru bentuk gambar pakaian adat budaya ngada yang terdapat pada media labirin.	√			
2.	Motorik Halus	Anak dapat menggunting gambar pakaian adat budaya Ngada sesuai dengan pola gambar yang ada di media labirin			√	
3.	Motorik Halus	Anak dapat menempel gambar pakaian adat budaya ngada pada media labirin dengan tepat.			√	
4.	Motorik Halus	Anak dapat mengepresikan diri melalui gerakan untuk mencari gambar pakaian adat budaya ngada di setiap jalur media labirin.		√		

Data yang ditemukan dilapangan menjelaskan indikator penilaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang digunakan pada penelitian ini adalah: 1) Kemampuan meniru bentuk gambar, 2) Menggunting sesuai pola, 3) Menempel sesuai pola, dan 4) Mengepresikan diri. Indikator diatas sesuai dengan

indikator perkembangan motorik halus pada anak usia 5 - 6 tahun yang diadaptasi dari Permendikbud No. 137 [19]. Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai [20].

Berdasarkan penelitian yang telah ditemukan peneliti menemukan perkembangan kemampuan motorik halus dari 15 anak Kelompok B Kober Peupado Malanua dapat dilihat sebagai berikut: a). Kemampuan meniru bentuk gambar pakaian adat budaya ngada yang terdapat pada media labirin anak usia 5-6 tahun pada Kober Peupado Malanua selama pembelajaran tidak berkembang secara optimal. Ketika diminta guru untuk meniru bentuk gambar pakaian adat budaya ngada yang terdapat pada media labirin anak merasa kesulitan dan guru perlu memberikan contoh terlebih dahulu. Terdapat anak yang kurang mampu menggenggam pensil dengan baik sehingga menghasilkan gambar yang kurang baik pula. Anak usia 5-6 tahun pada awal menggambar sesuai gagasan dimulai dari menggambar bebas dengan berbagai media secara rapi, kemudian menggambar bebas [21]. b). Kemampuan menggunting anak. Kemampuan menggunting anak berkembang secara optimal. Anak mampu menggunting berdasarkan pola yang sudah ditentukan dan sedikit saja dari hasil dari anak yang kurang rapi. Anak usia 5-6 tahun kemampuan menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk atau pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segitiga, segiempat) [22]. c). Kemampuan Menempel sesuai pola. Kemampuan menempel anak usia 5 - 6 tahun selama berkembang dengan baik. Dalam kegiatan menempel anak tidak merasa kesulitan untuk mengerjakannya, anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan menempel yang tepat adalah dengan memberikan lem yang secukupnya pada gambar dan menempelkan pada bagian yang tepat [22]. d). Kemampuan Mengepresikan diri. Pada kegiatan ini anak mampu mengepresikan diri melalui gerakan untuk mencari gambar pakaian adat budaya ngada di setiap jalur media labirin. Ekspresi yang ditunjukkan anak membuktikan bahwa mereka dapat melalui labirin dengan baik dan memahami permainan dengan baik [14].

## **KESIMPULAN**

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, menghasilkan sebuah temuan baru yaitu kebermanfaatan media labirin berbasis budaya Ngada (bebulonga) untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Peupado Malanua. Pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Peupado Malanua dapat dilihat melalui indikator yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan empat indikator perkembangan untuk melihat bagaimana perkembangan motorik halus anak, indikator tersebut adalah 1) Kemampuan meniru bentuk gambar, 2) Menggunting sesuai pola, 3) Menempel sesuai pola, dan 4) Mengepresikan diri. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta pengamatan yang dilakukan selama penelitian terdapat tiga indikator perkembangan anak yang tercapai dengan baik yaitu indikator Menggunting sesuai pola, menempel sesuai pola, dan mengepresikan diri. Pencapaian perkembangan

motorik halus anak ini dipengaruhi oleh kurang konsentrasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di Kober Peupado, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak sudah berkembang sangat baik melalui media labirin *bebulonga* (berbasis budaya lokal Ngada).

## PENGHARGAAN

Terima kasih kami ucapkan kepada Pihak Kober Peupado Malanusa atas kerjasama yang dilakukan terkait pengembangan media dan implementasi media Labirin *Bebuonga*. Kepada kepala Kober, guru kelompok B, dan juga adik-adik kelompok B kober Peupado Malanusa. Selain itu kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini hingga selesai dan bermanfaat untuk pengembangan lembaga paud di kabupaten Ngada.

## REFERENSI

- [1] M. Muzakki and P. Y. Fauziah, "Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di PAUD full day school," *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, p. 39, Mar. 2015, doi: 10.21831/jppm.v2i1.4842.
- [2] K. D. Woa, Afrensiana Siktas Dhiu and G. P. A. Oka, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Citra Bakti," *J. Cipta Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 159–171, 2022, doi: 10.38048/jcpa.v1i2.753.
- [3] A. Suwarni, H. Machmud, L. Hewi, L. Anhusadar, and E. Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini," *Diniyah J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, p. 52, Nov. 2022, doi: 10.31332/dy.v3i2.4529.
- [4] L. L. D. Ngurah, D. K. Dua, E. Ita, F. Dopo, Y. R. Natal, and O. P. A. Tawa, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Bojong Pekalongan: Penerbit NEM, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=qSwneAAAQBA>
- [5] J. Jumriatin and L. Anhusadar, "Finger Painting dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 31–49, Mar. 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.815.
- [6] M. P. Dewi, S. Marsyidin, and A. Sabandi, "Analisis Kebijakan dan Pengelolaan Pendidikan Dasar terkait Standar Kompetensi Lulusan di Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 144–152, Jul. 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i2.117.
- [7] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, Jun. 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [8] S. Maghfiroh and D. Suryana, "Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1560–1566, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- [9] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 78–89, Jul. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [10] A. Widyastuti, *Kiat jitu anak gemar baca tulis*. Elex Media Komputindo, 2017. [Online]. Available:

- <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=LDBIDwAAQBAJ>
- [11] E. Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini," *J. Agil*, vol. 1, no. 1, Feb. 2023, doi: 10.56783/ja.v1i1.14.
- [12] Y. Soepriyanto, A. F. Adi, D. Sihkabuden, and E. P. Adi, "Development of Maze Game on Interactive Whiteboard for Fine Motor Learning," in *Proceedings of the 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*, 2017. doi: 10.2991/icset-17.2017.107.
- [13] R. N. Sari, "Pengembangan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran Di Paud Ar-Raudhah Kace Timur," *ICEJ Islam. Child. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–42, 2022, [Online]. Available: <https://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/ICEJ/article/view/2528>
- [14] H. A. Hasibuan and G. N. Eza, "Pengembangan Media Pembelajaran Labyrinth Places Of Worship Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di tk Dahlia Indah," *J. Usia Dini*, vol. 9, no. 3, p. 407, Dec. 2023, doi: 10.24114/jud.v9i3.55415.
- [15] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, vol. 21, no. 1. CV. syakir Media Press, 2020.
- [16] D. Fitriana, I. Jihansyah, and M. Luthfillah, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak," *JCE (Journal Child. Educ.)*, vol. 6, no. 2, pp. 562–583, 2023, doi: 10.30736/jce.v6i2.1427.
- [17] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 37, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [18] S. Wahyuni and J. Usman, "Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 160–173, Aug. 2020, doi: 10.19105/kiddo.v1i2.3687.
- [19] D. W. Sulistyono and A. Wiradimadja, "Lesson Study (LS): Memahami 'masalah penelitian' kepada mahasiswa," *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 4, no. 1, pp. 29–37, May 2019, doi: 10.17977/um022v4i12019p029.
- [20] L. ROSIDAH, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze," *J. Pendidik. usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 281–290, 2014, doi: 10.21009/JPUD.082.09.
- [21] M. D. Noge, M. Meo, and E. T. Ngura, "Pengembangan Media Pohon Angka untuk Aspek Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 5, no. 2, Dec. 2019, doi: 10.18592/jea.v5i2.3373.
- [22] T. S. Afifah, S. Sumardi, and S. Mulyadi, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Montase pada Anak Usia Dini," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 4, no. 2, pp. 358–368, Dec. 2020, doi: 10.17509/jpa.v4i2.30454.