



Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Maze* Karpet Covid-19

Dini Anggraeni[✉], Na'imah¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.2103](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103)

Abstrak

Maze Karpet Covid-19 merupakan alat permainan edukatif yang relative tepat digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan, menstimulasi dan memotivasi anak dalam pengembangan motorik kasar. Tujuan penelitian ini untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang permainan *Maze* Karpet Covid-19 yang terbukti efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data penelitian dilakukan mealuli kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara kepada dua guru RA Kelompok B di lembaga RA Az-Azuhdi kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Maze* Karpet Covid-19 menjadi permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak; ditemukan 13 dari 14 anak telah terstimulasi perkembangan motorik kasarnya tanpa mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan *Maze* Karpet Covid-19, dan hanya satu anak yang mengalami kesulitan sehingga harus diberikan special treatment oleh gurunya untuk dapat bermain *Maze*. Dengan demikian, *Maze* Karpet Covid-19 sungguh efektif untuk menstimulasi motorik kasar dan sangat menarik digunakan sebagai permainan edukatif untuk anak usia dini.

Kata Kunci: *perkembangan motorik kasar; anak usia dini; maze karpet covid-19*

Abstract

The Covid-19 Carpet Maze is an educational game tool that is relatively appropriate to use to optimize development, motivate and motivate children in gross motor development. The purpose of this research is to introduce to the wider community about the Covid-19 Carpet Maze game which is proven to be effective for developing children's gross motor skills. The type of research used is descriptive qualitative research. Research data collection was carried out through observation, documentation and interviews with two RA Group B teachers at the RA Az-Azuh institution in the city of Lubuklinggau, South Sumatra Province. The results showed that the Covid-19 Carpet Maze became an effective educational game to improve children's gross motor skills; it was found that 13 out of 14 children had stimulated gross motor development without experiencing difficulties in carrying out the Covid-19 Carpet Maze game, and only one child had difficulty so that his teacher had to be given special treatment to be able to play Maze. Thus, the Covid-19 Carpet Maze is very effective for stimulating gross motor skills and is very interesting to use as an educational game for early childhood.

Keywords: *gross motor development; early childhood; covid-19 carpet maze*

Copyright (c) 2022 Dini Anggraeni, Na'imah

✉ Corresponding author :

Email Address : 20204031001@student.uin-suka.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)

Received 17 October 2021, Accepted 6 January 2022, Published 23 January 2022

PENDAHULUAN

Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak melalui maze karpet covid-19 pada anak usia dini ditemukan sangat efektif dan menarik (Kurniati & Sopiah, 2021). Stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini ini berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa akan datang (Munthali, Mvula, & Silo, 2014). Stimulasi harus diberikan, sehubungan dengan perkembangan anak usia dini sungguh urgensi (Solicha & Na'imah, 2020). Aspek perkembangan anak meliputi enam bidang aspek, salah satunya yang urgensi adalah perkembangan motorik. Lebih lanjut Crowley, (2014:70) menjelaskan bahwa keterampilan motorik anak berpotensi mengembangkan gerakan yang benar, menyeluruh, dan menggerakkan pusat saraf yang terkontrol, serta aktivitas otot. Kemampuan motorik kasar anak akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya.

Motorik kasar adalah kegiatan motorik yang melibatkan gerakan fisik yang menitik beratkan pada kemampuan dalam menyeimbangkan dan mengkoordinasi anggota tubuh terhadap otot-otot besar tubuh. Senada dengan pendapat Farida, (2016) bahwa kegiatan yang berupa gerak fisik anak, kegiatan dalam mengelola dan mengontrol tubuh memiliki dampak positif terhadap anak yaitu dapat mengoptimalkan motorik anak. Lebih lanjut Sutapa et al., (2020) mengemukakan bahwa melalui kegiatan pelatihan motorik anak yang dilaksanakan secara langsung, berdampak pada anak dan membuat anak memahami lingkungan dalam konteks konkret serta dalam kegiatan fisik mengarah pada peningkatan kepekaan sensorik yang menyebabkan peningkatan kesadaran ruang dan waktu. Keterampilan motorik kasar pada dasarnya adalah semua kegiatan yang melibatkan bersamaan dengan otot besar dan merupakan dasar dari banyak olahraga (Veldman, Jones, & Okely, 2016). Lebih lanjut keterampilan motorik kasar anak berupa kegiatan yang menggunakan otot-otot yang secara aktif dalam melakukan gerakan sendi yang terstruktur dalam melakukan kegiatan-kegiatan berupa kegiatan melompat, berjalan, memanjat dan kegiatan menangkap. (Zawi, Koh, Lian, & Abdullah, 2014). Melalui aktivitas motorik kasar, anak dapat menkoordinasikan otot-ototnya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang mendukung eksplorasi anak.

Urgensi perkembangan motorik anak yaitu keterkaitan perkembangan motorik anak yang berdampak pada perkembangan anak pada masa selanjutnya. Pentingnya motorik kasar dikuasai oleh seseorang karena motorik kasar anak akan berdampak pada kegiatan aktivitas sehari-hari (Putri & Andespa, 2021). Senada dengan pendapat Apriloka, (2020) bahwa keterampilan motorik kasar merupakan kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu pentingnya lingkungan yang baik dalam mengembangkan perkembangan motorik anak. Dukungan orang tua dan guru akan berdampak positif sehingga perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang secara lebih optimal. Perkembangan motorik kasar anak yang tidak berkembang akan mengakibatkan pada psikologis anak yaitu berdampak pada psikologis anak, yang mana anak akan merasa minder dan tidak percaya diri karena berbeda dengan teman sebayanya. Apabila situasi dan keadaan ini terus berlanjut maka dalam kurun waktu yang panjang anak akan bermasalah dalam segi emosional dan pengendalian dirinya. Oleh karena ini diperlukan latihan dan stimulasi-stimulasi maupun motivasi dari lingkungan anak sehingga anak dapat terus terlatih motoriknya dan berkembang sesuai tahapan perkembangan motorik kasarnya. Perkembangan motorik kasar yang optimal dapat mekoordinasikan saraf dan otot, sekaligus mencapai tujuan. Saraf pusat berperan sebagai pengatur dan dasar kemampuan seseorang termasuk keterampilan motorik yang memerlukan stimulasi untuk perkembangannya. Motorik kasar yang berkembang secara baik memberi banyak manfaat yakni memberi kemampuan kepada anak untuk dapat menguasai gerakan yang tergolong dalam gerakan yang sulit dilakukan oleh orang (Saparia, Nirmala, & Abduh, 2022).

Diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan motorik kasar anak, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif. konsep dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak yaitu dengan prinsip bermain sambil belajar, sehingga

anak bukan hanya melatih perkembangan motoriknya saja akan tetapi merasa senang saat kegiatan. Pengalaman belajar anak bertambah dengan adanya permainan edukatif. Melalui pembelajaran menggunakan alat permainan *maze* dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini serta dapat membuat perasaan anak lebih senang. Melalui alat permainan edukatif anak akan menjadi pribadi yang lebih mandiri dan lebih pintar dengan kegiatan bermain. Senada dengan pendapat Hijriati, (2017) bahwa anak akan lebih semangat dan lebih cerdas dalam bermain sambil belajar. Sehingga dengan melakukan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain maka pembelajaran akan lebih baik.

Salah satu permainan edukatif yaitu *Maze*. *Maze* adalah sebuah permainan yang pelaksanaan permainannya dilakukan dengan cara mencari jalan yang benar sesuai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas bermain maze karpet sangat tepat untuk melatih semua otot anak, adapun kegiatan motorik berupa kegiatan mencari jejak yang dilakukan dengan aktivitas fisik berupa melompat dengan satu kaki, lompat dengan gaya kodok, melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan dan kelincahan anak sehingga mampu meningkatkan motorik kasar. Kegiatan ini memberikan rangsangan kepekaan terhadap sistem saraf dan otot. Senada dengan pendapat (Sutapa & Suharjana, 2019) Dampak dari rangsangan tersebut menyebabkan peningkatan kemampuan saraf untuk mengkoordinasikan gerakan otot sehingga menyebabkan peningkatan keterampilan motorik kasar. Menurut Heriantoko mengungkapkan bahwa melalui permainan *maze* seluruh aspek perkembangan anak akan dapat diotimalkan dan dilatih sesuai tahap perkembangan anak (Wajannati, 2016). Lebih lanjut *maze* Dinegara Indonesia lebih dedikenal dengan kata labirin (Dianmarta & Sulthoni, 2017). Lebih lanjut *maze* adalah sesuatu yang sangat rumit dan berbelit-belit (Masitah & Whyuni, 2017). *Maze* adalah permainan yang memiliki tantangan dan halang rintang dengan pola tertentu dengan diharuskan menemukan jalan yang benar untuk mencapai tujuan dalam permainan (Wajannati, 2016). Sehingga yang dimaksud dengan *Maze* adalah permainan berpola dengan tantangan dan sedikit rumit untuk menemukan jalan keluar atau tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebagai garis finish penyelesaian permainan.

Alat permainan maze ini bersifat edukatif dan memiliki kelebihan diantaranya yaitu *maze* dapat melatih kesabaran pemain dalam menemukan jalan yang benar dalam permainan, membiasakan dalam menemukan pemecahan masalah, kemampuan dalam menyesuaikan warna, membiasakan dalam pengelompokan, membiasakan dalam berpikir logis, serta melatih motorik (Yulistari, Fatimah, & Sayekti, 2018). Selain itu, menurut Vigotsky, kelebihan labirin adalah: alat dan struktur pembelajaran untuk merangsang kecerdasan logika matematis dan merangsang kecerdasan yang ditujukan untuk pengembangan teknik dan bahan; melatih anak dalam berimajinasi, mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkan suatu permasalahan; meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan panca indra, membiasakan anak untuk berfikir logis, dan melatih anak dalam mengfungsikan motoriknya sehingga terbiasa dalam mengkoordinasikan tubuh dalam melakukan kegiatan-kegiatan (Rohmah, 2019). Lebih lanjut menurut Rosidah maze memiliki banyak kelebihan yaitu dapat membiasakan anak dalam melatih koordinasi tubuh seperti koordinasi tangan dan mata, dapat melatih kesabaran dan konsentrasi serta melatih pengetahuan dan motorik anak (Aprilianti & Fitri, 2019).

Untuk memperdalam informasi tentang perkembangan motorik kasar anak melalui permainan edukatif *maze*. Maka peneliti melakukan observasi sebagai kegiatan pra penelitian di RA Az-Zuhdi Kota Lubuklinggau pada bulan September 2021. Dari observasi tersebut diperoleh bahwa RA tersebut telah melaksanakan PTM (Pertemuan Tatap Muka) dengan mentaati protokol kesehatan. Di TK tersebut untuk mengembangkan motorik kasar hanya melalui senam setiap jumat dan melalui permainan outdoor pada umumnya. Sedangkan untuk alat permainan edukatif yang dikhususkan untuk motorik kasar anak TK belum memiliki karpet maze. Peneliti juga memperoleh data bahwa guru-guru telah menggunakan permainan *maze* akan tetapi *maze* yang digunakan yaitu *maze* seperti pada umumnya yang berbentuk

persegi dengan ukuran 30 cm x 30 cm dan hanya sebatas mengajarkan visual spasial serta memecahkan masalah dengan hanya menggerakkan tangan serta jari jemari anak saja, yang hanya melibatkan perkembangan motorik halus anak tanpa melibatkan pelatihan motorik kasar anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menerapkan permainan *maze* untuk menstimulasi perkembangan motorik anak. Permainan *maze* yang dirancang berukuran besar dan berbentuk karpas dengan ukuran 3 Meter x 3 Meter sehingga anak bukan hanya menggerakkan tangannya, akan tetapi juga mengerakkan kaki serta tubuhnya dan juga meningkatkan kognitif anak yang dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dalam kegiatan mencari jejak di *maze*. Dan pada materinya terdapat tema Covid-19 yang memuat beberapa konsep pemecahan masalah dan untuk melatih anak menjaga kebersihan agar terjauhi dari virus Covid-19. Pada *maze* karpas yang akan dikembangkan juga anak dilatih motorik kasarnya seperti melatih kelincahan dan keseimbangan tubuh anak. Adapun secara khusus *maze* yang akan diujicobakan untuk anak RA pada kelompok B yaitu pada anak usia lima sampai enam tahun, karena keseimbangan dan motorik kasar anak pada usia tersebut sudah berkembang dan dapat dilatih sehingga lebih optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik menggunakan *maze* sebagai alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini dalam aspek perkembangan motorik kasar dengan judul penelitian yaitu "Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui *Maze* Karpas Covid-19". Tujuan penelitian ini yaitu menerapkan permainan *Maze* Karpas Covid-19 untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan memiliki tujuan yaitu untuk menjelaskan dan merincikan serta mengalisis kejadian-kejadian, fenomena yang ada (Yusuf, 2017). Kegiatan penelitian dilaksanakan oleh peneliti secara langsung di grup B2 RA Az-Azuhdi Kota Lubuklinggau. Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu Pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif menjelaskan apa yang terjadi di lapangan secara rinci menggunakan uraian data berupa kalimat dan bukan berupa data angka (Winarni, 2018). Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti memaparkan dan mendeskripsikan secara rinci stimulasi perkembangan motorik anak melalui permainan yang diterapkan, serta tentang faktor-faktor yang menghambat dalam menstimulasi perkembangan anak dan faktor yang mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar melalui permainan *Maze* Covid-19 di grup B1 RA Az-Zuhdi kota Lubuklinggau.

Dalam penelitian ini, penulis mengadakan kegiatan penelitian di RA Az Azuhdi di kota Lubuklinggau. Alasan penulis memilih lokasi ini karena RA Az-Azuhdi telah menerapkan program pengembangan motorik kasar melalui permainan edukatif. tempat penelitian adalah kelompok B2. Kegiatan penelitian dilakukan sebanyak 1 kali setiap minggu yang dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober sampai dengan tanggal 30 Oktober 2021. Adapun sumber data pada penelitian ini yaitu terdiri dari data yang bersumber pada data utama atau primer dan data sekunder (Sugiyono, 2018). Penelitian ini data primernya merupakan hasil wawancara terhadap guru serta hasil observasi terhadap anak di RA Az-Azuhdi Kota Lubuklinggau. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu data-data yang berkaitan dengan penelitian, data pendukung yang peneliti kumpulkan berupa referensi rujukan yang berkaitan dengan tema penelitian yang diangkat (Sugiyono, 2007). Sumber data sekunder pada penelitian ini yaitu data-data dari kepala sekolah serta sumber rujukan yang berkaitan dengan tema penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupawawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dirujukan berdasarkan pengumpulan data yang berupa hasil observasi terhadap 14 anak yang berada pada usia 5-6 tahun dan hasil wawancara terhadap 2 guru, Adapun alur dalam penelitian ini yaitu pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Kualitatif Deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Implementasi *Maze Karpet Covid-19* Di Kelompok B2 RA Az-Azuhdi Kota Lubuklinggau.

Perkembangan motorik merupakan dasar bagi setiap manusia untuk memahami jangkauan gerak. Perkembangan motorik anak adalah wujud dari perubahan-perubahan dalam aspek keterampilan atau kemampuan bergerak dari masa kanak-kanak menuju dewasa, dari ketimpangan menjadi keseimbangan (Mahendra & Saputra, 2006). Motorik kasar akan sangat berpengaruh terhadap anak terutama terhadap gerak dan kondisi tubuh anak. Dikatakan oleh Fikriyati, motorik kasar suatu sistem kompleks dalam menggordinasikan motorik anak yang berupa kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan pada otot besar (Lestari, Markamah, & ruli hafidah, 2014). Keterampilan motorik kasar mengacu pada kemampuan anak untuk mengontrol bagian tubuh yang lebih besar, termasuk keseimbangan, koordinasi, kontrol tujuan, penggerak, dan stabilitas. Fungsi motorik kasar memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga kesehatan anak dimana dengannya anak mampu melakukan aktivitas sehari-hari tanpa gangguan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya (Sargisson, Powell, Stanley, & Candole, 2014). Penguasaan keterampilan motorik mengarah pada peningkatan kemahiran dalam keterampilan kompleks, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas fisik (Yusof, Aiman, Zaw, Hasan, & Radzi, 2013). Upaya dalam mengoptimalkan perkembangan anak dalam aspek perkembangan motorik kasar anak yaitu melalui permainan karpet Maze Covid-19. Penyesuaian dalam permainan ini berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar anak serta menyesuaikan pada capaian perkembangan anak.

Kegiatan awal dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu dengan tahap awal yaitu perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan anak melalui permainan maze karpet. Adapun gambar maze karpet covid-19 yang peneliti buat sebagaimana pada gambar 2.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan dilakukan perminggu dengan satu kali pembelajaran. Pendidik mempersiapkan permainan, kemudian guru mengintruksikan peserta didik untuk berbaris dan menyanyikan lagu-lagu sehingga anak lebih semangat dalam memulai kegiatan. Kemudian pendidik meminta anak untuk melompat dan berjalan sesuai gambar di labirin yang telah disiapkan sebelumnya secara bergiliran, yang bertujuan untuk melatih keseimbangan anak dan mencari lintasan sampai pada saat tiba. Menurut Athiyah, cara bermain alat permainan edukatif labirin dengan cara mencari jalur atau jalur yang terdiri dari beberapa jalur berliku dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rohmah, 2019).

belum terbiasa melakukan kegiatan permainan *Maze* karpet Covid-19 . Adapun faktor lain yaitu anak masih malu dan jarang terlatihnya motorik kasar anak.

Tabel I Hasil Penilaian Stimulasi Pengembangan Motorik kasar Anak Melalui Maze Karpet Covid-19

No	Nama	Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2	Pertemuan ke 3
1.	Rizki	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
2.	Khadafi	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan
3.	Bintang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
4.	Faiz	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
5.	Syifa	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
6.	Jeslyn	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
7.	Hafuz	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
8.	Fatihah	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
9.	Ririn	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
10.	Fatimah	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
11.	Fatih	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
12.	Afif	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
13.	Bilal	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Mulai Berkembang
14.	Ajwa	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik

Pada pertemuan kedua sudah mengalami peningkatan, yaitu terdapat dua anak yang sudah sangat baik motorik kasarnya dalam melakukan permainan, dan terdapat 11 anak yang sudah bisa melakukan kegiatan permainan, sedangkan hanya dua anak yang belum dapat melakukan kegiatan permainan dengan baik. Selanjutnya pada pertemuan ketiga , anak – anak sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik yang sangat baik. Pada 14 anak, yang sudah dapat melakukan kegiatan motorik kasar dengan kategori sangat baik yaitu sebanyak dua belas anak , 2 anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik akan tetapi masih perlu latihan lagi dan hanya satu anak saja yang belum bisa mengkoordinasikan motorik kasarnya.

Alat permainan *Maze* karpet Covid-19 ini anak bermain dengan mengikuti alur tema menjaga kesehatan agar terhindar dari Covid-19. Anak akan mencari jalan yang manaharus menghindari penyebab terinfeksi virus. Sehingga anak akan memilih jalan yang mengharuskan anak menjaga kesehatan. Pada garis finis yang menjadi tujuan selesainya permainan yaitu rumah. Rumah menjadi titik selesai permainan dikarena konsep tujuan akhir setiap anak yaitu pulang keruma. Dan pada setiap alur akan mengharuskan anak untuk menyesuaikan gambar dengan gerakan. Pada gambar telapak tangan , maka anak harus menempelkan kedua telapak tangan, pada gambar kedua telapak kaki maka anak harus melompat dengan kedua telapak kaki. Variasi gerakan pun dibuat bervariasi tanpa membuat anak merasa bingung karna gambar menarik dengan warna warni. Gerakan pun terbilang tidak terlalu susah yaitu terdiri dari melompat dengan satu kaki, melompat dengan kedua kaki, dan melompat dengan gaya katak. Kegiatan ini akan membuat bergembira dan senang dikarnakan setiap melakukan kegiatan permainan ini anak akan selalu meminta lagi sehingga ia merasa tidak puas apabila hanya bermain satu kali.

Permainan maze ini juga sangat menarik untuk anak karena dengan warna-warna yang cerah dan kegiatan yang belum pernah dilakukan anak. Sehingga anak sangat tertarik melakukan hal yang baru. Senada dengan pendapat Mulyasa, (2017) dengan melakukan

kegiatan baru anak akan lebih aktif, gembira dan bersemangat. Dengan Bermain maze anak akan merasakan kepuasan hati karna bergembira dengan kegiatan bermain. Samahalnya dengan pendapat Thobald et al., (2015) bahwa bermain dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk mengenal aturan serta untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan. Dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis motorik dapat memberikan pengalaman nyata bagi anak dalam mengembangkan kemampuannya.

Pendidikan yang kegiatannya dilaksanakan melalui aktivitas fisik dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kesegaran jasmani, motorik, pengetahuan, sosial dan emosional. Aktivitas fisik dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih anak untuk rajin bergerak sehingga menjaga kebugaran dan kesehatan anak serta dapat membentuk tubuh yang ideal. Senada dengan pendapat Kegiatan bermain maze ini memiliki manfaat dalam mengembangkan motorik anak untuk mencapai penguasaan diri agar mampu menunjukkan keterampilan motorik dalam mengkoordinasikan mata, tangan, dan kaki (Madrona, 2014). Aktivitas fisik dapat menyebabkan aliran darah menjadi lancar, sehingga zat-zat yang dibutuhkan dalam sistem saraf dan otot akan terpenuhi. Samahalnya dengan pendapat Kokstjen, Musalek, Stastny, & Golas, (2017) bahwa aktifitas fisik pada anak akan membuat anak menjadi lebih sehat. Perkembangan motorik anak yang teroptimalkan akan berdampak positif pada anak sehingga proses pembelajaran dapat diterima dengan baik sehingga memungkinkan pembelajaran lebih optimal. Tujuan perkembangan motorik adalah untuk mencapai penguasaan diri agar mampu menunjukkan keterampilan motorik dalam mengkoordinasikan mata, tangan, dan kaki. Stimulasi Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Maze karpet Covid-19

Analisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui Maze Karpet Covid-19 di Kelompok B2 RA Az-Azuhdi Kota Lubuklinggau.

Analisis faktor yang mendorong perkembangan motorik kasar anak melalui karpet maze Covid-19. Secara umum faktor yang mendorong perkembangan motorik kasar dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama faktor internalnya adalah sebagai berikut: 1) Antusiasme: perkembangan motorik kasar yang distimulasi oleh pendidik melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif Maze karpet Covid-19 memberikan energi positif serta semangat anak. Aktivitas bermain membuat anak senang dan mengembangkan perkembangan emosi, moral dan sosialnya (Bahri, Adisasmita, & Asnawi, 2016). Antusias anak-anak menjadi lebih tinggi karena anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika anak bermain (Hasanah & Tangse, 2022). Dengan antusias yang tinggi pada peserta didik maka kegiatan pembelajaran akan lebih optimal. 2) Kemampuan motorik anak yang tidak sama. Setiap anak memiliki kemampuan berbeda-beda hal ini lah yang akan menjadi faktor yang membuat hasil pada pembelajaran juga akan berbeda-beda.

Kedua, terdapat faktor eksternal yang mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar anak terdiri sebagai berikut: 1) Keluarga: keluarga adalah lingkungan terdekat pada anak. perkembangan anak yang terbiasa berinteraksi dengan keluarga dan bermain aktivitas motorik dirumah akan berpengaruh pada pembelajaran disekolah yaitu anak akan lebih gesit dan aktif karna sudah terbiasa melakukan aktivitas motorik. Adapun bentuk dukungan keluarga yang diberikan adalah dukungan emosional dan dukungan instrumental (Septiana & Widiastuti, 2020). 2) Teman Sebaya: lingkungan pertemanan anak juga dapat mempengaruhi motorik anak (AH & Mukhtar, 2021). motorik anak yang sering bermain dengan teman-temannya dengan kegiatan bermain yang melibatkan permainan yang memerlukan gerakan motorik kasar membuat anak terbiasa dengan kegiatan dalam melatih motorik kasarnya.

Selanjutnya yaitu analisis faktor-faktor yang dapat menghambat Stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan Maze Karpet Covid-19. Faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan motorik anak yaitu faktor dari dalam atau

internal dan faktor dari luar(eksternal). Pertama, terdapat faktor internal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak terdiri dari: 1) Kurang percaya diri: tingkat percaya diri peserta didik dalam melaksanakan permainan mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Di RA Az-Zuhdi Kota masih ada anak yang memang memiliki sifat kurang percaya diri dan merasa takut dalam melaksanakan permainan sehingga peneliti harus memberikan banyak metode agar anak mau dalam berpartisipasi. 2) Latar belakang tenaga pendidik: Pendidik di RA Az-Zuhdi memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Bahkan ada yang tidak berasal dari pendidikan guru anak usia dini. Sehingga diperlukan sedikit bantuan ketika melaksanakan permainan agar anak lebih kondusif

Kedua, terdapat faktor eksternal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak terdiri dari: 1) Pengetahuan orang tua: orang tua yang memiliki banyak wawasan dan menerapkan wawasan parenting yang baik pada anak akan berdampak positif pada anak. Akan tetapi tidak semua orang tua melaksanakan parenting dengan baik sehingga munculah beberapa keterlambatan ataupun penyimpangan dalam perkembangan anak. Dari wawancara terdapat beberapa orang tua yang tidak terlalu mengawasi atau memperhatikan apa saja yang diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. sehingga beberapa anak tidak berkembang secara optimal. 2) Waktu bermain, pada pembelajaran PTM (pembelajaran tatap muka) terbatas ini waktu dan jam sekolah sangat terbatas sehingga waktu bermain pun lebih singkat sehingga anak kurang puas dalam kegiatan bermain.

Senada dengan pendapat Kurniati & Sopiah, (2021) bahwa kepercayaan diri anak yang rendah, latar belakang pendidikan guru, pengetahuan orang tua dan lingkungan dapat menghambat stimulasi perkembangan motorik kasar anak. lebih lanjut menurut Reswari, (2022) pentingnya keterlibatan orang tua, lingkungan dan guru dalam mengoptimalkan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sama halnya dengan pendapat Ulfah & Putra, (2021) bahwa guru atau orang tua harus memahami stimulasi yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Berdasarkan hal tersebut penting adanya keterlibatan orang tua, lingkungan dan guru dalam mengoptimalkan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang berupa observasi dan wawancara diperoleh bahwa pelaksanaan pengembangan motorik kasar melalui permainan Maze Covid-19 pada kelompok B2 di RA Az-Zuhdi Kota Lubuklinggau terdapat perkembangan yang baik dimana pada hasil akhir pertemuan anak sudah bisa menyeimbangkan tubuh serta sudah dapat mengkoordinasikan anggota tubuhnya dengan optimal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Maze karpet covid-19 dapat menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini. Dengan adanya permainan ini anak akan lebih aktif, semangat dan tidak bosan, serta dapat melatih perkembangan motorik kasar anak. Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu peneliti menerapkan Maze karpet Covid-19 untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada anak-anak TK B dan pihak sekolah di RA Az-Zuhdi Kota Lubuklinggau yang telah bersedia membantu dan bekerjasama dalam penelitian ini, ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya program Magister dalam membantu dan mendukung penyelesaian artikel ini. Tak lupa peneliti sampaikan ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Hj. Na'imah, M.Hum, yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian artikel ini. Terakhir ucapan terimakasih kepada para tim editor jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat memungkinan untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, N. M., & Mukhtar, Z. (2021). Model Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bernyanyi Dengan Gerakan Dalam Perkembangan Motorik Kasar Dan Kognitif AUD. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 273-289. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.14600>
- Aprilianti, R. M., & Fitri, R. (2019). Pengaruh Permainan Ikuti Jejakku Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Punggol Sidoarjo. *Jurnal PAUD Teratai.*, 8(3), 1-6. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4190>
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(1), 61-67. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8106>
- Bahri, S., Adisasmita, Y., & Asnawi, M. (2016). The outcome of sprint skills learning. *Cakrawala Pendidikan*, 35(3), 433. <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.11441>
- Crowley, K. J. (2014). *Child development a practical introduction*. London: Sage Publications.
- Dianmarta, A., & Sulthoni. (2017). Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 1-4. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p096>
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL RAUDHAH*, 4(2). <https://doi.org/10.30829/RAUDHAH.V4I2.52>
- Hasanah, U., & Tangse, M. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9-16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Hijriati. (2017). Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Educative Games, Creativity and Early Childhood*. Bunaya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59-69.
- Kokstjen, J., Musalek, M., Stastny, P., & Golas, A. (2017). Fundamental motor skills of Czech children at the end of the preschool period. *Acta Gymnica*, 4(193), 200. <https://doi.org/10.5507/ag.2017.024>
- Kurniati, A., & Sopiah. (2021). Stimulasi Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Titian. *Jurnal Asghar*, 1(1), 11-21.
- Lestari, yuliana sri ayu, Markamah, endang sri, & ruli hafidah. (2014). 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(4), 3. <https://doi.org/10.20961/kc.v2i4.34340>
- Madrona, P. G. (2014). Site development and teaching of motor skills in early childhood education. *Journal of Arts & Humanities*, 3(11), 09-20. <https://doi.org/10.18533/journal.v3i11.558>
- Mahendra, A., & Saputra, Y. (2006). *Perkembangan dan Perkembangan Motorik*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Masitah, W., & Whyuni, S. (2017). 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(2), 131-146. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i2.1387>
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munthali, A. C., Mvula, P. M., & Silo, L. (2014). Early childhood development: the role of community based childcare centres in Malawi. *SpingerPlus*, 24(3), 305. <https://doi.org/10.1186/2193-1801-3-305>
- Putri, A. A., & Andespa, Y. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 165-172. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12506>

- Reswari, A. (2022). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17-29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Rohmah, S. (2019). Pengembangan Media Maze Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Kartika IX-36 Summersari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Digital Repository Universitas Jember*, 5-127.
- Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2022). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558-564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Sargisson, R. J., Powell, C., Stanley, P., & Candole, R. De. (2014). Predicting Motor Skills From Strengths and Difficulties Questionnaire Scores , Language Ability , and Other Features of New Zealand Children Entering Primary School. *The Australian Educational and Developmental Psychologis*, 31(1), 32-46. <https://doi.org/10.1017/edp.2014.1>
- Septiana, V. T., & Widiastuti, A. A. (2020). Dukungan Orang Tua dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy pada Anak Usia Dini Abstrak Abstract: *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 172-180. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.298>
- Solicha, I., & Na'imah. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(4), 206. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutapa, P., & Suharjana. (2019). Improving Gross Motor Skills By Kinaestheticandcontemporary- Based Physical Activity In Early Childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324>
- Sutapa, P., Prihatanta, H., & Suharjana. (2020). Stimulation of Gross Motor Skills in Early Age Children through Playing Estafet and Circuit. *SCITEPRESS - Science and Technology Publications*, 336-341. <https://doi.org/10.5220/0009786003360341>
- Thobald, M., Danby, S., Einarsdottir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., ... Carter-jones, C. (2015). Childrens perspectives of play and learning for educational practice. *Education Sciences*, 15(5), 345-362. <https://doi.org/10.3390/educsci5040345>
- Ulfah, A. A., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844-1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Veldman, S. L. C., Jones, R. A., & Okely, A. D. (2016). Efficacy of gross motor skill interventions in young children: an updated systematic review. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 2(1), e000067. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2015-000067>
- Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Agka. *Jpp Paud Untirta*, 3(2), 105-114.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelasa (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jpp Paud Untirta.*, 5(2), 125-134. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i2.4700>
- Yusuf, S., Aiman, S., Zawi, M. K., Hasan, H., & Radzi, A. A. (2013). Body Composition Index Predict Children ' s Motor Skills Proficiency. *International Scholarly and Scientific Research & Innovation*, 7(7), 395-401.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. jakarta: Kencana.
- Zawi, K., Koh, D., Lian, C., & Abdullah, R. T. (2014). Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Pre- and Early School Children. *Canadian Center of Science and Education*, 7(13). <https://doi.org/10.5539/ies.v7n13p242>