

Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

MEDIA *SMART WORK MAZE* BERBASIS DIGITAL UNTUK MELATIH MOTORIK PADA ANAK USIA DINI DI PAUD MENTARI DESA DILEM

Elmi Tri Yuliandari¹, Jati Kusuma Wahana PP², Ima Nurul Fitriya³, Dicky Wahyu Pratama⁴, Ira Puspita⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Surabaya

elmi.tri.yuliandari@um-surabaya.ac.id¹, jatikusumawahanapp@gmail.com², ima.nurul.fitriya-2021@fpsi.um-surabaya.ac.id³, dicky.wahyu.pratama-2021@fpsi.um-surabaya.ac.id⁴, irap31598@gmail.com⁵

Submitted : 09 Juni 2024

Accepted : 24 April 2025

Published : 30 April 2025

Abstrak : Siswa PAUD Mentari di desa Dilem merupakan siswa yang aktif selama proses pembelajaran sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media *Smart Work Maze* berbasis digital adalah media pembelajaran yang dapat melatih motorik anak. Sehingga tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar pada siswa PAUD Desa Dilem dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Work Maze* berbasis digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan utama yaitu pretest yang dilakukan pada awal implementasi dengan cara wawancara dan pengamatan, kemudian proses pendampingan dan terakhir posttes pada akhir implementasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diketahui bahwa tingkat motorik baik motorik kasar dan halus mengalami peningkatan dari awalnya 4-7 kegiatan yang dikuasai pada sebelum penerapan media menjadi 9-10 kegiatan yang bisa dikuasai oleh siswa yang artinya ada peningkatan dari sebelum penggunaan media. Keberhasilan tersebut terjadi karena media yang dirancang dapat menarik minat dan efektif dalam melatih motorik siswa PAUD Desa Dilem.

Kata Kunci: *smart work maze*, motorik, siswa

1. PENDAHULUAN

Setiap anak adalah unik dan memiliki perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh sebab itu tidak heran jika anak akan cenderung mengeksplor lingkungan sekitar mereka

dengan terus bergerak aktif dan tidak bisa diam. (Amini et al., 2021). Hal ini juga yang terjadi di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mentari Desa Dilem

Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto.

PAUD Mentari terletak di Desa Dilem Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto dimana berdasarkan hasil wawancara dengan gurunya memiliki 3 guru dan siswa sebanyak 8 anak. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di PAUD tersebut didapatkan keseluruhan siswa sangatlah aktif dalam pembelajaran serta cenderung bosan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru mereka. yang semuanya aktif.

Pada masa usia dini anak-anak akan mengalami perkembangan fisik dari segi motorik kasar maupun motorik halus. Memberikan waktu yang banyak untuk anak melakukan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan motoriknya dan pengawasan yang tepat merupakan salah satu usaha yang tepat dalam mendukung perkembangan fisik motorik anak usia dini (Fitriani, 2018)

Salah satu usaha yang bisa dilakukan dalam merangsang perkembangan motorik anak adalah dengan memberikan media pembelajaran yang bisa membuat anak-anak tertarik dan melakukan aktifitas

fisik. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di PAUD tersebut para guru dalam pembelajaran masih dominan menggunakan media ceramah, APE yang dimiliki masih sangat terbatas karena guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran secara mandiri dan jika ingin menggunakan media yang baru para guru harus membeli di toko APE sedangkan biaya pengadaan APE sangat minim. Oleh sebab itu dengan adanya Media *smart work maze* dapat menjadi alternatif alat permainan edukatif yang bisa digunakan dalam melatih motorik pada anak usia dini.

Media *smart work maze* atau maze pekerja pintar adalah permainan dalam sebuah labirin atau jalan yang berliku dan berbelok-belok. (Nurdin et al., 2022). Dengan permainan ini anak-anak akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang berbagai profesi yang ada di masyarakat, sehingga mereka dapat memahami peran dan tanggung jawab yang terkait dengan masing-masing profesi. Permainan ini akan merangsang kreativitas anak-anak dalam memecahkan labirin atau teka-teki yang terkait dengan profesi. Anak-anak akan belajar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan,

berbagi peran, dan berkomunikasi dengan teman sekelas, sehingga mengembangkan keterampilan sosial mereka

Penelitian yang dilakukan (S. Wahyuni & Usman, 2020) menyimpulkan bahwa penerapan media maze dapat mengembangkan kognitif anak di TK PKK Jalmak Pamekasan mulai berkembang secara maksimal dibuktikan dari 20 anak, 2 anak belum berkembang dan 18 anak sudah mulai berkembang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Anak usia dini adalah anak pada rentang usia 0-6 tahun dimana hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem pendidikan nasional tahun 2003. Menurut teori erikson dikatakan bahwa pada usia pra sekolah atau 4-6 tahun adalah masa bermain yakni Inisiatif vs bersalah dimana anak pada umur ini sangat aktif dan banyak bergerak. Anak mulai belajar mengembangkan kemampuannya untuk bermasyarakat. Inisiatifnya mulai berkembang pula dan bersama temannya mulai belajar merencanakan suatu permainan dan melakukannya dengan gembira. (C. Wahyuni, 2018).

Perkembangan motorik kasar seorang anak ketika berusia 3 tahun

dengan melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari ke sana ke mari dan ini menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Sedangkan ketika usia 4 tahun, anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil resiko seperti jika si anak dapat naik tangga dengan satu kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan waktu pada setiap langkah. kemudian, pada usia 5 tahun anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya. (Nurasyiah & Atikah, 2023).

Perkembangan keterampilan motorik halus dapat dilihat pada usia 3-5 tahun dimana ketika usia 5 tahun sudah memiliki koordinasi mata yang bagus dengan memadukan tangan, lengan, dan anggota tubuh lainnya untuk bergerak. (Nurasyiah & Atikah, 2023).

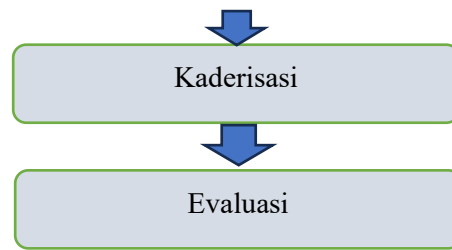
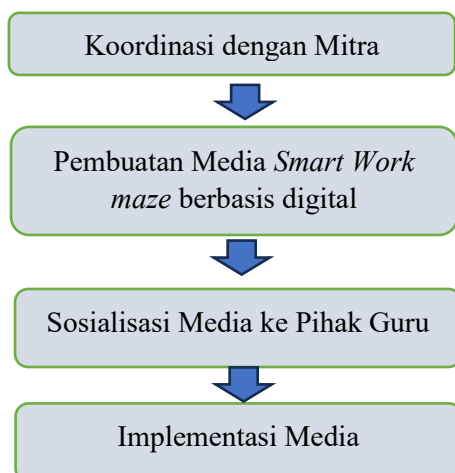
Pembelajaran pada anak usia dini befokus pada memerankan perasaan dan nurani, belajar sambil bermain, belajar melalui komunikasi dan interaksi sosial, belajar melalui lingkungan serta belajar memenuhi hasrat dan kebutuhannya (Dewi et al., n.d.)

Salah satu permainan yang dapat dilakukan pada siswa PAUD adalah permainan maze dengan permainan ini anak dapat memecahkan masalah hingga, mengingat tujuan, belajar membaca peta, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dan meningkatkan kemampuan motorik halusny. (Putriana et al., 2022).

Media pembelajaran maze game pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya memiliki beberapa fitur diantaranya terdiri dari Papan Maze Game sebagai media utama untuk menyusun rute perjalanan, maze jalan, jenis barang dalam toko dan soal cerita. (Putri Mu et al., 2023)

3. METODE PELAKSAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat di PAUD Mentari Desa Dilem dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan pengabdian

Pada tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan mitra yakni diskusi terkait kondisi mitra dan persiapan kegiatan yang akan dilakukan .

Tahapan kedua, tim mengembangkan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE), pada tahapan ketiga tim melakukan sosialisasi kepada mitra yakni guru dan kepala sekolah serta kesepakatan terkait teknis pelaksanaan implementasi media. Pada tahap keempat melakukan implementasi kepada siswa PAUD Mentari yang berjumlah 8 siswa yang dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pada pelaksanaannya tim dibantu oleh guru. Pada tahapan implementasi ini tim melakukan pretest dengan cara melakukan pengamatan dan observasi awal terkait kemampuan motorik siswa PAUD. Pretest dilakukan dengan metode pengamatan menggunakan angket observasi dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir.

Kemudian setelah tahapan implementasi media dilakukan tahapan posttest dengan melakukan observasi dan pengamatan pada akhir pertemuan dengan pertanyaan yang sama dengan posttest untuk melihat peningkatan kemampuan motorik siswa.

KULIAH KERJA NYATA (KKN)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
KELOMPOK 9

LEMBAR OBSERVASI

NAMA : Dena S.
USIA : 5 thn.

No.	Indikator	Hasil Observasi	
		YA	TIDAK
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan pengajar	✓	
2.	Anak mampu mengikuti jalur dalam permainan maze	✓	
3.	Kemampuan anak memahami urutan giliran bermain	✓	
4.	Kemampuan anak mengenali jenis pekerjaan dalam permainan	✓	
5.	Kemampuan anak memahami dan mengikuti aturan permainan	✓	
6.	Kemampuan anak berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman bermain	✓	
7.	Kemampuan anak menjaga fokus dan perhatian selama permainan	✓	
8.	Anak mampu menempatkan letak pekerjaan yang ditunjukkan oleh pengajar	✓	
9.	Pemahaman anak terkait durasi permainan dan kesabaran menunggu giliran	✓	
10.	Anak mampu mengkoordinasikan mata dan kaki (langkah)	✓	

Gambar 2. Lembar observasi siswa

Tahap kelima adalah pembentukan kader. Pada tahapan ini tim melakukan pelatihan kepada guru PAUD desa dilem terkait cara penggunaan dan pengaplikasian media yang sudah tim kembangkan. Pada tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap keefektifan media yang sudah tim buat sehingga dengan adanya evaluasi ini tim dan guru bisa mengembangkan media atau APE yang lebih beragam untuk siswa PAUD Mentari Desa Dilem.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan mendapatkan beberapa hasil diantaranya dapat mengembangkan media pembelajaran maze game yakni media *smart work maze* berbasis digital sesuai dengan gambar 3 dan mendapatkan hasil sebelum proses implementasi dan sesudah yang tersaji pada tabel 1.



Gambar 3. Gambar *smart work maze*

Tabel 1. perbandingan nilai pretest dan postes

No.	Inisial siswa	Pretest	Post tes
1	A.1	50	100
2	A.2	50	90
3	A.3	50	100
4	A.4	50	80
5	A.5	60	100
6	A.6	50	100
7	A.7	70	100
8	A.8	40	90
	Rata-rata	52,5	95

Pengabdian yang dilakukan telah berjalan dari bulan Juli hingga Agustus dan sudah melaksanakan implementasi sebanyak 5 kali pertemuan dan pendampingan. Kegiatan pendampingan dilakukan selama 3 hari dan 2 hari untuk pelaksanaan pretest dan post tes melalui pengamatan dan wawancara terhadap guru.



Gambar 4. Kegiatan pendampingan

Pada pelaksanaan implementasi pengabdian kepada siswa PAUD Mentari Desa Dilem siswa diperkenalkan dengan media *smart work maze* dan juga diperkenalkan dengan beberapa video yang dapat ditampilkan melalui media dimana pada masing-masing pekerja/profesi diberikan barcode yang ketika *dicapture* isinya berupa video interaktif sesuai dengan profesi yang dipilih oleh siswa.

Pada awal pelaksanaan implementasi tim melakukan pretest dengan cara melakukan pengamatan dan diskusi kecil kepada siswa terkait

perkembangan motorik pada masing-masing siswa. Dalam proses implementasi yang sudah tim laksanakan siswa sangat antusias sekali dalam memainkan *smart work maze* tersebut.

Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang telah dilakukan tim dengan menggunakan lembar observasi dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan dengan uraian pertanyaan sesuai pada gambar 2 yakni pertanyaannya mencakup kemampuan anak dalam memahami urutan bermain, kemampuan anak dalam mengkoordinasikan mata dan kaki dan beberapa pertanyaan lain. Angket tersebut digunakan sebagai lembar observasi pada awal pertemuan yakni pada pretest dan di akhir pertemuan atau posttests. Sehingga didapatkan nilai perbandingan antara pretest dan post tes yang tersaji pada tabel 1.

Berdasarkan data tabel perbandingan tersebut yang dikumpulkan dari hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik siswa dengan sebelum menggunakan *Smart Work Maze*, dimana nilai rata-rata kemampuan motorik siswa pada pre-test adalah 52,5, dan nilai ini meningkat

menjadi 95 pada post-test setelah menggunakan media ini. Pada gambar 5. Grafik hasil observasi pretest dan posttes memperlihatkan perbandingan nilai pre-test dan post-test kemampuan motorik siswa PAUD Mentari Desa Dilem.



Gambar 5. Grafik hasil observasi

Peningkatan kemampuan motorik dengan menggunakan media *smart work maze* ini sesuai dengan penelitian bahwa dengan permainan ini anak dapat memecahkan masalah hingga, mengingat tujuan, belajar membaca peta, mengenali ciri dari sebuah objek dan mampu mengkoordinasikan mata dan tangan dan meningkatkan kemampuan motorik halus nya.

Pada tahapan kelima tim kemudian melakukan kaderisasi terhadap guru PAUD Mentari desa Dilem agar media ini dapat terus digunakan pada tahun berikutnya atau

kepada siswa-siswa lain ketika tim sudah tidak melakukan pengabdian di sekolah tersebut.



Gambar 6. Implementasi dan kaderisasi kepada guru

Antusias dari guru terhadap media yang dibuat oleh tim sangatlah bagus ketika proses kaderisasi ini dan berharap agar bisa membuat dan mengembangkan media atau Alat Permainan Edukasi yang lebih beragam agar antusias siswa lebih tinggi pada saat proses pembelajaran dan ini sekaligus menjadi proses tahapan keenam yakni proses evaluasi.

Pada tahapan evaluasi yang dilaksanakan selama 2 kali selama program berlangsung tim melaksanakan diskusi dengan guru untuk bisa mengembangkan alat/media permainan yang lebih baik ke depannya karena untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran. Bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui

bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif (dewi, 2017)

5. SIMPULAN

Pengabdian Masyarakat dengan media smart work maze berbasis digital sangat diperlukan oleh anak usia dini karena pada masa anak usia dini adalah masa bermain yang memerlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi. Hal ini terbukti pada hasil pengabdian yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang mengalami peningkatan kemampuan motorik siswa ketika menggunakan media pembelajaran smart work maze dengan tanpa adanya media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.
- Dewi, K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., Fakultas, D., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Raden, U., & Palembang, F. (n.d.). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *E-Journal UIN Raden Fatah Palembang*.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurdin, A., Muhammad, Zamzami, Bukhari, & Ibrahim, T. M. I. (2022). Penerapan Bermain Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Pra Sekolah. *Jurnal Sosiohumaniora Kodepena*, 3(1), 87–99.
- Putri Mu, M., Analisa Ekasari, L., Salsabila, R., & Wahyu Pranoto, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika*. 4(2), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>
- Putriana, D., Sit, M., & Basri, M. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Maze. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7–14. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v>

6i1.10013

Wahyuni, C. (2018). *Panduan Lengkap Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun PANDUAN LENGKAP TUMBUH KEMBANG ANAK USIA 0-5 TAHUN STRADA PRESS* (Pertama). Strada Press.

Wahyuni, S., & Usman, J. (2020). Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk

Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 160–173. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3687>