

Pengembangan Media *Shake Board* Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini

Alifah Dwi Junita¹, Ananda Aulia Rifqi Nursanty², Anindya Lyssa Islami³,
Bening Kusumaningati Suyitno⁴, Faridatul Amalia⁵, Safiruddin Al-Baqi⁶

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo¹, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo²,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo³, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo⁴,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo⁵, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo⁶

¹alifah0206@gmail.com, ²auliaa0709@gmail.com, ³lyssaislami02@gmail.com,
⁴beningkusuma450@gmail.com, ⁵faridatulamalia652@gmail.com,
⁶albaqi@iainponorogo.ac.id



Dikirim : 18 Desember 2024
Diterima : 26 Mei 2025
Terbit : 31 Mei 2025
Koresponden: Alifah Dwi Junita
Email : alifah0206@gmail.com

Cara citasi: Junita, A. D., dkk.
(2025). Pengembangan Media
Shake Board untuk Meningkatkan
Keterampilan Motorik Halus
Anak Usia Dini. *Tinta Emas:*
Jurnal Pendidikan Islam Anak
Usia Dini. 4(1), 1-16.



Karya ini bekerja di
bawah lisensi *Creative Commons*
Attribution-ShareAlike 4.0
International License
[https://creativecommons.org/licenses/
by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

At an early age, every aspect of a child's development is very urgent to be stimulated. One of the developmental aspects that supports pre-writing skills at this time is the development of fine motor skills. This research aims to help parents and teachers in overcoming fine motor problems in children, especially for children who have difficulty in writing. Therefore, the researcher created a development product called *Shake Board* which is modified from a maze game. The type of research used is *Research & Development (R&D)* with the *ADDIE* development model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The *ADDIE* stages in this study are carried out systematically. At the analysis stage, the researcher identified field needs through observation and interviews with the principal, which showed the importance of media to train children's fine motor skills. The design stage is carried out by designing *Shake Board* media based on the results of literature studies and early childhood needs.

In the development stage, the media is made of plywood measuring 22 x 16 cm with a labyrinth design and filled with 40 beads as a means of practicing eye and hand coordination. This media was then validated by *PIAUD* expert lecturers. Furthermore, at the implementation stage, the *Shake Board* was tested on six

children aged 5–6 years (3 boys and 3 girls) at BA 'Aisyiyah 1 Simo, Ponorogo Regency. Finally, the evaluation stage was carried out by observing changes in children's fine motor skills before and after the use of media. The results of the *Wilcoxon signed-rank test* showed a significance value of $0.026 < 0.05$, which means that there was a significant difference between the child's fine motor skills before and after treatment. Thus, it can be concluded that Shake Board game media has proven to be effective in improving the fine motor skills of children aged 5–6 years in the institution. The researcher hopes that this media can be a fun and educational solution in helping the development of fine motor skills in early childhood.

Keywords: *Media Shake Board; Fine Motor; Early Childhood*

Abstraksi

Pada masa usia dini, setiap aspek perkembangan anak sangat urgen untuk distimulasi. Salah satu aspek perkembangan yang menunjang kemampuan pra-menulis pada masa ini adalah perkembangan motorik halus. Penelitian ini bertujuan untuk membantu para orang tua dan guru dalam mengatasi permasalahan motorik halus pada anak, khususnya bagi anak yang mengalami kesulitan dalam menulis. Oleh karena itu, peneliti menciptakan produk pengembangan bernama *Shake Board* yang dimodifikasi dari permainan labirin (*maze*). Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ADDIE dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan lapangan melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, yang menunjukkan pentingnya media untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Tahap desain dilakukan dengan merancang media *Shake Board* berdasarkan hasil studi pustaka dan kebutuhan anak usia dini. Pada tahap pengembangan, media dibuat dari bahan triplek berukuran 22 x 16 cm dengan desain labirin dan diisi 40 manik-manik sebagai sarana melatih koordinasi mata dan tangan. Media ini kemudian divalidasi oleh dosen ahli PIAUD. Selanjutnya, pada tahap implementasi, *Shake Board* diuji cobakan kepada enam anak usia 5–6 tahun (3 laki-laki dan 3 perempuan) di BA 'Aisyiyah 1 Simo, Kabupaten Ponorogo. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati perubahan keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji *Wilcoxon signed-rank test* menunjukkan nilai signifikansi $0,026 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Shake Board* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di lembaga tersebut. Peneliti berharap media ini dapat menjadi solusi yang menyenangkan dan edukatif dalam membantu perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Kata kunci: *Media Shake Board; Motorik Halus; Anak Usia Dini*

A. Pendahuluan

Masa usia dini ialah suatu masa emas dimana segala aspek perkembangan bisa diberikan stimulus lebih mudah. Masa ini hanya terjadi sekali selama kehidupan suatu individu. Anak mempunyai kemampuan besar untuk distimulasi dan dikembangkan demi melatih tanggung jawabnya di masa yang akan datang (Ayuningtyas & Baqi, 2022). Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikatakan urgen untuk distimulasi adalah motorik halus, hal ini karena motorik anak menjadi sangat fundamental untuk kemajuan perkembangannya. Elizabet B. Hurlock menyebutkan bahwasanya merupakan sebuah tahap kematangan yang berkesinambungan dengan aspek diferensial bentuk atau kegunaan, juga perubahan sosioemosi (Hurlock, 2017). Dengan menstimulasi kemampuan anak semenjak dini dapat mendukung anak menjadi individu yang membanggakan, sehat, cerdas, dan memiliki kualitas (Wulansuci, 2024).

Sutini menyatakan bahwa motorik halus mempunyai kaitan antara kemampuan anak dalam menggerakkan bagian tubuh tertentu yang dikordinasi oleh otot-otot kecil dan membutuhkan suatu sinkronisasi yang tepat (Sutini & Rahmawati, 2015). Lebih lanjut, Sumantri menyebutkan bahwasanya keterampilan motorik halus merupakan keahlian/kecakapan dalam mengelola pemanfaatan sekumpulan otot kecil misalnya jari-jari dan pergelangan tangan yang memerlukan ketelitian serta fokus mata dan tangan, kecakapan yang terdiri dari pemanfaatan fasilitas guna bekerja dan benda-benda kecil, serta pengelolaan terhadap mesin seperti menjahit, mengetik, dan semacamnya (Munawaroh & Wijayanti, 2019).

Dari berbagai urain yang telah disebutkan, maka dapat diketahui bahwasanya keterampilan motorik halus ialah keahlian anak dalam menggerakkan dan mengorganisasikan otot-otot kecil yang juga membutuhkan pengkoordinasian antara mata dan tangan. Adapun aktivitas yang bisa membantu mengembangkan kemampuan motorik halus misalnya bermain puzzle, membentuk balok sesuai susunan, memasukkan benda ke ruang/celah berdasarkan bentuknya, membuat garis, membuat lipatan kertas, menjahit, dan banyak lainnya (Munawaroh & Wijayanti, 2019).

Meninjau dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2022 yang menetapkan standar indikator tamatan untuk PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Dewi dkk., 2020). Dalam STPPA, perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa kriteria keberhasilan, di antaranya: 1) menggambar berdasarkan ide/gagasannya sendiri, 2) menirukan sebuah bentuk, 3) melakukan eksplorasi menggunakan beberapa alat dan aktivitas, 4) memakai alat tulis dengan sesuai, 5) menggunting menyesuaikan pola, 6) menempel gambar

dengan tepat, 7) mengekspresikan dirinya melalui aktivitas menggambar (Nafsia dkk., 2024).

Keterampilan motorik halus merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak usia dini karena berkaitan erat dengan kemampuan menjalankan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, mengancingkan baju, dan menggunakan alat makan (Sari & Agustina, 2024). Namun, observasi pada penelitian pendahuluan di lokasi penelitian menunjukkan bahwa banyak anak usia dini mengalami keterlambatan dalam pengembangan motorik halus. Sebuah studi oleh Cahill dan Basyk (2020) mengungkapkan bahwa anak-anak yang kurang terstimulasi secara motorik halus cenderung mengalami kesulitan dalam kesiapan akademik, terutama dalam keterampilan pra-menulis dan manipulasi alat tulis. Selain itu, menurut penelitian oleh Cameron et al. (2012) dalam *Early Childhood Research Quarterly*, keterlambatan motorik halus juga berhubungan dengan rendahnya rasa percaya diri anak dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, karena mereka merasa tertinggal dibandingkan teman sebayanya. Fakta ini menunjukkan bahwa pengembangan media yang mampu menstimulasi keterampilan motorik halus menjadi sangat penting sebagai bagian dari intervensi edukatif di usia dini.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan dalam mendukung perkembangan anak usia dini, khususnya dalam membantu memberikan stimulasi perkembangan motorik halus anak. Media merupakan instrumen pendukung ketercapaian aktivitas pembelajaran sehingga nilai yang disampaikan oleh pengajar dapat relevan dengan tujuan pembelajaran dan mampu mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang direncanakan. Maka dari itu media bisa diartikan sebagai alternatif penyampai pesan yang nyata untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang menyenangkan (Nurrita, 2018). Pengembangan media pembelajaran edukatif untuk membantu permasalahan motorik halus yang efektif, menarik, juga menyenangkan untuk dimainkan oleh anak perlu dipertimbangkan. Hal ini dikarenakan keterampilan motorik halus dapat mempengaruhi kesiapan anak dalam menulis.

"Shake Board" adalah salah satu media pembelajaran yang mengandung nilai edukatif dengan mempertimbangkan dan memasukkan unsur-unsur stimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Media *shake board* ini merupakan media edukatif yang dikembangkan dari alat permainan labirin (*maze*). Menurut Asni Ariny Haque dan Rohani dalam penelitian yang ia lakukan, menyatakan bahwa APE *maze* merupakan permainan yang didesain dengan bentuk tertentu dan bertujuan agar orang yang memainkannya dapat mencapai area yang dituju dengan cara mencari jejak dari aktivitas

menorehkan coretan (Haque, 2014). *Maze* adalah permainan edukasi sederhana dimana pemain dituntut untuk menemukan jalan/rute yang benar untuk menjangkau tujuan akhir permainan (Munawaroh & Wijayanti, 2019).

Dengan menggunakan APE *shake board* yang dimodifikasi dari permainan labirin (*maze*), keterampilan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya bisa terlatih, seperti kecakapan menggunakan jari-jemari dan pergelangan tangan dengan baik. Adapun penelitian yang relevan dengan permainan *maze* dalam mengembangkan motorik halus sudah sempat dibahas oleh Sari dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwasanya pengembangan media labirin dalam pembelajaran dinilai menarik bagi anak dan dapat meningkatkan motorik halus anak. Media edukatif ini dapat menstimulasi dan mengembangkan kemampuan fisik maupun psikologis anak, menstimulasi konsentrasi anak dalam problem solving, menstimulasi kemampuan sosial anak melalui kerja sama, serta mengasah dan mengembangkan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran maupun problem solving (Sari, 2022).

Salah satu aktivitas pembelajaran yang melibatkan motorik halus yaitu aktivitas menulis. Karena itu, pemberian rangsangan dan latihan motorik halus penting untuk mendukung perkembangan anak, misalnya kemampuan dasar pra menulis dan membaca. Hal ini relevan dengan temuan Z. Shihiyah dan M. Nidia dalam penelitiannya yang mengemukakan bahwasanya kemampuan dasar menulis menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dikembangkan untuk mendukung perkembangan bahasa anak. Keterampilan motorik halus dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak (Zuhrita & Mufidati, 2017). Oleh karena itu, agar perkembangan anak berlangsung dengan baik dan optimal, anak harus diberi stimulasi secara teratur dan berkelanjutan, serta diimbangi bersamaan dengan kasih sayang, cara bermain yang menyenangkan, dan lain sebagainya (Maulidha & Larasati, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di BA 'Aisyiyah 1 Simo, didapati beberapa anak masih sering memiliki kendala dalam hal menulis. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dan seringkali tertinggal dari teman-temannya ketika menulis. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menjadikan masalah keterlambatan motorik halus yang dialami beberapa anak di kelompok B BA 'Aisyiyah 1 Simo sebagai fokus permasalahan untuk ditangani dan dioptimalkan. Upaya yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *shake board* yang diharapkan dapat menjadi solusi yang memudahkan guru serta orang tua dalam mengatasi keterlambatan motorik halus pada anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di BA 'Aisyiyah 1 Simo Ponorogo dengan subjek anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di lembaga tersebut, sedangkan sampel diambil secara purposive sebanyak 6 anak, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan, yang menunjukkan indikasi keterlambatan perkembangan motorik halus.

Penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah suatu metode penelitian yang dipakai guna menciptakan sebuah produk atau sesuatu yang baru dan mengukur keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan/proses antara lain: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Bachtiar & Rosada, 2022).

a. Analisis (*analysis*)

Tahap awal dari model pengembangan ini yaitu tahap analisis. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan faktor-faktor yang mungkin menjadi sebab atas ketidakseimbangan kompetensi pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengidentifikasian antara masalah dan kebutuhan di lapangan, terutama selama proses belajar sambil bermain berlangsung. Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisa terhadap kemampuan motoric halus anak usia 5 s/d 6 tahun dalam kaitannya dengan aktivitas menulis dengan wawancara terhadap kepala sekolah di salah satu lembaga BA 'Aisyiyah 1 Simo di Kabupaten Ponorogo.

b. Desain (*design*)

Tahap kedua dari model pengembangan ini adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan guna memastikan tujuan pembelajaran dan teknik pengujian yang tepat (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap ini diawali dengan melakukan pencarian sumber referensi terkait berbagai kegiatan penelitian dan media yang pernah digunakan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menentukan bahan, merakit alat penelitian, dan merancang alat permainan edukatif *shake board*.

c. Pengembangan (*development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, merupakan proses pelaksanaan rancangan atau desain. Sumber belajar yang dipilih dibuat dan divalidasi dalam tahap ini (Hidayat & Nizar, 2021). Dua kegiatan penting yang dilakukan peneliti selama melakukan langkah pengembangan adalah pembuatan media dan validasi media. Media dibuat dengan menggunakan bahan dasar triplek yang mana ukurannya telah ditentukan pada tahap

design. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi media pembelajaran dengan ahli. Peneliti melakukan validasi kepada seorang akademisi PAUD yang mengabdikan di jurusan PIAUD IAIN Ponorogo.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap keempat dari model pengembangan ini yaitu tahap implementasi atau pelaksanaan penggunaan produk yang dilakukan oleh peneliti. Tahap ini bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar dan melibatkan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Tahapan ini mencakup kegiatan konkrit dalam penggunaan produk atau media untuk pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sebanyak enam anak usia 5-6 tahun melakukan uji coba produk. Hal tersebut bertujuan agar dapat mengetahui keefektifan media *shake board* dengan meninjau peningkatan kemampuan motorik halus anak.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dari proses pengembangan ini ialah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan menilai keefektifan produk dan proses pengajaran, baik sebelum ataupun setelah tahap implementasi. Tahap evaluasi mencakup penentuan indikator evaluasi, pemilihan instrumen evaluasi, dan pelaksanaan evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Evaluasi merupakan tahap ujung dalam proses pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti. Evaluasi juga merupakan tahapan yang dilaksanakan untuk memberi nilai tambah pada media pembelajaran sehingga peneliti dapat mengetahui keefektifan produk yang dikembangkannya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara atau tanya jawab dan observasi mengenai kemampuan motorik halus anak. Karena sampel yang diambil tidak memenuhi persyaratan parametrik, maka analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik non-parametrik. Analisis data diproses dengan bantuan SPSS 27.0 untuk Windows sesudah dilakukan proses *scoring* dan tabulasi data. Adapun analisis statistik yang dipakai dalam pengolahan data yaitu dengan pengujian *Wilcoxon Signed Test*.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sesudah dilakukannya uji validasi, peneliti melangsungkan uji coba dengan 6 anak usia 5 tahun di BA Aisyah I Simo. Media ini berhasil menarik minat anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas motorik. Berdasarkan observasi anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan jari dan tangan mereka seperti menggerakkan, menggenggam dan memasukkan manik-manik kedalam ruang *pentagonal*. Setelah penggunaan *Shake Board* anak-anak merasa senang dan

tertarik untuk bermain dengan media ini mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berbagai aktivitas yang melibatkan *Shake Board*. Selain itu anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi selama kegiatan.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap 6 anak selama tiga hari, diperoleh hasil analisis data sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil analisis deskriptif nilai
perkembangan motorik halus ditinjau dari *Pre test* dan *Post test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	6	11	15	13.17	1.722
Post Test	6	16	20	18.17	1.472
Valid N (listwise)	6				

Hasil menunjukkan bahwa nilai perkembangan motorik halus anak ditinjau dari *Post test* memperoleh nilai rata-rata 18.17 (SD. 1.47). Sedangkan nilai perkembangan motorik halus anak ditinjau dari *Pre test* memperoleh nilai rata-rata 13.17 (SD 1.72). Hasil nilai rata-rata tersebut, memperlihatkan terdapat perbedaan antara nilai *Post test* dan *Pre test*. Anak yang sudah melakukan uji coba memiliki nilai lebih tinggi yaitu 18.17 dibandingkan sebelum melakukan uji coba yaitu 13.17.

Tabel 2.
Hasil uji wicoxon ditinjau dari post test dan pretest

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test – Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	6 ^b	21.00
	Ties	0 ^c	
	Total	6	

Test Statistics^a

Post Test - Pre Test

Z	-2.232 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.026

Dari nilai uji Wilcoxon, nilai z adalah -2.232 sedangkan nilai dari sig. 2-tailed adalah 0,026<0,05. Maka dari hasil uji statistik ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan berdasarkan perolehan nilai perkembangan motorik halus sebelum dan setelah penggunaan media *shake board*.

Pembahasan

Proses Pengembangan *Shake Board* dalam Melatih keterampilan Motorik Halus

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Bachtiar & Rosada, 2022). Tahap pertama, analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang terjadi di lapangan, khususnya berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah BA 'Aisyiyah 1 Simo, Ponorogo, dan mengamati kegiatan belajar anak dalam konteks bermain sambil belajar, yang menunjukkan adanya kebutuhan akan media yang dapat menstimulasi keterampilan motorik halus anak.

Tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan melakukan studi literatur terkait media edukatif berbasis permainan yang efektif untuk stimulasi motorik halus anak usia dini. Peneliti merancang media bernama **Shake Board**, yang terinspirasi dari permainan Maze, berbentuk papan persegi panjang berukuran 22 cm x 16 cm berbahan dasar triplek. Di dalam papan terdapat dua ruang berbentuk pentagonal berwarna hitam dan kuning, masing-masing berisi 20 manik-manik (total 40 biji), dan bagian atas papan dilapisi mika agar manik-manik tidak keluar. Di dalam ruang pentagonal terdapat angka 7 yang menjadi tantangan visual sekaligus target manipulatif bagi anak. Media ini dirancang untuk melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan konsentrasi dan fokus anak.



Gambar 1 Desain produk shake board

Tahap ketiga, yaitu pengembangan, mencakup pembuatan media dan proses validasi. Shake Board dikembangkan sesuai desain yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh seorang akademisi dari jurusan PIAUD IAIN Ponorogo. Validator menilai bahwa media ini telah sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan motorik halus sebagaimana tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Validator juga memberikan masukan perbaikan seperti penggunaan triplek ringan, penambahan pelindung busa EVA pada pinggiran papan untuk keamanan, serta pelapisan mika pada bagian atas agar manik-manik tidak mudah keluar dan mencegah risiko tertelan.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, media Shake Board diuji cobakan kepada enam anak kelompok B (usia 5–6 tahun), yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Uji coba dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui bagaimana anak menggunakan Shake Board dan sejauh mana media ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka.



Gambar 2 pelaksanaan uji coba media shake board

Tahap terakhir, evaluasi, dilakukan untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi mencakup penetapan indikator keberhasilan, penyusunan instrumen penilaian, serta pengumpulan dan analisis data dari hasil uji coba. Evaluasi ini dilakukan baik secara formatif selama proses pengembangan maupun secara sumatif setelah implementasi,

dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur peningkatan keterampilan motorik halus anak secara deskriptif.

Efektivitas *Shake Board* Melatih keterampilan Motorik Halus

Menurut Santrock (2019), keterampilan motorik halus dalam setiap gerakan jari yang memerlukan kemampuan untuk menunjukkan keterampilan motorik halus, seperti menggenggam mainan, menggunakan sendok, atau mengancingkan baju . Pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 8 Hakikat Motorik Halus dan Motorik Kasar 2014 mengenai Standar Nasional pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menguraikan bahwasanya motorik halus meliputi kemampuan dan gerakan jari-jari tangan dengan menggunakan media untuk bereksplorasi dan menuangkan perasaan diri. Maka kemampuan motorik halus diartikan sebagai sebuah kapasitas yang memerlukan koordinasi mata dan tangan dalam menggunakan jari tangannya (Khairi, 2018).

Pada teori perkembangan anak, menjelaskan tentang keterampilan motorik halus yang dikoordinasikan oleh otak. Dengan kata lain berdampak besar terhadap kemampuan kognitif. Misalnya, jika anak pandai menggambar, menggunting, dan merekatkan, aktivitas tersebut yang dapat memudahkan anak dalam menulis (Pramita, 2010). Terdapat tiga hal penting untuk pengembangan keterampilan, antara lain; peluang untuk mencoba, motivasi belajar, teladan yang benar untuk ditiru, dan arahan yang sesuai untuk memastikan perilaku yang tepat (Hurlock, 2007).

Menurut Hurlock dalam (Rudiyanto, 2016), ada beberapa faktor yang memberi pengaruh terhadap keterampilan motorik halus, di antaranya: 1) pembentukan sistem saraf, 2) memungkinkan kemampuan bergerak, 3) anak termotivasi dengan keinginan untuk bergerak, 4) lingkungan yang penuh dukungan, 5) kondisi psikologi anak, 6) usia, 7) gender, 8) genetika, 9) kondisi genetik yang terjadi ketika ada perubahan. Perkembangan motorik anak dapat berjalan lebih optimal bila mempunyai lingkungan yang memungkinkannya tumbuh dan berkembang. Aktivitas di *outdoor* dapat dijadikan sebuah pilihan tepat untuk menstimulasi perkembangan otot.

Media *shake board* ini dapat menjadi solusi permasalahan keterampilan motorik halus, dimana keterampilan ini diperlukan dalam melatih kemampuan menulis. Penggunaan media ini mempunyai beberapa keunggulan dalam keterampilan motorik halus diantaranya: meningkatkan koordinasi mata dan tangan, dapat menstimulasi jari tangan seperti gerakan menggenggam, mendorong kreativitas dan imajinasi, meningkatkan konsentrasi dan fokus, dan membantu anak mengatasi aktivitas yang menantang.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Hasna pada tahun 2021, yang berjudul “Pengembangan Media *Sensory Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil data, Media *Sensory Board* memiliki hasil uji nilai kelayakan sebesar rata-rata 4 presentase 100%, berkategori sangat layak digunakan. Hasil dari uji kepada validator nilai kelayakannya diperoleh dengan rata-rata sejumlah 3 presentase 75%, berkategori layak digunakan. Sedangkan, hasil observasi anak yang dilakukan di lembaga RA Kakrimah Tungkop menunjukkan hasil, saat penilaian tahap I nilai rata-rata berjumlah 25.7 presentase 64.25% dan termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH), selanjutnya, dalam penilaian tahap II didapati kenaikan nilai dengan rata-rata 37.4 dengan 93.5%, berada dalam kategori Berkembang sangat Baik (BSB). Sehingga media tersebut dinilai layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di lembaga Raudhatul Athfal Takrimah tungkop Aceh Besar

Hasil penelitian, menyimpulkan indikator yang tertinggi ialah kemampuan dalam penggunaan alat tulis dan alat makan secara baik dan benar, yang memperoleh nilai persentasi 96%. Hal ini sama seperti penelitian oleh Taznidaturrohmah pada tahun 2020, mengungkapkan bahwa aktivitas menulis dapat menjadi cara untuk melatih keterampilan otot halus pada anak. Sedangkan indikator yang terendah adalah dalam mengoordinasikan kedua mata dan tangan saat melakukan aktivitas memotong dan menggambar sesuai dengan ide yang dimiliki dengan persentasi 76%. Kemampuan motorik halus merujuk pada kemampuan menggerakkan seluruh bagian tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan kegiatan tersebut.

Penelitian mengenai perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 5 s/d 6 tahun memperoleh hasil bahwasanya dalam aktivitas bermain, pada penggunaan shake board game, dapat menstimulasi keterampilan motorik halus. Beberapa penelitian juga mengidentifikasi indikator penting seperti kemampuan mengotak-atik alat tulis, menggambar, dan koordinasi mata-tangan yang berkembang pesat pada usia ini. Metode pengajaran yang kreatif dan beragam sangat dianjurkan untuk perkembangan motorik anak.

Penelitian selanjutnya oleh Anif Umi Munawaroh tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Labirin Tertulis dalam Perkembangan Motorik Halus (Anak Kelompok A. Tk Dharma Wanita Sumber Pangkur Ngawi)”. Berdasarkan perolehan data, dapat diketahui bahwa Media Labirin Tertulis efektif digunakan sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Berdasarkan beberapa penilaian yang dilakukan, 100% anak mampu melakukan Aktivitas I dan 93,75% anak mampu melakukan Aktivitas II. 87,5% anak mampu melakukan aktivitas III, 94,78% anak mampu melakukan aktivitas dengan

mudah 96,85% anak percaya diri saat bermain dengan media labirin kursif; dimana 98,9% anak merasa senang saat bermain dan anak tertarik untuk menulis. Menulis dapat menjadikan anak aktif, kreatif dan menyenangkan, serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang layak digunakan.

Media Shake Board memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat diterapkan di berbagai lingkungan karena sifatnya yang sederhana namun efektif dalam melatih keterampilan motorik halus anak usia dini. Selain itu, karena dimodifikasi dari permainan labirin, media ini juga dapat digunakan sebagai tema pembelajaran seperti pengenalan warna, bentuk, atau konsep dasar matematika untuk anak (Fadlillah & Fauziah, 2022).

Penggunaan media shake board ini dapat menjadi bagian dari waktu bermain atau belajar anak, selain itu permainan media ini dapat dijadikan pendidik sebagai alat permainan untuk melatih gerakan yang spesifik seperti menggoyangkan papan dengan pola tertentu seperti, maju, mundur, atau memutar yang dapat memperluas kontrol motorik anak (Dwi Putri Lestari dkk., 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian lanjutan terkait pengembangan media *shake board* dapat melatih keterampilan motorik halus untuk anak usia dini, dengan mengembangkan berupa elemen yang memiliki edukasi. Dengan pengembangan yang tepat, media ini tidak hanya mendukung aspek motorik tetapi juga memberikan peluang untuk anak keterlibatan proses belajar yang menyenangkan dan anak juga dapat berpartisipasi dengan baik. penggunaan *shake board* diharapkan dapat menjadi kurikulum pembelajaran anak usia dini, mendorong perkembangan holistik mereka.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media edukatif *Shake Board* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis (identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara), desain (perancangan media berbasis maze sesuai kebutuhan anak), pengembangan (pembuatan media berbahan triplek, validasi oleh dosen ahli), implementasi (uji coba pada 6 anak di BA 'Aisyiyah 1 Simo), dan evaluasi (pengujian dengan Wilcoxon Signed-Rank Test). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,026 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah menggunakan *Shake Board*. Media ini terbukti efektif, tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu menstimulasi koordinasi mata dan tangan, serta mendukung konsentrasi, kreativitas, dan fokus anak. Dengan demikian, *Shake Board* layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif untuk mendukung

pengembangan motorik halus di lembaga PAUD, serta memperkaya aktivitas belajar sambil bermain agar lebih variatif dan tidak membosankan.

Daftar Pustaka

- Ayuningtyas, I. P., & Baqi, S. A. (2022). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Pada Anak. 1–12.
- Bachtiar, I. H., & Rosada, U. D. (2022). Pengembangan Ular Tangga Popoki (Pion-pion) Karir Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMA Negeri 1 Kuningan. 11(1).
- Cahill, S., & Bazyk, S. (2020). School-based occupational therapy. *Case-Smith's occupational therapy for children and adolescents*, 627–658.
- Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrah, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Morrison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement. *Child development*, 83(4), 1229–1244.
- Dewi, M. P., Marsyidin, S., & Sabandi, A. (2020). Analisis Kebijakan dan Pengelolaan Pendidikan Dasar terkait Standar Kompetensi Lulusan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 144–152.
- Dwi Putri Lestari, Amelia Rahmi, & Laila Sari. (2023). Perkembangan Akhir Masa Anak-anak. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KEBUDAYAAN DAN AGAMA*, 2(1), 43–53.
- Fadlillah, M., & Fauziah, S. (2022). Analysis of Diana Baumrind's Parenting Style on Early Childhood Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2127–2134.
- Haque, A. A. (2014). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di Tk Al-Fithroh. 1–5.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi ke – 5)*. Jakarta: Erlangga
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. 15–28.
- Maulidha, M., & Larasati, D. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun di Desa Cangkringsari Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. *Journal Of Issues In Midwifery*, 1(1), 51–70.

- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12–21.
- Nafsia, A., Juita, A. K., Ngura, E. T., & Dhema, F. (2024). Labirin Bebulonga dalam Peningkatan Aspek Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun. 614–623.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Pramita, Eka W. (2010). *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Interprebook.
- Rudiyanto, A. (2016). Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Darussalam Press Lampung* : cetakan I, Juni.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development 17th edition*. New York: McGrawHill.
- Sari, R. N. (2022). Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran di PAUD Ar-Raudhah Kace Timur. *Jurnal Pendidikan Islam*, 37–42.
- Sari, D. L., & Agustriana, N. (2024). *Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. EDUPEDIA Publisher, 1-54.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutini, A., & Rahmawati, M. (2015). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Model Pembelajaran Bals. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 49–60.
- Wulansuci, G. (2024). Media Montase Tiga Dimensi: Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(2), 115–122.
- Zuhrita, S., & Mufidati, N. (2017). Permainan Dakon Writing Therapy Untuk Mengembangkan Kemampuan Dasar Menulis Anak Kelompok A TK Aisyiyah 33 Surabaya. 85–89.

