

MEDIA PAPAN SUDUT INSPIRASI SEBAGAI STIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI PADA KEGIATAN MENYULAM DI TK PERTIWI

Ayu Budi Lestari^{1*}, Dwi Imam Efendi²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

* Email: Ayubudilst19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa media Papan Sudut Inspirasi sebagai alat bantu dalam stimulasi keterampilan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menyulam. Hasil studi pengamatan langsung dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak di Tk Pertiwi Bancang, Kecamatan Sale Kabupaten Rembang, khususnya pada usia 4-5 tahun sedang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi tangan dan jari secara halus seperti menyulam, menggunting, dan memegang alat tulis. Salah satunya adalah kurangnya alat bantu pembelajaran yang memikat minat belajar yang sesuai untuk menstimulasi motorik anak. Maka dari itu, diperlukan suatu media yang tidak hanya merangsang kemampuan fisik, tetapi juga menarik secara visual dan sesuai dengan tema pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Media ini dikembangkan berupa media Papan Sudut Inspirasi untuk stimulasi motorik halus pada kegiatan menyulam, media yang dirancang ini berupa media Papan yang berbentuk empat sudut aktivitas menyulam yang kegiatan menyulam berbeda dari tingkatan kesulitan, namun media ini disesuaikan dengan tema Alam Semesta. Setiap sudut papan menyajikan pola sulaman seperti gambar rasi bintang, gambar bintang, gambar bulan, gambar galaksi, yang dapat dilatih oleh anak menggunakan jenis tali. Subjek uji coba terdiri dari 20 anak yang melibatkan validasi ahli media yang mendapatkan skor 80 dan 85, dan validasi materi masing-masing validasi mendapatkan nilai 80 dan 65. Hasil validasi membuktikan bahwa media Papan Sudut Inspirasi termasuk dalam klasifikasi media yang sangat sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak hanya meningkatkan aspek motorik halus saja juga membangkitkan semangat belajar peserta didik karena bentuknya yang menarik, berwarna, dan tematik.

Kata Kunci: Media Papan Sudut Inspirasi; Menyulam; Motorik Halus; Anak Usia 4-5 Tahun.

PENDAHULUAN

PAUD merupakan jenjang pendidikan awal yang memiliki peran krusial dalam perkembangan anak pada tumbuh kembang peserta didik secara menyeluruh. Masa 0-6 tahun yang dikenal sebagai *Golden Age*. Upaya pendidikan yang bertujuan mendukung perkembangan tubuh dan jiwa anak demi memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (Agelisca, 2023). Peserta mengalami perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik, kognitif, sosial emosional dan motorik (Azriyanti, 2023). Salah satu aspek penting yang harus mendapatkan perhatian khusus adalah perkembangan motorik halus yaitu kemampuan peserta didik menggerakkan otot-otot kecil, terutama ditangan dan dijari yang sangat dibutuhkan saat aktivitas menulis, menggambar, melukis dan menyulam (Laila, 2020).

Motorik didefinisikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan otot. Contohnya kemampuan gerakan tangan ke atas dan ke bawah menggunakan keterampilan motorik. Setiap individu berkembang secara fisik dimulai sejak masih berada dalam kandungan. Perkembangan terus meningkat setelah dilahirkan. Beberapa gerakan diawali dengan gerakan reflex dan akan meningkat untuk seumur hidup (Efendi, 2020). Motorik halus memiliki peran penting dalam menunjang keterampilan hidup anak sehari-hari maupun kesiapan memasuki jenjang pendidikan dasar. Peserta didik yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik akan memudahkan mengikuti kegiatan belajar seperti menulis dan menggunakan alat bantu belajar (Wisudayanti, 2017). Hasil observasi peneliti pada Tk Pertiwi Bancang, Kecamatan Sale, Kabupaten Rembang. pada kelas A menunjukkan bahwa 80% peserta didik belum mampu melakukan kegiatan menyulam secara baik. seperti memegang tali dengan tepat, mengikuti pola sulaman, dan menyelesaikan tugas menyulam

secara rapi. Salah satu faktor penyebab lambatnya perkembangan motorik halus adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Fauziddin, 2018).

Media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti perantara atau pengantara (Sukmawati et al., 2021). Media yang interaktif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak sangat penting untuk menstimulasi keterampilan motorik halus secara maksimal. Maka dari itu dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan dan tematik. Media adalah segala bentuk aktivitas yang berfungsi sebagai kalimat untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, yang mampu membangkitkan fikiran perasaan perhatian serta potensi peserta didik, sehingga mendorong tercapainya proses pembelajaran yang dirancang dan diarahkan oleh pendidik (Shofia and Dadan, 2021).

Menyulam adalah kegiatan yang mengembangkan kemampuan motorik halus pada peserta didik. Menyulam ini termasuk aktivitas yang kreatif yang memungkinkan anak menggunakan tangan mereka secara aktif, sekaligus melatih koordinasi antara gerakan dan mata. Tujuan dari kegiatan ini tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus tetapi juga untuk melatih konsentrasi, kemampuan logika serta koordinasi gerakan tangan, pergelangan tangan dan jari (Agustina, 2024). Menyulam adalah kegiatan yang cukup menantang bagi anak usia dini karena melibatkan banyak aspek yang harus dilakukan secara bersamaan. Meskipun demikian, aktivitas ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus (Utami, 2024). Manfaat menyulam membantu anak meningkatkan daya konsentrasi, mengembangkan keterampilan (Jalaludin, 2016).

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Papan Sudut Inspirasi yaitu media berbasis papan kayu berbentuk persegi dengan bentuk empat sudut yang masing-masing menyajikan kegiatan menyulam sesuai dengan tema “Alam Semesta”. Melalui media ini, anak dilatih untuk menyulam gambar rasi bintang, bulan, bintang dan galaksi, yang menggunakan tali. Media ini dirancang untuk menstimulasi koordinasi motorik halus secara menyenangkan dan bertahap.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Sudut Inspirasi menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Dengan adanya media ini berharap memberikan alternatif pembelajaran, yang kreatif dan inspiratif serta menjadi kontribusi dalam inovasi pembelajaran dikeluarga (PAUD).

METODE PENELITIAN

Studi ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada perancangan dan pengujian suatu produk pembelajaran, yang bertujuan untuk menghasilkan media Papan Sudut Inspirasi. untuk menguji keefektifan dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model ADDIE analisis, Perancangan Pengembangan, Implementasi, dan evaluasi dalam (Sugiyono, 2022). Pada tahap analisis ini peneliti mengumpulkan data awal melalui pengamatan secara langsung dan wawancara kepada guru kelas Tk Pertiwi Bancang pada kelas A, untuk mengidentifikasi masalah kebutuhan anak dan permasalahan dilapangan. Ditemukan bahwa 80% anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus. Terutama dalam kegiatan menyulam dan cenderung pembelajaran masih kurang variatif serta minim penggunaan media yang menarik pada kegiatan menyulam. Pada tahap perancangan pada tahap ini peneliti merancang media papan sudut inspirasi yang berbahan dasar kayu yang berbentuk persegi dengan empat sudut, masing-masing menyajikan kegiatan menyulam sesuai dengan tema “Alam Semesta” pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen berupa lembar observasi wawancara, validasi ahli media, lembar validasi. Selanjutnya ada tahap pengembangan (*Development*) pada tahap ini media dikembangkan sesuai desain awal, kemudian divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori sangat layak/valid digunakan. Masukkan dari validator digunakan untuk merevisi produk sebelum uji coba lapangan dilakukan. Selanjutnya tahap implementasi pada tahap ini media Papan Sudut Inspirasi diuji coba pada peserta didik usia 4-5 tahun di Tk Pertiwi Bancang, Kecamatan Sale, Kabupaten Rembang. Uji coba dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media langsung, subjek dari penelitian ini sebanyak 20 anak dari kelompok A. selanjutnya tahap evaluasi tahapan ini dilakukan dengan mengevaluasi dari semua tahapan model ADDIE.

Instrument pengumpulan data ada observasi, wawancara, angket validasi materi dan media. Prosedur penggunaan data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan. Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif berdasarkan perolehan wawancara dan pengamatan langsung.

a. Rumus ketuntasan Individu

$$\text{ketuntasan individu} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(khaulani dkk. dalam juwarsi, 2023)

Tabel 1. Presentase penilaian

Nilai	Presentase
BB	0%-25%
MB	26%-50%
BSH	51%-75%
BSB	76%-100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah mengembangkan sebuah produk papan sudut inspirasi yang bertujuan untuk menstimulasi motorik halus melalui kegiatan menyulam. pada tahap ini, proses penelitian dilakukan dengan mengikuti beberapa tahapan yang telah dirancang menggunakan model ADDIE (Rusmawati, 2024).

Pada tahap analisis (*Analysis*) peneliti menganalisis masalah-masalah didalam kegiatan pembelajaran, seperti anak yang kurang aktif merasa bosan, pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa media menyulam untuk mensimulasi motorik halus. kebutuhan tersebut dilakukan untuk mengetahui proses belajar siswa serta menganalisis kekurangan atau kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, serta menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai.

Selanjutnya ada tahap Perancangan (*Design*) peneliti menentukan desain media pembelajaran yang cocok dengan materi dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Membuat rancangan media Papan Sudut Inspirasi untuk menstimulasi perkembangan motorik halus sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan tercapai. Perancangan lembar validasi media dan materi. dilakukan untuk menyusun indikator-indikator penilaian yang akan diberikan oleh pihak yang terkait untuk penilaian produk.

Tahap pengembangan (*Development*) desain yang sudah dirancang kemudian akan dikembangkan sehingga menjadi sebuah produk dengan memperhatikan kesesuaian kegiatan pada media Papan Sudut Inspirasi langkah pertama mempersiapkan bahan kayu untuk dipotong berukuran panjang 60 cm lebar 50 cm kemudian dirakit menjadi Papan Sudut Inspirasi. Langkah yang kedua menghaluskan media Papan Sudut Inspirasi ini menggunakan amplas, langkah yang ketiga mewarnai dasar media papan sudut inspirasi menggunakan warna putih supaya gampang untuk dilukis, selanjutnya yang keempat setiap sudutnya dilukis sesuai dengan tema Alam Semesta. Yang terakhir mendesain dan mencetak gambar untuk kegiatan menyulam dan mempersiapkan tali yang aman buat peserta didik. Selanjutnya Peneliti melakukan validasi media dan materi pada tahap validasi media oleh validator 1 mendapatkan skor 80% termasuk kategori valid, pada validator 2 mendapatkan 85% termasuk kategori sangat valid. Pada tahap validator materi 1 mendapatkan skor 80% termasuk kategori valid pada validator 2 mendapatkan 64% dikatakan valid

Pada tahap implementasi (*Implementation*), peneliti melaksanakan uji coba penggunaan media di TK Pertiwi Bancang, Kecamatan Sale, Kabupaten Rembang dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada pemberian stimulasi motorik halus melalui aktivitas menyulam, di mana peserta didik diajarkan teknik menyulam secara bergantian dengan bimbingan langsung dari peneliti. Proses pembelajaran dilakukan secara individual, sehingga setiap anak memperoleh kesempatan untuk mencoba, berlatih, dan

mengembangkan keterampilan motorik halusnya melalui kegiatan menyulam dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Pemeroleh Data Penggunaan Media Papan Sudut Inspirasi Pada Kegiatan Menyulam

Tabel 2. Data Penggunaan media papan sudut inspirasi pada kegiatan menyulam pada peserta didik TK Pertiwi Bancang

No.	Nama	Jumlah skor	Persen	Keterangan
1.	Abid	14	87%	BSB
2.	Elfayyad	14	87%	BSB
3.	Fahri	14	87%	BSB
4.	Allan	12	75%	BSH
5.	Nendra	14	87%	BSB
6.	Nabil	14	87%	BSB
7.	Affan	14	87%	BSB
8.	Arsha	14	87%	BSB
9.	Maira	14	87%	BSB
10.	Kayla	14	87%	BSB
11.	Aishwa	15	93%	BSB
12.	Alfatih	12	75%	BSH
13.	Adhisti	15	93%	BSB
14.	Barra	12	75%	BSH
15.	Arya	12	75%	BSH
16.	Aswin	12	75%	BSH
17.	Nindi	14	87%	BSB
18.	Aini	14	87%	BSB
19.	Rafi	16	100%	BSB
20.	Aiza	14	87%	BSB
Jumlah		274	86%	BSB

Dari perolehan data hasil belajar menggunakan media papan sudut inspirasi ini mendapatkan jumlah total skor nilai 274 dengan jumlah presentasi 86% sehingga data tersebut dikatakan Berkembang Sangat Baik. Presentase nilai hasil belajar mendapatkan berkembang sangat baik (BSB) menurut (Kemendikbud dalam Juwarsi, 2023).

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Pada tahap evaluasi Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk meninjau kembali keseluruhan proses penelitian. Evaluasi dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kelebihan, kelemahan, serta keterbatasan penelitian yang telah dilaksanakan. Pada penelitian ini, evaluasi difokuskan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta ketercapaian tujuan pengembangan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Papan Sudut Inspirasi layak digunakan untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini, dengan kategori penilaian “valid” setelah dilakukan revisi sesuai masukan para validator. Secara keseluruhan, tahap evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif dan valid untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menyulam. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada belum adanya uji efektivitas melalui maupun uji kepraktisan pada guru, sehingga hal tersebut dapat dijadikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

Peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah menggunakan media papan sudut inspirasi menunjukkan bahwa media berbasis aktivitas visual dan sentuhan mampu memberikan stimulasi yang efektif bagi otot-otot halus anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock dalam (Dewi et al., 2020). Bahwa perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh kesiapan koordinasi otot-otot kecil serta sistem saraf yang matang yang dapat dirangsang melalui kegiatan yang menyenangkan dan terstruktur. Dari segi desain, media ini memenuhi prinsip pembelajaran PAUD yang berpusat pada anak dan menerapkan pendekatan bermain sambil belajar. Anak tidak hanya terlibat secara motorik, tetapi juga secara kognitif saat mengenali bentuk dan menyelesaikan pola. Pembelajaran menjadi

lebih bermakna karena anak berinteraksi langsung dengan media yang menyenangkan serta cocok dengan tingkat perkembangan usianya.

Kegiatan menyulam yang dilakukan pada media ini melatih keterampilan tangan dan jari, meningkatkan konsentrasi serta membantu anak mengembangkan kemampuan menyelesaikan tugas secara runtut menurut. Menyulam juga mampu melatih koordinasi antara mata dan tangan serta meningkatkan daya tahap fokus anak. Media ini mengabungkan berbagai elemen penting seperti visualisasi gambar tematik (Alam semesta) pola yang dapat dilubangi, menggunakan tali jenis tali sepatu tali koor sebagai alat sulam yang aman untuk anak usia dini.

Secara teori, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan stimulasi dan respons dalam pembelajaran (Huda et al., 2023). Anak-anak yang diberikan media kongkret dan menarik akan lebih cepat merespons dengan tindakan motorik yang tepat, karena pembelajaran dilakukan secara langsung melalui praktik, bukan hanya intruksi verbal.

KESIMPULAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Papan Sudut Inspirasi tergolong sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik dari segi isi materi maupun desain medianya. Uji keefektifan terhadap 20 anak usia dini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yaitu Anak-anak mengalami kemajuan yang nyata dalam hal keterampilan memegang tali, menarik tali dengan gerakan yang lebih halus dan terkontrol, mengikuti pola sulaman dengan cermat, serta menyelesaikan sulaman secara tepat dan rapi.

Selain meningkatkan kemampuan motorik halus, media ini juga berhasil membangkitkan antusiasme belajar anak berkat tampilannya yang menarik dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Secara teoritis, temuan ini selaras dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus dan respons, serta mendukung pendekatan pembelajaran PAUD yang menitikberatkan pada metode bermain sambil belajar dan stimulasi sensorik-motorik sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agelisca, A.H. (2023). Pengaruh Bermain *Paper Quilling* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B2 di TK Yunico Kota Jambi SKR.
- Agustina. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menjahit Di Kelompok B TK Pilang 2 Masaran Sragen. *15(1)*:37–48.
- Azriyanti, Y. (2023). Pengaruh Media Papan Kancing Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak TK A Usia.
- Dewi, M.S., Indayani, D.K., Mukarromah, L. (2020). Menggunting: Stimulus Perkembangan Motorik Halus Di Sentra Seni. *Educ Journal I, (1)*:9–14.
- Efendi, R.M.D.I. (2020). Penerapan Kegiatan Kolase Dengan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Keompok B RA Islamiyah. *GoldenChildhood Educ J. 3(1)*:67–77.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *J Stud Early Child Educ. 1(1)*:1. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.581>.
- Huda, M., Fawaid, A., Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. Agustus. *1(4)*:64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Jalaludin, T.J. (2016). Pengaruh Terapi Menyulam Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Retardasi Mental Sedang Di Slb Samudra Lavender Bangkalan.
- Juwarsi. (2023). Pengembangan Media Drying Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenai Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kb Bhakti Negeri II Desa Gemulung Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban.
- Laila, K.H. (2020). Pengembangan Media Papan Aturan Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Kelompok A Di Tk Dharma Bakti 1 Sleman. Pendidik Guru PAUD S-1. <http://101.203.168.44/index.php/pgpaud/article/view/16963>
- Rusmawati, R.D. (2024). Pengembangan Media *Busy Book* Model Addie Sebagai Pembelajaran

- Motorik. Volume 4 Nomor 2:89–99.
- Shofia, M., Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *J Pendidik Tambusai*. 5(1):1560–1561.
- Sukmawati, A., Rahman, T., Giyartini, R. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *J Paud Agapedia*. 5(2):246–252. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40924>
- Utami, T. (2024). Menjahit Pada Anak Usia Dini Kelompok A Tk Pertiwi Sidorejo Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo. 4(1):51–69.
- Wisudayanti, K.A. (2017). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *J Akunt*. 11:8–13.