Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 10, Nomor 3, Agustus 2025
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengembangan Alat Pembelajaran Edukatif *Fishbone* (Diagram) Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak 4-5 Tahun di TK J Ar-Rumi

Ika Lailatul Firdaus*, Indah Kharismawati, Nury Kurnia
Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia
*Corresponding Author: Ikalailatul1979@gmail.com

Article History
Received : May 06th, 2025
Revised : June 17th, 2025
Accepted : July 28th, 2025

Abstract: Perkembangan motorik halus merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4–5 tahun, sehingga stimulasi yang tepat melalui media pembelajaran inovatif sangat diperlukan agar keterampilan motorik halus dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Fishbone dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK J Ar-Rumi. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Fishbone yang dikembangkan diuji validitasnya oleh ahli media dan materi, kemudian diimplementasikan pada 10 anak selama tiga pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest serta observasi dan wawancara. Hasil validasi menunjukkan media Fishbone sangat valid dengan skor rata-rata 85%. Selain itu, nilai rata-rata keterampilan motorik halus meningkat dari 55 pada pretest menjadi 83 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang menunjukkan efektivitas sedang. Observasi selama implementasi juga memperlihatkan minat dan antusiasme tinggi dari anak-anak. Dengan demikian, media pembelajaran Fishbone efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

Keywords: Alat pembelajaran Edukatif, *Fishbone*, Motorik Halus.

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang manusia. Pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan pesat baik dari segi fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Menurut Hurlock (2002), usia dini merupakan masa paling peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan, sehingga pengalaman yang diperoleh pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap tahapan perkembangan selanjutnya. Salah satu faktor utama yang mendukung perkembangan anak adalah metode pembelajaran yang diterapkan, terutama dalam aspek perkembangan motorik dan bahasa. Penelitian yang dilakukan oleh Padila et al. (2019) selama satu bulan terhadap anak usia toddler menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara dua metode pengukuran perkembangan anak yang digunakan, yaitu metode Denver Developmental Screening Test (DDST) dan Skrining Deteksi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK). Metode DDST digunakan untuk menilai perkembangan anak secara keseluruhan, sedangkan metode SDIDTK lebih fokus pada aspek pertumbuhan dan perkembangan secara simultan.

Anak usia pra-sekolah, yang berada dalam rentang usia 0–6 tahun, khususnya usia 4–6 tahun, dikenal sebagai periode emas (golden age). Menurut Erikson (1963), pada usia ini anak sedang berada dalam tahap inisiatif versus rasa bersalah, di mana mereka mulai aktif mencoba hal-hal baru dan memerlukan dukungan positif dari lingkungan. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu indikator perkembangan anak dapat dilihat dari tingkat keaktifan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas. Susilawati (2019) menemukan bahwa kecerdasan anak usia dini, terutama dalam aspek kerja sama, sosialisasi, dan penghargaan terhadap teman, dapat ditingkatkan melalui metode pemberian tugas kelompok. Interaksi sosial dalam kelompok membantu anak belajar bekerja sama, berbagi, serta meningkatkan keterampilan komunikasi.

Dari data yang diperoleh World Health Organization (WHO), sekitar 5–25% anak usia pra-sekolah mengalami disfungsi otak minor, yang termasuk di dalamnya gangguan perkembangan motorik halus. Sementara itu, United Nations Children's Fund (UNICEF) melaporkan bahwa dari 5 juta anak yang mengalami keterlambatan perkembangan, sekitar 1.375.000 anak mengalami gangguan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak, yang mencakup pengendalian gerakan tubuh melalui koordinasi sistem saraf pusat, saraf tepi, dan otot. Menurut Gallahue dan Ozmun (2006), keterampilan motorik anak terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu:

1. **Motorik Kasar**, yang mencakup gerakan besar seperti berjalan, berlari, melompat, atau melempar bola.
2. **Motorik Halus**, yang melibatkan gerakan kecil dan terkontrol seperti memegang, merobek, menempel, menggambar, atau menggunting.

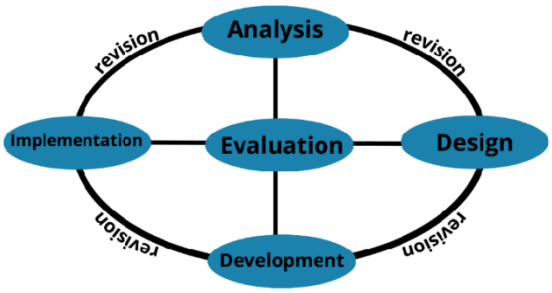
Kemampuan motorik halus ini sangat bergantung pada koordinasi antara mata dan tangan, serta keterampilan jari tangan dalam melakukan aktivitas tertentu. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat melalui berbagai aktivitas kreatif sangat dibutuhkan agar anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan baik. Sejalan dengan perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik juga menjadi faktor penting dalam komunikasi anak. Fitriani (2018) menjelaskan bahwa anak memiliki karakteristik unik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk mencoba hal-hal baru. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan. Di Taman Kanak-Kanak (TK), pembelajaran harus dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan berbasis permainan agar anak lebih tertarik dan aktif dalam belajar. Seperti yang ditekankan oleh Jean Piaget (1951), anak-anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Pembelajaran yang berbasis permainan memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, sehingga lebih efektif dalam memahami konsep-konsep baru. Hal ini menuntut guru untuk memiliki kreativitas tinggi dalam menyusun perencanaan pembelajaran, serta dalam menyediakan media belajar yang dapat mendukung pemahaman anak secara optimal. Namun, berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di TK J Ar-Rumi, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa banyak melibatkan media konkret yang interaktif. Anak-anak cenderung hanya diberikan aktivitas menulis atau menggambar secara repetitif, tanpa adanya variasi permainan edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan motorik halus mereka. Keadaan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun.

Hasil observasi yang dilakukan pada anak usia 4–5 tahun di TK J Ar-Rumi pada Februari 2025 menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak masih banyak yang perlu diperbaiki. Dalam pengamatan tersebut, ditemukan bahwa beberapa permasalahan dalam kemampuan motorik, seperti koordinasi tangan dan mata, ketangkasan jari, serta keterampilan dasar seperti memegang, menjepit, dan menggambar, masih kurang berkembang dan perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media edukatif yang menarik menjadi faktor yang memengaruhi perkembangan motorik halus anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motoriknya secara lebih efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media pembelajaran "Fishbone" dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia 4–5 tahun. Media Fishbone diharapkan dapat membantu anak dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Melalui metode ini, anak tidak hanya belajar menggunakan koordinasi mata dan tangan, tetapi juga dapat meningkatkan daya kreativitas serta keterampilan pemecahan masalah sejak dini. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Fishbone dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pemilihan model pengembangan yang tepat akan berkontribusi pada terciptanya produk yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam R&D,

terdapat berbagai model pengembangan yang dapat digunakan, seperti Dick and Carey, ADDIE, Sadiman, serta Borg & Gall. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Alur pengembangan ADDIE

Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis (analisis), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Mulyatiningsih, 2014). Berikut penjelasan setiap tahapannya:

1. Analisis (Analysis)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru di TK J Ar-Rumi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi, serta mengetahui kebutuhan media yang sesuai untuk mendukung proses belajar anak-anak di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD).

2. Desain (Design)

Setelah kebutuhan teridentifikasi, peneliti merancang media pembelajaran berupa kartu kata bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, disusun desain media yang mencakup tujuan pembelajaran, manfaat media, serta komponen-komponen isi yang akan dikembangkan. Perancangan ini menjadi dasar dalam proses pembuatan produk.

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Fishbone Diagram yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir dan motorik halus anak. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media sebelum diimplementasikan.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran secara terbatas di TK J Ar-Rumi, Desa Jatisari, Kecamatan Jenggawah. Uji coba dilakukan secara langsung di lapangan untuk mengetahui respon siswa dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengumpulkan masukan, kritik, dan saran dari berbagai pihak seperti guru, siswa, maupun validator ahli. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Subjek yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa TK J Ar-rumi sebanyak 20 siswa juga validator termasuk dalam subjek uji coba pada penelitian ini. Tujuannya adalah mengumpulkan tanggapan dan masukan mengenai media *Fishbone*. Peneliti disini menggunakan metode tes dan non-tes untuk mnegumpulkan data, pretest posttest dilakukan untuk pengambilan data menggunakan tes, sedangkan untuk non-tes, skala penelitian (*Rating Scale)* dan wawancara. Skala pengukuran yang digunakan untuk analisis ahli adalah skala likert, dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai negatif.

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli berdasarkan Skala Likert

No	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Untuk menghitung data validasi ahli media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\Sigma xi}{n} \times 100\% \qquad (1)$$

Keterangan :

x : Nilai Rata -rata

Σxi : Jumlah Total nilai tiap data

n : Jumlah Data

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan data *Validator* dapat diketahui kualitas media dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli

Presentasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
60,1% - 80%	Valid
40,1% - 60%	Cukup Valid
20,1% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Arikunto (2012, 189)

N-Gain digunakan untuk mengetahui keefektivitas dari media Kartu Kata Bergambar yang diterapkan pada pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk mneghitung N-Gain menurut Meltzer adalah sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor pottest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \qquad (2)$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan *pretest* dan *posttest* dapat diketahui keefektifan normalitas Gain dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Presentasi	Kriteria
$0{,}70 \leq n \leq 1{,}00$	Tinggi
$0{,}30 \leq n \leq 0{,}70$	Sedang
$0{,}00 \leq n \leq 0{,}30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Fishbone yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK J Ar-Rumi.

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru kelompok A di TK J Ar-Rumi. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan motorik halus masih dilakukan secara konvensional, seperti mewarnai dan menjiplak gambar tanpa menggunakan media inovatif. Anak-anak terlihat cepat bosan dan kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan tersebut. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa banyak anak di kelas A mengalami kesulitan dalam hal keterampilan dasar motorik halus, seperti menjepit, menempel, meremas, dan memutar. Padahal, keterampilan ini sangat penting untuk mendukung kesiapan belajar mereka di tahap selanjutnya, seperti menulis. Guru juga menyatakan perlunya media konkret yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi anak.

2. Desain

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk "Fishbone" atau tulang ikan, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Desain media ini menampilkan bentuk ikan secara sederhana dengan elemen visual yang menarik dan berwarna cerah guna merangsang minat anak dalam bermain sambil belajar.

Gambar 2. Media *Fishbone*

Media Fishbone ini dibuat dari bahan-bahan yang aman dan mudah ditemukan, seperti kain flanel berwarna-warni, stik es krim, mata boneka, dan alas karton sebagai dasar penopang. Bagian kepala, ekor, dan sirip ikan dibentuk dari potongan kain flanel yang dijahit atau direkatkan pada alas, menciptakan tampilan ikan yang utuh. Sementara itu, bagian tulang rusuk ikan direpresentasikan oleh enam batang stik es krim yang disusun vertikal dan dapat dilepas-pasang melalui pengait kain flanel yang dijahit melintang pada tubuh ikan. Penempatan stik ini berfungsi sebagai sarana latihan motorik halus, di mana anak-anak dilatih untuk mencabut dan memasukkan stik sesuai tempatnya. Warna-warna cerah seperti oranye, kuning, dan merah mendominasi desain media, sesuai dengan karakteristik visual yang disukai anak usia dini. Penggunaan mata boneka pada bagian kepala ikan menambah kesan ekspresif dan hidup, sehingga menarik perhatian anak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, media Fishbone ini tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu untuk stimulasi motorik halus, tetapi juga dapat digunakan sebagai media bermain edukatif yang mendukung pengenalan bentuk, warna, serta koordinasi tangan dan mata pada anak-anak usia taman kanak-kanak.

3. Pengembangan

Media yang telah dirancang kemudian diuji validitasnya oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan melalui instrumen penilaian yang mencakup beberapa aspek, antara lain kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keamanan bahan, kemenarikan desain, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media terhadap pengembangan motorik halus anak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Fishbone memperoleh skor rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	43	50	86%	Sangat Valid
Ahli Materi	42	50	84%	Sangat Valid
Rata-rata	–	–	85%	Sangat Valid

Dengan demikian, media Fishbone dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi

Media Fishbone yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diimplementasikan kepada 10 anak kelompok A di TK J Ar-Rumi. Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi 30–45 menit. Aktivitas dilakukan secara berkelompok dengan pendampingan dari guru kelas dan peneliti, guna memastikan penggunaan media berlangsung optimal. Pada awal kegiatan, anak-anak mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal keterampilan motorik halus yang mencakup aktivitas menjepit, menempel, dan menyusun. Setelah itu, anak-anak diberi kesempatan untuk bermain dan belajar menggunakan media Fishbone. Media ini memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam memasukkan dan mencabut stik es krim yang berfungsi sebagai tulang ikan, yang secara tidak langsung melatih koordinasi tangan-mata serta ketelitian gerakan halus. Menurut Sumantri & Permana (2018), media pembelajaran yang memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Ketika anak terlibat secara langsung, kemampuan motorik halus akan terstimulasi secara alami, khususnya melalui aktivitas yang melibatkan manipulasi objek kecil.

Selama implementasi berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aspek minat, partisipasi, dan antusiasme anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak tampak aktif, ceria, dan terlibat secara penuh dalam kegiatan. Anak-anak tidak hanya mengikuti instruksi dengan baik, tetapi juga menunjukkan kreativitas dalam menyusun bagian-bagian ikan berdasarkan imajinasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Amelia (2023) yang menyatakan bahwa media yang dirancang dengan visual menarik dan melibatkan aktivitas konkret akan lebih mudah diterima dan disukai oleh anak usia dini, karena sesuai dengan karakteristik mereka yang suka bereksplorasi dan bermain. Selain itu, menurut Mayasari (2020), kegiatan yang melibatkan koordinasi antara indera penglihatan dan gerakan tangan mampu meningkatkan keterampilan motorik halus secara signifikan. Aktivitas seperti menjepit stik atau menyusun objek kecil melibatkan otot-otot kecil di tangan dan jari, yang penting dalam persiapan anak untuk menulis dan melakukan aktivitas mandiri lainnya di masa depan. Dengan demikian, hasil implementasi ini menunjukkan bahwa media Fishbone tidak hanya mendukung pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak secara optimal.

5. Evaluasi

Evaluasi efektivitas media Fishbone dilakukan melalui pendekatan tes dan non-tes. Pendekatan tes dilaksanakan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan lembar penilaian keterampilan motorik halus yang mencakup tiga indikator utama, yaitu menjepit, menempel, dan menyusun. Sementara itu, pendekatan non-tes dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru, serta dokumentasi aktivitas anak. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 55 pada pretest menjadi 83 pada posttest, dengan skor maksimum 100. Perhitungan nilai N-Gain sebesar 0,62 termasuk dalam kategori sedang menurut Hake (1999), yang menyatakan bahwa

skor N-Gain antara 0,3–0,7 tergolong sedang dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Peningkatan sebesar 28 poin ini menjadi bukti bahwa media Fishbone mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan motorik halus anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurani Y. Rustina (2016) yang menyatakan bahwa stimulasi motorik halus anak usia dini melalui kegiatan terarah dan media menarik dapat meningkatkan koordinasi otot kecil serta memperkuat keterampilan manipulatif anak. Selain itu, menurut hasil penelitian oleh Wulandari dan Rachmawati (2020) dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, penggunaan media konkret dan inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik secara optimal. Dengan demikian, media Fishbone terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Fishbone efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Media ini mendapatkan penilaian sangat valid dari berbagai aspek, termasuk desain visual, keterlibatan anak, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak. Peningkatan skor dari pretest ke posttest mengindikasikan bahwa anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam aktivitas menjepit, menempel, dan menyusun bentuk menjadi lebih terampil setelah menggunakan media Fishbone secara berulang. Media ini membantu melatih koordinasi antara mata dan tangan, kekuatan jari, serta ketelitian gerakan halus melalui aktivitas manipulatif yang langsung dapat dirasakan anak. Selama kegiatan, anak-anak menunjukkan minat dan antusiasme tinggi, terlihat dari partisipasi aktif serta kreativitas dalam menyusun bagian-bagian tulang ikan sesuai imajinasi mereka. Media Fishbone memberikan pengalaman eksplorasi yang konkret sehingga anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran dengan media ini juga sejalan dengan prinsip bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi lingkungan. Aktivitas menyusun dan memasukkan stik es krim sebagai tulang ikan tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga memotivasi anak untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, media Fishbone tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus secara signifikan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Inovasi media pembelajaran seperti ini sangat penting diterapkan agar stimulasi perkembangan anak usia dini dapat optimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media Fishbone layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Implementasi media Fishbone dalam kegiatan pembelajaran di TK J Ar-Rumi juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak secara signifikan. Rata-rata hasil pretest yang awalnya 55 meningkat menjadi 83 pada saat posttest. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,62 termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, anak-anak menunjukkan minat dan antusiasme tinggi saat bermain dan belajar menggunakan media Fishbone. Media ini mampu merangsang aktivitas seperti menjepit, menempel, dan menyusun dengan cara yang menyenangkan dan menantang sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media Fishbone juga terbukti mendorong keterlibatan aktif dan kreatif anak serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama saya ucapkan terima kasih kepada suami saya tercinta, yang selalu ada dan mendukung saya untuk menyelesaikan jurnal ini, tidak lupa kepada dua gadis saya yang mengerti dan memahami saya, bahkan menemani saya saat mengerjakan jurnal ini.

REFERENSI

Amelia, P. W. (2023). *Pentingnya media pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(1), 23–30.* Jakarta: Pustaka Edukasi.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (hlm. 189). Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (ed. revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.

Fitriani, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age, 3*(1), [halaman belum disebutkan]. Hamzanwadi University.

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). McGraw-Hill.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. [Online]. Retrieved from http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Haris, H. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial* (hlm. 164–165). Jakarta: Salemba Humanika.

Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi kelima). Erlangga.

Jean, P. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Michigan: University of Michigan Press.

Mayasari, N. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 33–40.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Padila, P., Andari, F. N., & Andri, J. (2019). Perbandingan metode DDST dan SDIDTK dalam deteksi tumbuh kembang anak usia toddler. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(1), 45–50.

Pramujaya, A. V. (2019). Penggunaan teknik Fishbone diagram dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 3*(2), 123–130.

Pramujaya, A. V., & Kurniawati, D. A. (2019). Analisis penyebab kegagalan packer machine pada bag transfer system dengan menggunakan metode Fault Tree Analysis (FTA), Failure Mode and Effect Analysis (FMEA), dan Fishbone Analysis. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Rekayasa,* **5**(2), 101–110.

Rustina, N. Y. (2016). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Sumantri, M. S., & Permana, J. (2018). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 45–52.

Susilawati, S. (2019). Peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode tugas kelompok. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 11–20.

UNICEF. (2021). *State of the World's Children 2021: On My Mind – Promoting, protecting and caring for children's mental health*. https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021

WHO. (2020). *Improving early childhood development: WHO guideline*. World Health Organization. https://www.who.int/publications/i/item/9789240002098

Wulandari, A. D., & Rachmawati, Y. (2020). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45–53. https://doi.org/10.21009/JPUD.141.05

Wulandari, A. P. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.