

ABSTRAK

Anak usia dini memiliki daya serap yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa yang disebut juga dengan masa keemasan. Di masa pandemi covid-19 di Indonesia, pembelajaran di sekolah konvensional harus dibatasi dan harus menggunakan pembelajaran online. Fase ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengajar dan mengukur kecerdasan siswa. Salah satu aspek penting dari kecerdasan anak usia dini adalah soft motoric skill. Hal ini berdampak pada sekolah taman kanak-kanak, dimana guru mengalami kesulitan untuk mengukur kemampuan motoric halus. Aplikasi pengujian yang digunakan saat ini adalah *Marble Writing* untuk *smartphone android*, tetapi aplikasi tersebut tidak memiliki kamera dokumentasi dan hasil pengujian yang tidak lengkap. Hal tersebut menyebabkan tes daring motoric halus dilakukan oleh orang tuanya, sehingga poin dari pengujian motoric halus tidak tepat sasaran. Di sisi lain, banyak siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain video game. Seperti yang kita ketahui *smartphone* memiliki banyak fitur untuk meningkatkan kemampuan motoric halus siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut solusinya adalah membuat tes kemampuan motoric halus menjadi lebih menyenangkan dan ramah anak dengan melakukan tes basis permainan. Selain itu, pengujian aplikasi harus memiliki kamera dokumentasi untuk menyelesaikannya masalah ketidak tepat sarannya dari tes yang ada.

Kata kunci: anak 4-6 tahun, motorik halus, *Marble Writing*