

MENGEMBANGKAN AKTIVITAS DAN MOTORIK HALUS MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING, DIRECT INSTRUCTION DAN MEDIA PLAYDOUGH

Java Vathul Fitria¹, Maimunah²

Universitas Lambung Mangkurat^{1,2}

e-mail: 2110126320026@gmail.com¹, maimunah@ulm.ac.id²

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini berfokus dengan minimnya aktivitas belajar serta keterampilan meniru bentuk anak, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah (*teacher-centered*) serta kurangnya kegiatan yang mampu menstimulus keterampilan motorik halus anak. Penelitian ini mengambil posisi sebagai solusi alternatif terhadap permasalahan tersebut dengan menerapkan tipe *Project Based Learning* serta *Direct Instruction* juga penggunaan media *playdough* untuk meningkatkan keterampilan meniru bentuk. Riset pemanfaatan langkah kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama 4 kali pertemuan di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin dengan total murid sejumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan penilaian keterampilan meniru bentuk, dengan analisis data deskriptif analitik dan *cross tabulasi* melalui penyajian tabel, grafik, serta interpretasi persentase. Temuan riset memperlihatkan aktivitas guru bertambah dari "Cukup Baik" ke "Sangat Baik", kegiatan anak meningkat dari 9% ke 90%, serta keterampilan meniru bentuk bertambah dari 18% ke 90%. Penelitian ini menyimpulkan penerapan model *PjBL*, *Direct Instruction*, serta media *playdough* efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, juga keterampilan motorik halus anak dalam aktifitas meniru bentuk.

Kata Kunci: *Meniru Bentuk, Project Based Learning, Direct Instruction, Media Playdough.*

ABSTRACT

The problem in this research focuses on the lack of learning activities and children's imitation skills, which are caused by the learning method which is still one-way (*teacher-centered*) and the lack of activities that can stimulate children's fine motor skills. This research takes a position as an alternative solution to this problem by implementing the Project Based Learning type and Direct Instruction as well as the use of playdough media to improve imitation skills. The research utilizes qualitative steps with the type of Classroom Action Research (CAR) which was carried out during 4 meetings in group B of Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin Kindergarten with a total of 11 students. Data collection techniques include observation of teacher activities, children's activities, and assessment of imitation skills, with analytical descriptive data analysis and cross tabulation through the presentation of tables, graphs, and percentage interpretation. Research findings show that teacher activities have increased from "Quite Good" to "Very Good", children's activities have increased from 9% to 90%, and imitation skills have increased from 18% to 90%. This research concludes that the application of the *PjBL*, *Direct Instruction*, and playdough media is effective in increasing teacher activity, child activity, and children's fine motor skills in imitation activities.

Keywords: *Imitating Shapes, Project Based Learning, Direct Instruction, Playdough Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tahap awal kehidupan memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan karakter individu. Seperti halnya sebuah struktur, penting untuk memiliki dasar yang kokoh Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

terlebih dahulu agar apa yang dibangun dan dikembangkan di kemudian hari dapat menjadi suatu struktur yang solid dan sesuai dengan harapan (Wasis, 2022). Anak usia dini adalah peserta didik yang penuh semangat, dan proses pembelajaran mereka memerlukan perkembangan yang baik. Mereka akan mendapatkan pengetahuan melalui perpaduan antara pengalaman langsung dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, setiap anak memiliki cara belajar yang unik, yang tentunya akan berpengaruh pada peran guru dalam mendidik mereka (Hani & Putro , 2022).

Aktivitas belajar yang dilakukan murid menjadi inti dari terjadinya proses pendidikan yang bermakna, karena di sanalah terjadi pertemuan antara proses mengajar serta proses belajar sebagai 2 unsur yang saling melengkapi. Proses belajar pada anak usia dini idealnya berlangsung dalam nuansa bermain yang menyenangkan. Karenanya, setiap aktivitas bermain perlu dirancang mengandung unsur pendidikan, agar anak tidak hanya bermain, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara alami (Rachayu et al., 2020).

Perkembangan motorik merupakan pertumbuhan dan perkembangan dalam gerakan anak-anak terkait erat dengan saraf dan pematangan otot. Setiap gerakan yang tampak sederhana sejatinya merupakan hasil koordinasi yang rumit antara berbagai sistem tubuh yang bekerja secara terpadu di bawah kendali otak. Perkembangan kemampuan motorik ini berlangsung secara bertahap sejak masa bayi hingga dewasa, mencerminkan proses pertumbuhan yang tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga dipengaruhi oleh indikator perilaku dan kondisi lingkungan di sekitarnya (Budiman, 2020).

Pengembangan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini dapat difasilitasi melalui aktivitas motorik halus, seperti menyalin berbagai jenis garis baik garis lurus vertikal, miring, maupun lengkung yang kemudian disusun menjadi suatu bentuk yang bermakna. Kegiatan ini membantu anak mengenali pola visual dan mengasah koordinasi tangan-mata dalam suasana belajar yang menyenangkan (Primayana, 2020). Melalui kegiatan meniru bentuk ini diharapkan kemampuan anak dalam motorik halus dapat berkembang dengan optimal. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas meniru bentuk, mereka belajar untuk mengontrol gerakan tangan dan jari lebih baik. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak dalam meningkatkan perhatian dan daya konsentrasi, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk menunjukkan imajinasi mereka dengan menciptakan suatu karya (RK & Watini, 2022).

Berdasarkan pedoman dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Standar Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini, yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, diuraikan mengenai situasi yang ideal untuk mencapai perkembangan anak usia 5-6 tahun. Salah satu elemen dari perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak dalam menyalin bentuk (Permendikbud 137, 2014).

Pada hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas kelompok B2, guru menyatakan bahwa anak belum mampu dalam kegiatan keterampilan meniru bentuk dan pembelajaran yang bersifat satu arah menimbulkan anak-anak tidak aktif selama pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, kelompok ini terdiri dari 11 anak (5 laki-laki dan 6 perempuan). Ditemukan permasalahan bahwa kegiatan belajar dan keterampilan motorik halus anak dalam aktivitas menirukan bentuk masih belum memuaskan. Terutama dalam hal kemampuan meniru bentuk, anak-anak di kelompok B2 termasuk dalam kategori yang masih perlu berkembang.

Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak secara keseluruhan, dari 11 anak (5 anak laki-laki dan 6 perempuan) hanya 2 (18%) yang mampu menyelesaikan kegiatan meniru bentuk sampai akhir tanpa bantuan guru dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 (18%) anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 3 (27%) anak dengan kategori Mulai Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Berkembang (MB), serta 4 (36%) anak dengan kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan permasalahan di atas di temukan bahwa capaian perkembangan anak belum mampu meniru bentuk dengan tepat dan rapi, anak terampil menggunakan tangannya dan anak mampu menghasilkan sebuah karya.

Permasalahan di atas disebabkan karena kurangnya kegiatan pembelajaran yang menstimulus keterampilan anak dalam kegiatan meniru bentuk. Dalam pembelajaran hanya munggunakan kegiatan menempel yang dimana kertas sudah memiliki bentuk pola gambar sehingga dalam kegiatan keterampilan meniru bentuk masih kurang optimal. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung anak. Solusi dari permasalahan di atas yaitu: PjBL, DI dan Media *Playdough*. Dengan adanya solusi tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan meniru bentuk menjadi sebuah kegiatan yang kreatif dan inovatif maka diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas belajar dan keterampilan meniru bentuk pada diri anak. Hal ini berguna agar anak pada keahlian meniru bentuk bisa meningkat baik.

Pembelajaran berbasis proyek memberi ruang yang luas bagi murid untuk berperan secara aktif dalam setiap tahapan proses belajar. Melalui riset ini, murid didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas, lalu mengolahnya menjadi bentuk karya konkret. Kegiatan ini tidak hanya mendorong eksplorasi dan kemandirian, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis, aktif, serta kreativitas. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, memungkinkan murid memperkaya pengetahuan serta mengembangkan pemahamannya secara lebih mendalam (Amelia & Aisyah, 2021).

Pendekatan pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu menjadi metode yang dirancang secara sistematis guna mendukung penguasaan materi yang bersifat deklaratif maupun prosedural. Pendekatan ini mengajarkan pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang terstruktur, memudahkan anak dalam memahami materi (Tahrim, et al., 2021). Hasil penelitian dari (Nisa & Jamain, 2022) mengemukakan penerapan pendekatan pengajaran langsung (*direct instruction*) bisa membantu kemajuan keterampilan motorik halus anak dan memberikan pengaruh positif bagi keberhasilan mereka dalam aktivitas melipat kertas origami, khususnya pada anak-anak di Kelompok B3 di RA Datu Abulung Banjarmasin. Rosdianai memaparkan menjadi keunggulan dari strategi ini terletak pada kendali penuh guru pada isi pelajaran serta urutan penyampaianya, yang memungkinkan murid tetap fokus pada tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Permainan *playdough* menurut (Murni & Iqbal, 2022) Bermain dengan *playdough* merupakan salah satu aktivitas yang mendukung stimulasi perkembangan otak anak secara positif. Selain memberikan rasa senang, kegiatan ini juga memiliki nilai edukatif yang berperan dalam mengoptimalkan fungsi kognitif anak. Melalui bahan yang lentur ini, anak-anak diberi kebebasan untuk menciptakan berbagai bentuk, baik menggunakan cetakan maupun mengandalkan daya imajinasi dan kreativitas mereka sendiri. Aktivitas ini turut melatih keterampilan motorik halus, khususnya koordinasi tangan dan jari, saat anak memanipulasi *playdough*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kualitatif lainnya (Mustafa, et al., 2022). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas merupakan metode yang dilakukan oleh

pengajar dalam situasi pembelajaran di dalam kelas. Melalui penelitian tindakan, peneliti dapat memahami cara pengumpulan data yang dilaksanakan (Millah et al., 2023).

Dalam penelitian tindakan kelas, terdapat empat langkah atau tahap yang akan dilaksanakan, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Evaluasi. Tahapan perencanaan, peneliti menyusun RPPH dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahapan pelaksanaan, peneliti menerapkan rencana yang telah disusun dalam proses belajar mengajar. Tahapan observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas. Sedangkan tahapan refleksi, peneliti mengevaluasi aspek-aspek yang diamati untuk diperbaiki pada pertemuan berikutnya (Mustafa, et al., 2022).

Adapun penelitian ini berlangsung selama 4 hari, di mulai dari Senin 17 Februari sampai dengan Kamis, 20 Februari 2025. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 yang berlokasi di Jalan Sungai Miai Luar RT 4, di Kelurahan Sungai Miai, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Partisipan dalam penelitian ini adalah 11 anak berusia antara 5 hingga 6 tahun, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Untuk mengumpulkan data, alat yang digunakan mencakup lembar observasi guna merekam aktivitas guru dan anak-anak selama pembelajaran, serta lembar penilaian untuk keterampilan meniru bentuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek, instruksi langsung, dan media playdough mampu meningkatkan kegiatan dan kemampuan meniru bentuk. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat sesi dengan menerapkan metode penelitian tindakan kelas, dengan fokus utama yang diteliti meliputi: kegiatan guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan keterampilan meniru bentuk. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek, instruksi langsung, dan media *playdough* sukses dalam meningkatkan aktivitas guru, anak dan keterampilan meniru bentuk pada kelompok B2 di TK Aisyiah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin. Hal tersebut terbukti dari aktivitas guru perolehan skor yang terus meningkat pada setiap pertemuan. Dimana pertemuan pertama mendapatkan skor 17 hingga pada pertemuan 4 mendapatkan skor 26 dengan kategori “Sangat Baik”.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	17	Cukup Baik
2	22	Baik
3	25	Sangat Baik
4	26	Sangat Baik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan 4 anak yang mengikuti pembelajaran mencapai 90% dengan kategori “Hampir seluruh anak aktif”. Meningkatnya aktivitas anak pada setiap pertemuan dikarenakan anak pada setiap pertemuannya dilibatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya mendengarkan saja, pada setiap pertemuan anak mengikuti guru sesuai dengan langkah-langkah model *project based learning*, *direct instruction* dan media *playdough*. Hasil aktivitas anak dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekavitulasi Aktivitas Anak

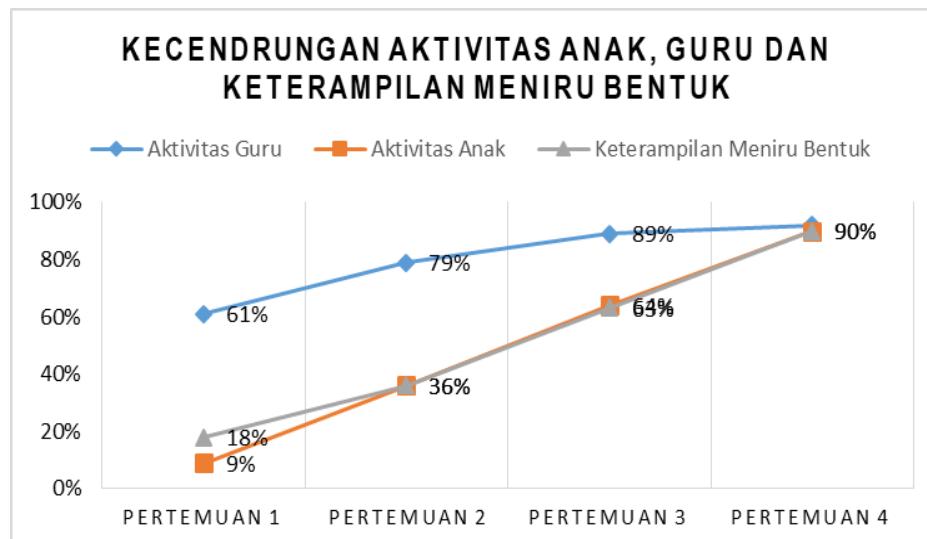
Pertemuan	Persentase	Kategori
1	9%	Hampir Tidak Ada Anak Aktif
2	36%	Sebagian Kecil Anak Aktif
3	64%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	90%	Hampir Seluruh Anak Aktif

Hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 4 menunjukkan sekitar 0% dengan kategori “Belum berkembang”. 9% dengan kategori “Mulai Berkembang”, 36% dengan kategori "Berkembang sesuai harapan" dan 55% anak dengan kategori “Berkembang Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil keterampilan meniru bentuk secara klasikal setiap pertemuannya mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan $\geq 82\%$ dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3. Perkembangan keterampilan meniru bentuk

Pertemuan	Persen	Kategori
1	18%	Belum Berkembang
2	36%	Belum Berkembang
3	63%	Berkembang Sesuai Harapan
4	90%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3 dan pertemuan 4 dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas anak, dan hasil perkembangan keterampilan meniru bentuk dapat dilihat dari grafik kecenderungan dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Kecendrungan Seluruh Aspek P1,P2,P3, dan P4

Pembahasan

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, dibutuhkan strategi yang melibatkan peran aktif guru, keterlibatan siswa, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam konteks pendidikan anak, keterampilan motorik halus menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan secara terarah dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembahasan berikut akan menguraikan secara rinci mengenai aktivitas guru, aktivitas anak, serta hasil perkembangan keterampilan meniru bentuk sebagai dampak dari penerapan berbagai pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan media edukatif seperti *playdough*.

Aktivitas Guru

Keberhasilan di sektor pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh keberadaan guru yang profesional. Seorang guru yang profesional adalah individu yang dapat merancang dan menyampaikan proses pembelajaran yang bermakna bagi para siswa, baik dengan menyajikan informasi dari berbagai referensi maupun melalui kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik (Wahyudi et al., 2022). Profesionalisme guru tidak hanya terlihat dari penguasaan materi, tetapi juga dari kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru yang profesional juga mampu beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan teknologi dan kurikulum yang terus berubah.

Project Based Learning (PjBL) menjadi model pengajaran yang memungkinkan pendidik mengelola proses belajar dengan melibatkan murid dalam aktivitas proyek yang bermakna. Proyek yang diberikan berisi tugas-tugas kompleks yang berakar pada pertanyaan mendalam dan tantangan nyata, yang mendorong murid guna merancang solusi, mengambil keputusan, menuntaskan permasalahan, serta melakukan eksplorasi secara aktif (Rehny & Sari, 2023). Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu murid memahami konsep secara jelas, terutama pada materi yang memerlukan penjelasan eksplisit dan latihan berulang guna membentuk keterampilan dasar yang kuat memaparkan penggunaan model *Direct Instruction* telah berhasil menambah keahlian motorik halus anak usia dini juga memberi rekomendasi bagi pendidik dalam memilih pendekatan yang tepat (Supriani et al., 2022).

Penggunaan media *Playdough* juga menjadi faktor dalam meningkatkan aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran. Dikuatkan oleh penelitian dari juga menyatakan penelitian ini diharapkan bisa menambah perkembangan motorik halus juga kognitif anak usia dini, demikian bisa menjadi referensi bagi pengajar serta pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan (Millati, 2022) juga menyatakan dapat bermain dengan *Playdough Media*, cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik di masa kanak -kanak, juga membantu mengembangkan kurikulum pendidikan AUD.

Aktivitas Anak

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai mampu menumbuhkan motivasi alami dalam diri anak, seperti munculnya rasa senang saat melihat media yang digunakan oleh guru serta perasaan antusias saat mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena anak memiliki kecenderungan untuk belajar melalui aktivitas eksploratif. Tingkat keaktifan tersebut akan meningkat ketika anak terlibat dalam kegiatan yang bersifat baru, menarik, dan menantang. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada anak guna merangsang rasa ingin tahuannya serta mendukung perkembangan aspek kognitif dan motoriknya secara optimal.

Hasil ini sejalan dengan studi terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pengajaran berbasis proyek, pengajaran langsung, dan penggunaan media yang terinspirasi oleh permainan dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar (Nurinayah et al., 2021). Pandangan ini didukung oleh hasil penelitian (Anggraini & Wulandari, 2020) yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan metode ini, atmosfer belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih memahami materi melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang beragam serta sesuai dengan kehidupan mereka.

Temuan (Zulfida, Y & Aslamiah, 2023) juga berpendapat penerapan model *direct instruction* bisa menambah aktivitas anak dalam mengikuti pengajaran. Karena pada setiap pertemuan aktivitas guru selalu melakukan refleksi untuk melihat apa saja kekurangan selama proses pembelajaran dan melakukan perbaikan agar di pertemuan selanjutnya tidak ada kekurangan lagi. Hal ini dibuktikan dari data observasi dimana pada pertemuan pertama aktivitas anak memperoleh kategori "Hampir Tidak Ada Anak Aktif" dan pada pertemuan terakhir memperoleh kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif".

Di sisi lain, pemanfaatan media playdough dapat meningkatkan kreativitas dan interaktivitas anak, serta mendorong mereka untuk lebih berekspresi dan mengembangkan imajinasi dengan lebih baik. Dengan memberi keleluasaan pada anak agar bereksplorasi dan berkreasi, mereka tidak hanya belajar membuat bentuk-bentuk baru, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi. Penelitian Khairunnida dan Yuliantina (2021) menunjukkan bahwa kegiatan bermain playdough mampu meningkatkan kreativitas anak melalui proses yang menyenangkan dan merangsang. Millati (2022) juga menemukan bahwa penggunaan playdough alami secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B3 di TK Ma'had Islam Pekalongan. Suhartanti et al. (2019) membuktikan bahwa metode mewarnai dan bermain playdough efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus siswa prasekolah. Selanjutnya, Muryani dan Asmawulan (2023) menegaskan bahwa media plastisin berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran yang kontekstual dan aktif. Yuniyartika dan Sudaryanti (2024) menyatakan bahwa bermain dengan playdough memberikan kontribusi pada perkembangan motorik halus sekaligus aspek kognitif anak. Sementara itu, hasil penelitian Sutapa et al. (2018) mengungkap bahwa permainan *playdough* lebih unggul dibandingkan *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dan kecerdasan logis-matematis anak usia dini.

Hasil Perkembangan Keterampilan Meniru Bentuk

Motorik halus yaitu keahlian fisik yang melibatkan kontrol gerak kecil, khususnya pada otot-otot tangan dan jari, yang bekerja secara terkoordinasi dengan penglihatan. Keterampilan ini tidak hanya memerlukan ketelitian dan kecepatan, tetapi juga konsentrasi tinggi agar gerakan yang dihasilkan presisi dan efektif. Harlock mengemukakan motorik halus terbentuk melalui proses belajar dan latihan berkelanjutan, baik dengan melibatkan otot kecil secara langsung maupun tidak. Sementara itu, Susanto menegaskan motorik halus yaitu aktivitas yang bersifat lembut, tidak mengandalkan kekuatan fisik, tetapi membutuhkan koordinasi visual dan gerak yang selaras, serta kecermatan dalam pelaksanaannya. Karenanya, pemberian stimulasi yang sesuai menjadi faktor penting untuk mendorong optimalisasi perkembangan kemampuan ini pada anak (Meriyati et al., 2020).

Hasil penelitian dari (Muflizah, 2021) Kemajuan dalam keterampilan motorik halus anak, khususnya dalam kemampuan meniru bentuk, tampak seiring dengan meningkatnya kualitas keterlibatan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif, serta Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

bertambahnya partisipasi aktif anak selama kegiatan berlangsung. Hal ini secara langsung memberikan kontribusi positif terhadap hasil perkembangan motorik halus peserta didik. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari peran strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, termasuk dalam merancang dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Strategi belajar yang interaktif & mendukung keterlibatan anak secara optimal, sehingga lebih maksimal.

Aktivitas meniru bentuk yaitu keterampilan yang memungkinkan anak mereproduksi tindakan atau objek yang sudah diperlihatkan sebelumnya. Pada proses ini, anak cenderung meniru hal-hal yang dilihat, didengar, maupun dirasakannya. Proses imitasi ini, ketika telah mencapai tahap konseptual, berperan penting dalam membentuk pemahaman anak pada suatu hal. Awalnya anak mungkin belum memahami makna dari apa yang ditirunya, akan tetapi seiring dengan pengulangan serta pengalaman langsung, peniruan tersebut menjadi sarana bagi anak guna mulai memahami konsep bentuk yang sedang dipelajarinya (RK & Watini, 2022).

Penelitian ini juga dikuatkan peneliti dengan *Project Based Learning* dan *Direct Instruction*, yang didukung dengan media *Playdough* yang merupakan penggunaan beberapa model dan media dalam suatu penelitian pada keterampilan meniru bentuk yaitu hasil penelitian (Ramli & Jayanti, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh TKN Nilla Gading Rompegading mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang berorientasi pada proyek mampu memperbaiki pertumbuhan anak, khususnya pada kelompok A yang berfokus pada perkembangan anak, terutama di kelompok A. Sesuai dengan hasil temuan (Sari, 2021), mengemukakan implementasi model *Project Based Learning* juga mendukung pertumbuhan motorik halus anak 4–5 tahun di RA wilayah Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri.

Hasil penelitian (Ariana & Novitawati, 2023) Penerapan gabungan antara pendekatan PjBL dan metode *Direct Instruction* pada Kelompok A TK Ash Shabirin terbukti bisa mendorong perkembangan keterampilan motorik halus anak secara optimal. Kombinasi strategi ini secara khusus mendukung koordinasi gerakan tangan yang mengandalkan fungsi otot-otot kecil, sehingga anak lebih terampil dalam mengontrol aktivitas motoriknya. Penelitian (Lestari et al., 2024) Kemampuan anak dalam meniru bentuk merupakan bentuk keterampilan yang mencerminkan kesiapan anak untuk mereproduksi suatu objek atau pola yang telah tersedia, kemudian mengolahnya menjadi karya baru yang lebih kreatif. Pada masa usia dini, aktivitas meniru bentuk ini dapat dikembangkan secara optimal melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan merangsang imajinasi anak.

Playdough menjadi salah satu alat bantu yang mendukung pengembangan gerak halus anak secara menyenangkan. Sejalan dengan penelitian (Khairunnida & Yuliantina, 2021) juga menyatakan bahwa metode bermain *playdough* berpotensi besar dalam meningkatkan kreativitas. Dengan belajar interaktif diharapkan anak-anak dapat lebih berekspresi dan mengembangkan imajinasi mereka dengan lebih baik. (Suhartanti et al., 2019) Penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi pemikiran baru terkait strategi pembelajaran yang efektif, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Hasil penelitian (Hayatun, 2023) bermain adonan *playdough* tidak hanya membantu dalam mengontrol kelenturan tangan kanan dan kiri saja, Selain memberikan kesenangan dalam bermain, kegiatan menggunakan adonan mainan juga berkontribusi terhadap peningkatan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan anak. Meskipun bentuk yang dibuat sederhana, proses pembentukan tetap membutuhkan sinkronisasi yang baik antara mata dan tangan. Menurut Swartz, bermain dengan adonan memberikan kesempatan bagi anak-anak secara aktif membentuk, meratakan, memotong, hingga membagi adonan menjadi bagian-

bagian kecil. Melalui aktivitas ini, mereka tidak hanya mengembangkan koordinasi visual-motorik, tetapi juga meningkatkan kontrol gerak, ketangkasan, dan kekuatan otot kecil kemampuan dasar yang penting sebagai bekal untuk menulis, menggambar, dan keterampilan lain di masa mendatang.

KESIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, serta penggunaan media *playdough* telah dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Hasil implementasi memperlihatkan aktivitas guru telah mengikuti tahapan pembelajaran secara konsisten dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, keterlibatan anak dalam kegiatan tergolong tinggi, dengan capaian pada kategori “Hampir Seluruh Anak Aktif”. Selain itu, kemampuan motorik halus anak, khususnya dalam keterampilan meniru bentuk, mengalami perkembangan yang signifikan dan dikategorikan sebagai “Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tk Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 1 (2), 40-58.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Ariana, L., & Novitawati. (2023). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus Melalui Kombinasi Model *Project Based Learning* Dan Model *Direct Instructions* Pada Kegiatan Mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini* 3 (3), 32-41.
- Budiman, I. A. (2020). *Perkembangan Keterampilan Motorik*. Bandung: MG PUBLISHER (Anggota IKAPI).
- Hani, U., & Putro , K. Z. (2022). Peran Pendidik Anak Usia Dini Dalam Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 4 (1), 78-95.
- Hayatun, N. (2023). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Play Dough*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2), 27-23.
- Khairunnida, K., & Yuliantina, I. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain *Play Dough* di TK Islam Arruhaniyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7086-7093.
- Lestari, S. A., Gery, M. I., & Lyesmaya, D. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 3 Cipetir*. Semnasfip.
- Meriyati, M., Kuswanto, CW, Pratiwi, DD, & Apriyanti, E. (2020). Kegiatan Menenun Dengan Bahan Alami Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 729-742.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1 (2), 140-153.
- Millati, I. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Playdough* Alami Pada Kelompok B3 Di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021. audiensi: *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 124-134.

- Muflihah, A. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *index card match* pada pelajaran matematika. *Jurnal pendidikan indonesia*, 2(1), 152-160.
- Murni, & Iqbal, M. (2022). Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak Paud Harsya Ceria Banda Aceh. *Jurnal Binagogik* 9 (2), : 204-211 .
- Muryani, S., & Asmawulan, T. (2023). Media Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Prosiding ISETH (International Summiton Science, Technology, and Humanity)*, 928-934.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Nisa, H., & Jamain, R. R. (2022). Mengembangkan Motorik Halus Menggunakan *Model Picture And Picture, Direct Instruction* Dan Pemberian Tugas Pada Kelompok B3. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 8- 18.
- Nurinayah, A. Y., Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pelita. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 504-511.
- Permendikbud, R. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. www.peraturan.go.id
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 4(1), 91-100.
- Rachayu, I., Jauhariansyah, S., & Juwita, E. (2020). Pemanfaatan Metode *Drill And Practice* Pada Sub Pokok Class Diagram Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Journal of Dehasen Education Review* 1 (2), 98-103.
- Ramli, A. F., & Jayanti, D. (2023). *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini TKN Nilai Gading Rompegading. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5 (2), 1243-1248.
- Rehny, Z., & Sari, N. P. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Proses Sains Menggunakan Model *Project Based Learning* Kelompok A TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628-632.
- Sari, W. R. (2021). Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Motorik Halus Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia* 1 (1), 14-33.
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, FW (2019). Efektivitas Metode Mewarnai dan *Playdough* terhadap Keterampilan Motorik Halus Siswa Prasekolah di Mojokerto, Indonesia. *Jurnal Internasional Penelitian dan Pengembangan Inovatif*, 8 (10), 242-251.
- Supriani, Y., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2022). Penyelenggaraan Pendidikan Akhlakul Mahmudah di Madrasah Aliyah. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5 (3), 1161-1174.
- Sutapa, P., Prasetyo, Y., Arjuna, F., & Prihatanta, H. (2018, December). *Differences of influence of playing playdough and puzzles on fine motor skills and logical-mathematical intelligence in early childhood*. In *2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018)* (pp. 171-174). Atlantis Press.

- Tahrim, T., Owon, R. S., Tabun, Y. F., Bahri, S., Nikmah, N., Sukasih, S., . . . Qadrianti, L. (2021). *Pengembangan Model Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyudi, M. D., Cinantya, C., & Maimunah. (2022). Pelatihan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak workshop on utilization of used goods as learning media in kindergarten. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 298-305. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i2.2491>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41.
- Yuniyartika, Y., & Sudaryanti, S. (2024). The Effect of Playdough Media Play on Early Childhood Development: Fine Motor and Cognitive. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(1), 81-89.
- Zulfida, Y., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Menggunakan Model Diraut Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini* 3 (2), 44-56.