
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGONTROL GERAKAN TANGAN MENGGUNAKAN OTOT HALUS MELALUI KOMBINASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN MODEL *DIRECT INSTRUCTIONS* PADA KEGIATAN MOZAIK

Lisna Ariana

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: 1910126120013@ulm.ac.id

Novitawati

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: novitawati@ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru serta menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindak kelas, dilaksanakan dengan 4 pertemuan di TK Ash Shabirin pada anak kelompok A1 dengan jumlah 12 orang anak. Data diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru, anak, dan hasil perkembangan motorik halus anak dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memperoleh kategori sangat baik, aktivitas anak memperoleh kategori sangat aktif dan hasil perkembangan motorik halus anak memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Maka dapat disimpulkan bahwa kombinasi model *Project Based Learning* dan model *Direct Instructions* pada kegiatan mozaik dapat mengembangkan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus.

Kata kunci: *Motorik Halus, Project Based Learning, Direct Instructions, Kegiatan Mozaik.*

Abstract

The problem of this study is the low fine motor ability of children in controlling hand movements using smooth muscles and the use of learning models that are less varied. This study aims to describe teacher activities and analyzed children's activities and the results of children's fine motor development. This study used a qualitative approach with the type of classroom follow-up research, carried out with 4 meetings at Ash Shabirin Kindergarten with a total of 12 children. Data were obtained from the results of observation sheets of teacher and child activities, and the results of children's fine motor development by qualitative and quantitative data analysis. The results showed that teachers obtained a very good category, children's activities obtained a very active category and the results of children's fine motor development obtained the category of Developing Expectations (BSH). So it can be concluded that the combination of the Project Based Learning model and the Direct Instructions model in mosaic activities can develop children's fine motor skills in controlling hand movements using smooth muscles.

Keywords: *Fine Motor, Project Based Learning, Direct Instructions, Mosaic Activities.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk satuan pendidikan yang diselenggarakan guna memfasilitasi tumbuh kembang anak secara keseluruhan menekankan pada pengembangan semua aspek kepribadian dan potensi dasar-dasar perilaku serta berbagai keterampilan anak. Tujuan dibentuk pendidikan anak usia dini ditujukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Istarani, 2012).

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan dan distimulasi sehingga dapat berkembang dengan optimal dalam pendidikan anak usia dini adalah fisik motorik. Hurlock (Retraningrum, 2021) mendefinisikan perkembangan motorik ialah salah satu perkembangan yang dialami individu dalam mengendalikan tubuhnya melalui kerja saraf dan otot terkoordinasi dengan urat saraf pada otak. Dengan begitu, perkembangan motorik adalah aktivitas yang saling terkoordinasi antara otot, tatanan syaraf, otak serta sumsum tulang belakang. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan sebagian otot besar yang ada di dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan sebagian otot halus dan kecil yang melibatkan otot saraf, urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi (Hendrayana et al., 2021).

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada lingkup perkembangan motorik halus sesuai tingkat pencapaian perkembangan usia 4-5 tahun anak mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek,

memelintir, memilin dan memeras) dan mengkoordinasikan mata serta tangan.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelomok A1 TK Ash Shabirin ditemukan permasalahan pembelajaran yang bersifat monoton dan rendahnya kemampuan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus. Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang kesulitan mengambil dan memegang benda-benda kecil, anak kesulitan menggenggam dengan tangannya, dan anak kesulitan memegang alat tulis. Selain itu pada kegiatan bermain plastisin dan pasir masih banyak anak yang kesulitan meremas dan menjumpt bahan serta banyak anak yang kesulitan menggerakkan jari tangannya. Permasalahan ini dibuktikan dari data hasil observasi, wawancara, dan penilaian harian dari 12 orang anak, 5 orang anak (41,7%) Belum Berkembang (BB), 3 orang anak (25%) Mulai Berkembang (MB), dan 4 orang anak (33,3%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya kegiatan yang menstimulasi aspek motorik halus anak pembelajaran yang disajikan cenderung monoton terfokus pada kegiatan menulis dan mewarnai Lembar Kerja Anak (LKA) dan guru menggunakan model pembelajaran yang tidak bervariasi yaitu menggunakan metode ceramah sehingga anak terlihat tidak antusias dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu anak kurang mendapatkan kesempatan dalam pembelajaran mandiri. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi maka akan berdampak serius pada perkembangan anak terutama pada aspek perkembangan motorik halus, yang mana dikhawatirkan anak tidak mampu atau kurang menguasai tugas perkembangan yang berkaitan dengan motorik halus

anak. Selain itu juga memberikan dampak pada aspek perkembangan anak yang lain seperti nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Pencapaian motorik halus anak sangat penting dan berguna untuk kehidupan anak terutama mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan pada jenjang selanjutnya, sehingga motorik halus anak perlu dilatih agar berkembang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada untuk mengatasi permasalahan tersebut maka solusi yang ditawarkan adalah melalui kombinasi model *Project Based Learning* dan model *Direct Instructions* pada kegiatan mozaik sebagai upaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus di kelompok A1 TK Ash Shabirin.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran baru yang berpusat pada belajar kontekstual dengan kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan guru untuk dapat menyajikan pembelajaran dikelas dengan menggunakan kegiatan proyek sebagai sarana mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Faturrohman, 2015; Hikmah & Rini, 2022; Rati et al., 2017). Melalui model *Project Based Learning* anak akan langsung dihadapkan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus. Model *Direct Instructions* adalah model pembelajaran yang dibuat khusus untuk memaksimalkan proses belajar yang saling berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *prosedural* yang diajarkan dengan pola bertahap selangkah demi selangkah (Darmiyati & Antung, 2017; Shoimin, 2017; Zulfida & Aslamiah,

2023). Model pembelajaran *Direct Instructions* berpusat pada guru, yang mana guru menjadi pusat kendali kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Direct Instructions* diimplementasikan agar proses pembelajaran dikelas dapat berjalan secara maksimal dibawah bimbingan guru (Uno, 2013; Suriyani, 2020).

Salah satu cara memaksimalkan perkembangan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus dapat diberikan kegiatan menyenangkan yang menarik minat anak salah satunya adalah mozaik. Mozaik adalah kegiatan menempelkan bahan kecil yang disusun dengan ditempelkan pada bidang datar (Sitepu & Sri Rahayu, 2016; Rahim dkk., 2020).

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan motorik halus anak melalui kombinasi model *Project Based Learning* dan model *Direct Instructions* pada kegiatan mozaik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan 4 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri 4 tahap kegiatan berupa perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A1 TK Ash Shabirin, dengan jumlah anak yang diteliti 12 orang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan observasi langsung menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan motorik halus anak.

Indikator ketercapaian penelitian ini yaitu pada aktivitas guru dapat dikatakan berhasil jika mendapatkan skor ≥ 23 dengan kategori sangat baik, aktivitas anak dapat dikatakan berhasil apabila secara individu

memperoleh skor ≥ 13 dengan kategori sangat aktif dan secara klasikal mencapai presentase 82% dengan kategori seluruh anak aktif, hasil perkembangan kemampuan secara individu memperoleh skor 3 dengan kategori BSH dan secara klasikal mencapai presentase $\geq 81\%$ dengan kategori BSB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pada pertemuan 1 memperoleh skor 19 dengan kriteria “Baik” karena komponen aktivitas guru belum terlaksana maksimal, kemudian pada pertemuan 2 mengalami peningkatan di beberapa komponen yang dilaksanakan guru sehingga memperoleh skor 23 dengan kategori sangat baik, kemudian pada pertemuan 3 memperoleh skor 28 dengan kategori sangat baik karena telah memenuhi komponen rubrik aktivitas guru secara keseluruhan, begitu pula pada pertemuan 4 komponen aktivitas guru memperoleh skor 28 dengan kategori sangat baik karena telah memenuhi komponen rubrik secara keseluruhan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan. Hasil peningkatan aktivitas guru dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah:

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	19	Baik
2	23	Sangat Baik
3	28	Sangat Baik
4	28	Sangat Baik

Aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran secara klasikal pada pertemuan 1 memperoleh presentase 25% dengan kategori hampir seluruh anak tidak aktif, kemudian ada pertemuan 2 aktivitas anak meningkat menjadi 83% dengan kategori seluruh anak aktif, kemudian pada pertemuan 3 dan 4 aktivitas anak

meningkat menjadi 100% dengan kategori seluruh anak aktif.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas anak secara klasikal setiap pertemuannya mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan. Hasil peningkatan aktivitas anak dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Presentase	Kategori
1	25%	Hampir Seluruh Anak Tidak Aktif
2	83%	Seluruh Anak Aktif
3	100%	Seluruh Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

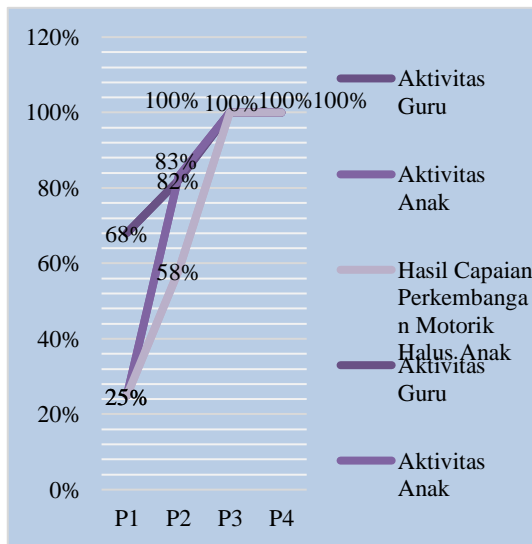
Hasil capaian perkembangan motorik halus anak pertemuan sampai 4 mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1 memperoleh presentase 25% dengan kategori BB, kemudian mengalami peningkatan presentase pada pertemuan 2 menjadi 58% dengan kategori MB, dan pada pertemuan 3 dan 4 mengalami peningkatan presentase menjadi 100% dengan kategori BSB.

Hasil dari peningkatan capaian perkembangan motorik halus anak tersebut dapat dilihat dengan jelas pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Perkembangan Motorik Halus Anak

Pertemuan	Presentase	Kategori
1	25%	BB
2	58%	MB
3	100%	BSB
4	100%	BSB

Kecenderungan peningkatan seluruh aspek yang diteliti berupa aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan motorik halus anak tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, dan Hasil Capaian Perkembangan Motorik Halus Anak

Dapat dilihat dengan jelas melalui gambar 1 bahwa seluruh aspek yang diamati yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil capaian perkembangan anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan berhasil mencapai indikator yang diharapkan dan berhasil mencapai presentase 100% diakhir pertemuan.

Sesuai hasil pengamatan, aktivitas guru terus mengalami peningkatan disetiap pertemuannya karena guru memaksimalkan aktivitas dengan memperbaiki aspek yang belum maksimal sehingga berhasil mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Semakin optimal usaha yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran memberi dampak pada peningkatan hasil belajar anak sehingga aktivitas anak juga meningkat di setiap pertemuannya dan berhasil mencapai indikator keberhasilan. Dengan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam pembelajaran maka akan berpengaruh dan mengakibatkan hasil capaian perkembangan motorik halus anak juga semakin meningkat di setiap pertemuannya.

Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak lepas dari peran guru itu sendiri karena guru merupakan unsur penting yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Guru yang mengajar hanya sebatas menyampaikan bahan pelajaran akan berbeda dengan guru yang mengajar dengan proses pemberian bantuan pada peserta didik. Perbedaan ini akan mempengaruhi penyusunan strategi dan juga implementasi pembelajaran (Suriansyah et al., 2014).

Dalam melaksanakan pembelajaran perencanaan pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan guru. Perencanaan pembelajaran disusun sebagai acuan mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama kegiatan berlangsung. Perencanaan pembelajaran disusun sebelum pelaksanaan pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Dengan perencanaan yang maksimal memudahkan guru dalam menentukan strategi apa yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal (Norlatifah & Novitawati, 2022; Rokhmawati et al., 2023).

Dalam pembelajaran peran guru tidak hanya sebatas sebagai model atau panutan bagi siswa yang diajar, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (Suriansyah et al., 2014). Pada pendidikan anak usia dini proses pembelajaran dikelas tidak lepas dari upaya guru dalam menciptakan serta mengelola suasana belajar, strategi pembelajaran terbentuk kolaborasi yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat berlangsung baik. Apabila guru dapat mengelola kelas dengan baik maka akan terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan (Hendrayana et al., 2021).

Dalam pengelolaan kelas, pentingnya kemampuan guru dalam mempertimbangkan strategi yang akan

digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien (Nasution, 2017).

Tercapainya tujuan pembelajaran juga dipengaruhi kemampuan guru dalam mempertimbangkan strategi pembelajaran dapat dicapai dengan memilih metode, model, media, alat peraga, kegiatan serta sumber belajar (Mahud, 2021). Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tepat guru dituntut memahami strategi pembelajaran yang akan digunakan. Seorang guru harus mampu memilih model dan metode pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran agar mencapai tujuan. Dalam pemilihan model pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik anak, materi yang akan disajikan serta sumber belajar yang akan digunakan sehingga keberhasilan dapat dicapai dengan efektif (Safitri et al., 2020)

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilaksanakan dengan banyak cara salah satunya dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pada kegiatan belajar mengajar guru berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan memberikan gagasan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan maka menumbuhkan motivasi kepada siswa untuk bertanya, bereksplorasi, berpikir kritis, dan mandiri. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan melalui *games*, penghargaan, media, kegiatan, serta model pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Novitawati, dkk (2022) bahwa guru mempunyai andil dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan agar meningkatnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian guru harus mampu menjadi fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, sehingga anak antusias dalam mengikuti pembelajaran (Metroyadi & Amalia, 2018). Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan pemilihan model dan kegiatan yang bermakna bagi anak.

Selain itu, guru harus mampu mengelola interaksi mengajar dan sudah menguasai dan mempersiapkan bahan apa saja yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Ilyas & Abd, 2018). Tujuannya agar pembelajaran mudah dipahami anak maka proses penyajian seperti bahasa, tinggi rendahnya suara, kontak mata, humor sebagai pemecah ketegangan, keterkaitan, kesimpulan dan aplikasi (Hartono, 2014).

Meningkatnya keberhasilan juga dipengaruhi adanya refleksi guru, yaitu mengkaji keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Refleksi sebagai perbaikan mengenai apa yang sudah dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru. Dengan demikian guru memiliki pengaruh dalam peningkatan keberhasilan proses pembelajaran yang berasal dari tindakan-tindakan guru yang dilakukan secara tepat karena guru adalah orang yang yang berinteraksi dengan anak dan pengatur strategi pembelajaran. Guru dituntut memfasilitasi dan menciptakan suasana belajar menyenangkan dan bermakna agar anak belajar aktif dengan kemauannya sendiri.

Hasil penelitian Junita, dkk (2021) meningkatnya aktivitas guru dalam pembelajaran mengembangkan motorik halus anak dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang tercermin dari peningkatan skor dan kategori yang diperoleh di setiap pertemuan

Meningkatnya aktivitas anak pada dasarnya dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan kombinasi model *Project*

Based Learning dan model *Direct Instructions* pada kegiatan mozaik dipengaruhi hubungan baik guru dan anak dalam proses pembelajaran. Interaksi guru dan anak memberikan pengaruh paling penting dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari meningkatnya keaktifan anak dan kemampuan anak menerima materi, yang mana dalam proses pembelajaran guru sedangkan keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan dari kemampuan guru menyampaikan bahan pembelajaran. Hal ini menunjukkan korelasi antara guru dan siswa yang mana guru dan siswa bersama mencapai hasil belajar dan tujuan pembelajaran (Nurleni & Anggreani, 2022).

Hasil belajar optimal dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengupayakan aktivitas anak secara fisik mental dan emosional (Djamaludin & Wardana, 2019). Belajar adalah proses pembelajar membangun pengetahuan secara aktif, bukan hanya pasif dengan menerima informasi dari guru saja. Hal ini berarti tujuan pembelajaran akan dicapai jika peserta didik secara aktif dalam segi fisik dan kejiwaannya (intelektual dan emosional) (Fristoni & Fx Mas, 2013; Pane & Darwis, 2017).

Peningkatan aktivitas anak tidak luput dari strategi pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta suasana belajar menyenangkan yang menarik perhatian anak sehingga aktif mengikuti pembelajaran. Guru memegang peran penting dalam meningkatkan keterlibatan anak dengan berbagai kegiatan baik fisik dan mental melalui permainan, kata-kata dan penjelasan (Suriansyah et al., 2014). Berbagai macam cara dapat dilakukan guru agar anak aktif, antusias dan dalam mengikuti kegiatan belajar, diantaranya dengan menggunakan model dan kegiatan pembelajaran yang tepat sehingga

menyediakan kesempatan dan pengalaman pada anak agar terlibat aktif fisik dan mental.

Meningkatnya aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh model dan kegiatan yang dilaksanakan. Model pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, terutama pada aspek motorik halus anak (Wahyudi et al., 2018). Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam pembelajaran melalui kerja proyek agar mendapatkan pengalaman yang bermakna sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas selain itu melalui proyek yang dibuat anak secara langsung dapat mengembangkan motorik halus anak (Sriyanto et al., 2022).

Model *Direct Instructions* adalah model pembelajaran yang menyajikan pembelajaran secara bertahap dengan bimbingan guru (Suriyani, 2020). *Direct Instructions* diimplementasikan agar guru memegang kendali pembelajaran sehingga dapat dimaksimalkan. Model *Direct Instructions* dapat meningkatkan aktivitas anak sesuai dengan hasil penelitian Mariati, dkk (2014) yang mana aktivitas anak mengalami peningkatan disetiap pertemuannya.

Kegiatan mozaik adalah salah satu rangsangan yang dapat diberikan untuk anak dalam mengembangkan motorik halus anak karena dominan menggunakan koordinasi mata dan tangan serta otot-otot kecil, dan menjadi salah satu kegiatan menyenangkan yang dapat menarik minat anak (Sukmawati et al., 2021). Hasil penelitian Rohman & Jonaldy (2022) kegiatan mozaik dapat meningkatkan aktivitas anak dalam mengembangkan motorik halus.

Peningkatan perkembangan motorik halus anak dalam mengontrol

gerakan tangan yang menggunakan otot halus terjadi sejalan dengan optimalnya aktivitas yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan meningkat pula aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung, yang berdampak pula pada meningkatnya hasil perkembangan pada motorik halus anak. Meningkatnya perkembangan motorik halus anak dipengaruhi dari strategi pembelajaran yang dipilih guru, baik dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat agar menciptakan kondisi belajar aktif dan menyenangkan sehingga terciptanya hasil belajar optimal (Muflihah, 2021). Hasil penelitian Sriyanto, dkk (2022) dengan menggunakan model *Project Learning* pada pembelajaran, menunjukkan peningkatan perkembangan pada motorik halus anak melalui kegiatan proyek yang dilakukan di setiap pertemuannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan membuktikan bahwa penggunaan kombinasi model *Project Based Learning* dan model *Direct Instructions* pada kegiatan mozaik di kelompok A TK Ash Shabirin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus. Aktivitas guru telah berhasil dan terlaksana sesuai langkah-langkah dengan kategori sangat baik, sehingga berdampak pada aktivitas anak secara klasikal dengan kategori seluruh anak aktif, dan berpengaruh pada hasil perkembangan motorik halus anak secara klasikal dengan mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam menggunakan model dan kegiatan pembelajaran

khususnya pengembangan aspek motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Muhammad, C. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindak Kelas*. Deep Publisher.
- Darmiyati, & Antung, M. J. (2017). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini melalui Model Direct Instructions Kombinasi Model Make a Match dan Pemberian Tugas. *J.PPras*, 2(1), 7–16.
- Djamaludin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pendidik*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Faturrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Fristoni, M., & Fx Mas, S. (2013). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2).
- Hartono, R. (2014). *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima Murid*. Diva Press.
- Hendrayana, S. P., Debibik, N. F., & Rina, S. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 130–141.
- Hikmah, N., & Rini, T. P. W. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sains Anak dengan Menggunakan Model Project Based Learning dan Metode Eksperimen. *JIKAD: Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 3(1), 10–20.
- Ilyas, H. ., & Abd, S. (2018). Penting Metodologi Pembelajaran bagi Guru. *Jurnal Al- Aulia*, 4(1).
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.

- Jaya, & Mertha, I. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Anak Hebat Indonesia*.
- Junita, N. P., Ilyas, S. N., & Alriani, I. (2021). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Kelompok B TK IT Mumtazah Kota Bengkulu Niza Putri Junita ; Sitti Nurhidayah Ilyas ; Ineke Alriani. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 9–17.
- Mahud. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran melalui Supervisi Klinis di SDN Alur Bandung. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 6(2).
- Mariati, P. D., Gede, R. G., & Ketut, P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Media Seni Melipat Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Shannti Kumara III Sempidi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA*, 2(1).
- Metroyadi, & Amalia, M. (2018). Efforts to Develop Children Fine Motor Skills Through Sticking Picture Properly by Using Combination of Explicit Instruction Model and Assignment Media Utilizing Natural Materials. *Department of Early Childhood Education*, 1(2).
- 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. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>
- Nasution, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDI DIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Norlatifah, & Novitawati. (2022). Mengembangkan Motorik Halus Menempel Menggunakan Model Explicit Instruction, Metode Drill Dan Teknik Mozaik Kelompok B. *JIKAD Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 2(2), 50–58.
- Novitawati, Chresty, A., & Sakerani. (2022). Bimbingan Teknis Perencanaan Pembelajaran STEAM bagi Guru PAUD. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(1).
- Nurleni, S., & Anggreani, C. (2022). Mengembangkan Rasa Percaya Diri melalui Model Direct Instruction, Metode Role Playing Berbasis Cerita Daerah. *JIKAD: Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 2(2), 1–7.
- Pane, A., & Muhammad Darwis, D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(3).
- Rahim, N. A., Musi, M. A., & Rusmayadi. (2020). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Nusa Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Anak Usia Dini*, 6(1), 15–20.
- Rati, N. W., Nyoman, K., & Nyoman, R. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 60–71.
- Retraningrum, W. (2021). Peran Pendidik Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Motorik. *Jurnal Warna*, 5(1), 40–48.
- Rohman, N., & Jonaldy, T. B. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus

- melalui Kegiatan Mozaik pada Anak Kelompok A TK Al Hidayah Cengkareng Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2).
- Rokhmawati, Diyah, M., & Kurnia, D. Y. (2023). Perencanaan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pendidikan). *Joedu : Journal of Basic Education*, 2(1).
- Safitri, D., Muawanah, & Yulia, A. N. (2020). Model Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1).
- Shoimin, A. (2013). 68 Modul Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ Media.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Sitepu, J. M., & Sri Rahayu, J. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad*, 8(2), 73–83.
- Sriyanto, A., Muchammad, A. M., & Dewi, K. (2022). Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak TK B Aisyiyah Pandean Kab. Ngawi. *Jurnak PGPAUD Pelita Bangsa*, 2(2).
- Sukmawati, A., Rahman, T., & Rosarina, G. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *JURNAL AGAPEDIA*, 5(2).
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhapizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Suriyani, N. K. (2020). Penggunaan Model Direct Instructions sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Bleajar. *Jouurnal of Education Action Research*, 4(3), 330–337.
- Uno. (2013). *Model Pembelajaran Mencipakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, M. D., Sin, I., & Fauzana, E. (2018). Developing Children Gross Motor Skills through Combination of Explicit Instruction Model, Role Playing Model and Jump Rope Game in Kindergarten. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(1), 7–14.
<https://doi.org/10.11594/jk6em.01.01.02>
- Zulfida, Y., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Menggunakan Model Diraut Pada Anak Kelompok B. *JIKAD: Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 3(2), 44–56.