JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

MENGEMBANGKAN AKTIVITAS BELAJAR, KREATIVITAS DAN ASPEK MOTORIK HALUS ANAK MENGGUNAKAN MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION*, PERMAINAN PUZZLE DAN KEGIATAN MELIPAT PADA KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 43 BANJARMASIN

Merida Fatimah
Universitas Lambung Mngkurat
e-mail: meridafatimah06@gmail.com

Aslamiah
Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: aslamiah@ulm.ac.id

Ratna Purwanti
Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: ratna.purwanti@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada rendahnya aktivitas belajar, kreativitas dan kemampuan motorik halus anak meniru bentuk. Hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya satu arah, pembelajaran kurang menarik, kurangnya kegiatan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus.Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak, serta perkembangan motorik halus anak meniru bentuk menggunakan model *Explicit Instruction,* Permainan puzzle dan Kegiatan melipat. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin yang berjumlah 8 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *Explicit Instruction,* permainan puzzle dan kegiatan melipat pada aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas, dan perkembangan motorik anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan hasil pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru mendapatkan kriteria sangat baik, aktivitas anak mencapai kriteria seluruhnya aktif, kreativitas anak mencapai kriteria seluruhnya kreatif, begitu pula pada hasil perkembangan motorik halus anak mencapai kriteria seluruhnya berkembang. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan model dalam mengembangkan kemampuan kognitif motorik halus anak.
Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Kreativitas, Motorik Halus, *Explicit Instruction*, Permainan Puzzle, Kegiatan melipat.

Abstract

This research is motivated by the low learning activity, creativity and fine motor skills of children to imitate shapes. This is because learning is only one-way, learning is less interesting, lack of activity in stimulating fine motor skills. Folding Activities. This research was conducted with a qualitative research approach and the type of Classroom Action Research was carried out in 2 cycles. The subjects of this study were group A children of TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin, totaling 8 children. The data collection technique used is observation. The results showed that using the model of Explicit Instruction, Puzzle Games and Folding Activities on teacher activities, children's activities, creativity, and

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

children's motor development increased in each cycle. This is evidenced by the results in the second cycle of meeting 1 that the teacher's activity met the criteria of Very Good, the child's activity reached the criteria of Whole Active, the creativity of the child reached the criterion of whole Creative, as well as the results of the child's fine motor development reaching the criterion of Fully Developed. The results of this study can be used as an alternative in selecting models in developing children's fine motoric abilities.

Keywords: Learning Activities, Creativity, Fine Motors, Explicit Instruction, Puzzle Games, Folding Activities.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah upaya untuk dilakukan pemberian rangsangan pendidikan pada anak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun yang dapat membina pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Barnawi & Wiyani, 2012).

Pendidikan anak usia dini yaitu masa penting yang tidak boleh diabaikan. Usia 3-6 tahun ialah periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana segala apek perkembangan anak baik itu kemampuan fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, serta nilai agama dan moral perlu distimulus dengan baik yang membuatnya berkembang (Indraswari, 2016: 2).

Pada usia lima tahun pertama yaitu berkembangnya perkembangan motorik anak secara pesat. Motorik adalah gerakan yang dihasilkan oleh tubuh, sedangkan perkembangan motorik disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkaitan dengan perkembangan otak karena keterampilan motorik berkembang dengan kematangan syaraf dan otot (Sujiono,2006:1.3).

Perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan gerak. Oleh karena itu, perkembangan motorik anak akan dapat terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia semakin terampil menguasai gerakan motoriknya. Selain kondisi badan juga semakin sehat, ia juga menjadi percaya diri dan mandiri. Perkembangan motorik adalah proses belajar anak untuk pandai menggerakan anggota tubuhnya. Anak dapat dilatih gerakan yang dapat mereka lakukan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata (Mursid, 2005:12).

Orang tua dan guru harus memberikan contoh yang baik kepada anak agar anak dapat melatih kemampuan motoriknya, baik keterampilan motorik kasar yang menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memenjat, dan ketemapilan motorik halus sebagai hasil koordinasi otot-otot kecil dengan mata dan tangan seperti menggambar, menggunting, dan melipat kertas (Yusuf,2011:59).

Pada masa ini merupakan masa yang paling potensial untuk mengembangkan gerakan motorik anak, karena pada masa ini keterampilan motorik anak mengalami kemajuan yang sangat pesat.Pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsusng, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak (Sujiono,2006:1.5).

Akan tetapi kenyataan di lapangan, di TK Bustanul Athfal 43 Banjarmasin

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

ditemukan adanya masalah terkait rendahnya aktivitas belajar, kreativitas dan kemampuan motorik halus anak meniru bentuk secara sederhana. Dari 8 orang anak 1 orang anak (12,5%) berkembang sangat baik (BSB), 1 orang anak (12,5%) berkembang sesuai harapan (BSH), 3 orang anak (37,5%) mulai berkembang (MB) dan 3 orang anak yang (37,5%) dengan kriteria belum berkembang (BB). Rendahnya aktivitas anak dapat dilihat dari 8 anak dan terdapat 6 atau 75% anak kurang aktif. Kreativitas anak dari 8 anak dan terdapat 5 anak atau 62% anak kurang aktif.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya satu arah, pembelajaran kurang menarik, kurangnya kegiatan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus.Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak pada rendahnya aktivitas belajar anak, kreativitas anak belum berkembang dengan baik dan perkembangan motorik halus anak akan kurang berkembang sehingga anak akan sulit dalam meniru bentuk dengan tepat kedepannya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka digunakan Model *Explicit Instruction*, Permainan Puzzle, dan Kegiatan melipat sebagai upaya mengembangkan aktivitas belajar, kreativitas dankemampuan motorik halus anak meniru bentuk.

Dengan kombinasi Model *Explicit Instruction*, Permainan Puzzle, dan kegiatan melipat, anak dapat meningkatkan kemampuan jari tangannya dalam kegiatan mengembangkan motorik halusnya. Alasan digunakannya model *Explicit Instruction* anak dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah dan semua anak aktif mempraktikan kegiatan secara masing-masing sehingga dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas anak. Dengan menggunakan permainan puzzle adalah permainan yang ramah anak, bahkan puzzle dipercaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan puzzle juga bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan anak (tentu saja sesuai dengan perkembangan usia anak) kata puzzle berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang sehingga melatih motorik halus anak. Kegiatan melipat kertas origami yang berwarna-warni ditujukan untuk menarik minat anak dan dapat merangsang pikiran, pengetahuan dan perhatian anak sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dalam kegiatan origami juga membuat anak terbiasa mengikuti arahan.Kreativitas anak dalam meniru bentuk menggunakan media kertas origami dapat mengembangkan dan melatih motorik halus anak agar anak lebih terampil (Zulfina et al., 2014; Fitriani & Ridhwan. 2019; Hasanah & Priyantoro, 2019).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak, serta perkembangan motorik halus anak meniru bentuk menggunakan model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipat.

METODE

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian (PTK) Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan kualitatif menekankan analisis proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dan senantiasa menggunakan logika ilmiah, tetapi lebih ditekankan kepada kedalaman berpikir formal dari peneliti dalam menjawab permasalahan yang dihadapi (Gunawan, 2013: 80). Pendekatan kualitatif bertujuan mendeskripsikan suatu proses kegiatan pendidikan yang terjadi di lapangan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan kekurangan dan kelemahan pendidikan, sehingga dapat ditentukan upaya penyempurnaannya (Kunandar,2011:46).

Jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas yaitu penelitian praktis

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas, sehingga penelitian tindakan kelas ini memberi makna praktis dan aplikatif untuk dilaksanakan dalam pembelajaran menuju perbaikan mutu pembelajaran dan hasil perkembangan.

Penelitian tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021 pada Kelompok A TKAisyiyah Bustanul Athfal 43 dengan jumlah 8 orang anak dalam waktu kurang lebih 2 minggu. PTK yang dilaksanakan terdiri dari 3 kali pertemuan.

Penelitian tindakan kelas ini sangat perlu dilakukan di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin berdasarkan dari latar belakang anak kelompok A yang ada pada semester I. Capaian perkembangan motorik halusnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan, adapun alasan lain yaitu: (1) Untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran supaya anak tidak bosan dan membiasakan diri untuk melatih perkembangan motorik halusnya. (2) Menerapkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sehingga memotivasi anak untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas anak. (3) Memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan anak secara langsung sehingga perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

Kegiatan pengembangan motorik halus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43Banjarmasin masih belum sesuai harapan. Artinya dari keseluruhan anak, hanya sebagian kecil yang menunjukkan kemampuan motorik halus telah berkembang dengan baik. Jika tidak diperbaiki atau dibiarkan berlanjut pada aktivitas anak, kreativitas dan perkembangan motorik halus anak tidak akan berkembang secara optimal dan justru akan berdampak pada keterampilan tahap berikutnya seperti menulis. Adapun langkah-langkah dari model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipat adalah sebagai berikut: (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran (EI), b) guru mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan (PP dan KM), (c) guru mendemonstrasikan pengetahuan kepada anak (EI), (d) guru memberikan kesempatan menyusun puzzle dan meminta anak melakukan kegiatan meniru bentuk (PP,KM), (e) guru membimbing anak dalam kegiatan melipat (EI,KM), (f) guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan pembelajaran (EI).

Faktor anak yang diamati yaitu mengamati aktivitas anak selama kegiatan menciptakan sesuatu melalui Model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipat yaitu dalam hal: (a) aktivitas anak dalam memperhatikan guru saat mendemonstrasikan, (b) aktivitas anak dalam melakukan kegiatan meniru bentuk. (c) aktivitas anak fokus dalam melakukan kegiatan meniru bentuk, (d) aktivitas anak rapi dalam melakukankegiatan meniru bentuk.

Kemudian faktor kreativitas dilihat dari perkembangan kreativitas anak selama kegiatan meniru bentuk dengan benar melalui Model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan Kegiatan melipat yaitu dalam hal (a) mampu menghasilkan suatu bentuk. (b) Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. (c) Memecahkan masalah secara aktif. (d) Menjawab pertanyaan sederhana.

Faktor Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Faktor hasil perkembangan, mengamati perkembangan anak selama kegiatan meniru bentuk secara sederhana melalui Model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipat yaitu dalam hal (a) anak mampu melakukan kegiatan melipat, (b) anak mampu meniru bentuk dari kertas origami dan (c) Anak mampu menghasilkan suatu karya.

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, penggunaan model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat telah berhasil meningkatkan aktivitas anak pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43. Terlihat dari skor yang terus meningkat dan siklus II pertemuan 1mencapai skor 23 dengan kriteria sangat baik. Terkait dengan materi pengembangan aspek motorik halus dalam meniru bentuk sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah mendapatkan hasil yang optimal.

Kegiatan guru tersebut meningkat disetiap pertemuan dikarenakan guru sudah dapat menguasai model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat dan juga hal ini disebabkan adanya refleksi disetiap akhir pertemuannya dan dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Sesuai dengan indikator yang telah diterapkan yakni aktivitas guru dikatakan berhasil menerapkan model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat, apabila aktivitas guru mendapat kriteria sangat baik dengan rentang nilai 20-24. Dengan demikian menunjukkan bahwa guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan melalui model Explicit Instructio, permainan puzzle dan kegiatan melipatseperti yang diharapkan.Peningkatan kualitas dalam pembelajaran ini disebabkan adanya refleksi pada setiap siklus.

Guru yang baik bagi anak ialah yang mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran secara berkesinambungan. Guru harus memperbanyak pengalaman dan membuka dirinya untuk lebih mencari informasi (Mulyasa, 2012). Pada dasarnya pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang menstimulasi dan membimbing anak untuk mencapai perubahan tingkah laku yang seoptimal mungkin. Guru pada jenjang pendidikan anak usia dini perlu memiliki karakter yang berbeda dibandingkan guru pada jenjang pendidikan lainnya. Walalupun karakter ini diperlukan pada diri seorang guru, menjadi guru PAUD harus mampu menjadi pribadi yang sabar, penyanyang, ramah, penuh kasih, empati, penuh hangat, stabil secara emosi, dan menjadi teladan yang baik untuk anak (Susanto, 2015).

Dengan mengoptimalkan proses perkembangan anak TK ke arah yang tepat dan kondusif, guru taman kanak-kanak mempunyai peranan penting dan strategis dalam menumbuh kembangkan tingkat perkembangan anak TK. Untuk itu guru tidak dapat melakukan pembelajaran di TK dengan satu atau dua metode atau strategi saja, tetapi perlu memiliki kreativitas untuk membuat variasi strategi kegiatan pembelajaran (Suriansyah & Aslamiah, 2011). Rekapitulasi aktivitas guru dicantumkan pada tabel dibawah:

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
Siklus I Pertemuan1	58,3%	Cukup Baik
Siklus I Pertemuan2	79,1%	Baik
Siklus II Pertemuan1	96%	Sangat Baik

Berdasarkan observasi aktivitas anak mengikuti pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dengan persentase 100% dengan kriteria seluruhnya aktif. Peningkatan aktivitas anak pada setiap siklus disebabkan dalam model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat tidak hanya mendengarkan penjelasan guru namun anak di latih untuk meniru bentuk dengan sederhana dan rapi. Model ini dapat meningkatkan komunikasi anak dengan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Anak usia dini identik dengan kegiatan bermain, cara belajarnya pun tidak terlepas dari kegiatan bermain.

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

Bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Frued menyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius pengajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang dilakukan (Yuliani, 2012).

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui proses interaksi dan sumber belajar lainnya (Yuliani, 2012). Salah satu karakteristik anak ialah banyak mengamati, membicarakan, dan bertanya tentang suatu hal yang baru baginya karena rasa ingin tahu yang besar dalam diri anak (Masitoh, 2014). Minat merupakan adanya keinginan, memperhatikan, dan perasaan tertarik. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas / kegitan cenderung untuk lebih bersemangat dan senang melakukannya (Djamarah, 2011). Karakteristik anak pada dasarnya aktif dan mempunyai kemampuan untuk berkreasi. Metode pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK adalah yang berpusat pada anak. Metode tersebut memberi kesempatan yang luas kepada anak untuk berbuat aktif dan kreatif baik secara fisik maupun mental.

Karakteristik anak bersifat aktif dan energik. Anak lazimnya suka melakukan aktivitas, terlebih lagi kalau dihadapkan pada kegiatan baru menantang. Bagi anak aktivitas adalah suatu kesenangan. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar tentang suatu hal. Anak ingin mencoba dan mempelajari hal-hal baru (Masitoh, 2014). Agar proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung mencapai tujuan maka hendaknya mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan dalam pengembangan proses pembelajaran yang menyenangkan (Sitepu, 2014).

Rekapitulasi aktivitas anak bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi aktivitas anak

Pertemuan	Skor	Kriteria
Siklus I Pertemuan1	25%	Hampir seluruhnya belum aktif
Siklus I Pertemuan2	75%	Sebagian besar aktif
Siklus II Pertemuan1	100%	Seluruhnya aktif

Berdasarkan observasi kreativitas anak mengikuti pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dengan persentase 100% dengan kriteria seluruhnya Kreatif .Peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tersebut karena dalam model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat tidak hanya mendengarkan penjelasan guru namun anak di latih untuk kreatif dalam meniru bentuk dengan sederhana dan rapi. Model ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Rekapitulasi kreativitas bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi kreativitas

Pertemuan	Skor	Kriteria
Siklus I Pertemuan1	37,5%	Sebagian kecil kreatif
Siklus I Pertemuan2	75%	Sebagian besar kreatif
Siklus II Pertemuan1	100%	Seluruhnya kreatif

Hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan 1 sekitar 0% dengan kategori belum berkembang dan mulai berkembang dan sekitar 100% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Hasil ini berarti telah mencapai indikator yang diharapkan.

Peningkatan perkembangan tersebut di sebabkan semakin bagus pembelajaran yang di rancang dan di laksanakan oleh guru. Terjadinya peningkatan pada hasil perkembangan anak di setiap pertemuan membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction*, permainan puzzle dan kegiatan melipat dapat meningkatkan hasil perkembangan anak. Menurut (Djamarah, 2011; Uno, 2011) hasil belajar anak dapat dilihat dari kompetensi dan pengalaman belajar yang

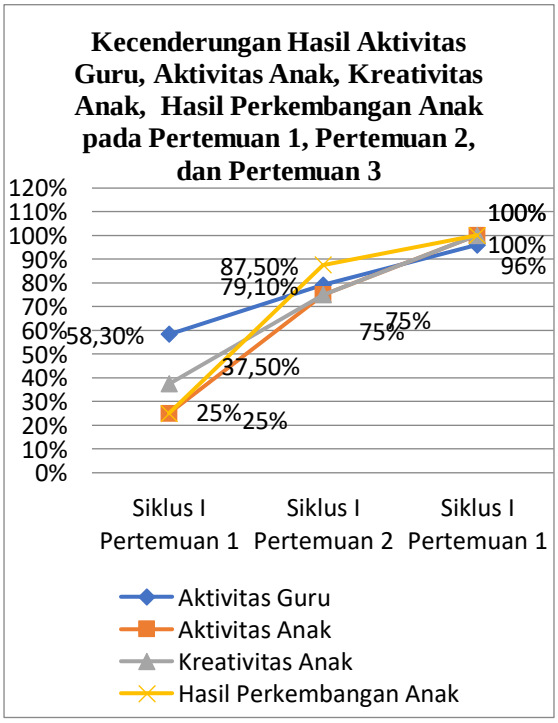
JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

didapatnya dari proses pembelajaran. Berikut rekapitulasi dari hasil perkembangan motorik halus anak bisa diamati pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil perkembangan anak

Pertemuan	Skor	Kriteria
Siklus I Pertemuan1	25%	Hampir seluruhnya belum berkembang
Siklus I Pertemuan2	87,5%	Seluruhnya berkembang
Siklus II Pertemuan1	100%	Seluruhnya berkembang

Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 dari hasil observasi aktivtias guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan anak digambarkan pada grafik kecenderungan di bawah ini:



Grafik 1: Kecenderungan hasil aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak dan hasil perkembangan anak

Pada grafik di atas menunjukkan terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan, baik itu aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan anak. Hal ini menandakan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipatpada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin terlaksana sesuai langkah-langkah yang sudah ditetapkan mencapai hasil sesuai dengan indikator keberhasilan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prastika, Yeni & Wahyudi, Dani. M (2017) model *Explicit Instruction* di variasikan dengan permainan tradisional lompat tali dalam mengembangkan kelincahan, keseimbangan, serta keberanian menunjukkan adanya peningkatan. Kemudian (Natalia, E., Raga, G., & Pudjawan, K., 2014; Fatimah, N., 2013) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran langsung *(direct instruction)* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

SIMPULAN

Berdasakan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mengembangkan aspek motorik halus dalam kegiatan meniru bentuk dengan model *Explicit Instruction*, Permainan puzzle dan Kegiatan melipat pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasinterlaksana sesuai langkah-langkah yang sudah ditetapkan dengan kriteria Sangat Baik. Aktivitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran pengembangan aspek motorik halus dalam dalam kegiatan meniru bentuk mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Seluruhnya Aktif, begitu juga dengan kreativitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Seluruhnya Kreatif sehingga hasil pengembangan aspek motorik halus mengalami perkembangan dengan kriteria seluruhnya Berkembang. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan model dalam mengembangkan kemampuan kognitif motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 1, No 2, Tahun 2021, Halaman:34-41

Barnawi, & Wiyani, N. (2012). *Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Beaty, J.J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikilogi Belajar*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Fitriani, F., & Ridhwan, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak dengan Kegiatan Origami TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK, 6(1), 29-35.*

Fatimah, N. (2013). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Pantograf Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Pendidikan Khusus, 3(3).*

Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. Elementary: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5*(1), 61.

Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalaui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD, 1(1), 1-13.*

Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo.

Masitoh, D. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa. (2012). *Manajemen Paud.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mursid, M.Ag. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Natalia, E., Raga, G., & Pudjawan, K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Permainan Dengkleng Untuk Meningkatkan Keseimbangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Tk Widya Shanti Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2(1).*

Prastika, Y., & Wahyudi, M. D. (2017). Mengembangkan Aspek Motorik Kasar Anak Melalui Model Explicit Instruction Divariasikan Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Prasekolah, 1(1).*

Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sujiono, & Yuliani, N. (2006). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin: Comdes.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group

Ulfah, F. (2015). *Manajemen Paud Pengembangan Jejaring Kemiitraan Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Uno & Nurdin. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yamin, Martinis. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.

Yuliani, N. S. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Yusuf, S. (2011). *Psikologi perkembangan anak & remaja.* Bandung: PT Rosdakarya.

Zulfina, S., Ali, & Halida. (2014). Pemanfaatan Kertas Origami sebagai Media Pembelajaran dalam mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(7), 1–1*