



Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning dan Media Playdough terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Norlianti L Tabun¹, Irena Yolanita Maureen², Wulan Patria saroinsong³ dan Nurul Khotimah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Project-Based Learning dan Media Playdough terhadap kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan metode Ex post facto dimana penelitian bertujuan untuk mengetahui faktor pengaruh yang disebabkan adanya perubahan. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak dengan instrumen tes observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, angket, dan tes kemampuan. Teknik analisis yang digunakan ialah Pearson Correlation menggunakan Product Moment untuk mengetahui adanya korelasi antara metode Project-Based Learning dengan penggunaan media Playdough terhadap kemampuan motorik halus anak. Selain itu, untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan variabel bebas terhadap variabel terikat peneliti menggunakan uji Regresi Linier berganda dan sederhana. Berdasarkan hasil uji terlihat bahwa penggunaan metode Project-Based Learning dan Media Playdough memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak dengan prosentase pengaruh sebesar 61.3%. Selain itu, nilai F hitung terpantau sangat jauh melebihi F tabel yakni $21.412 > F \text{ tabel } 3.34$, sehingga penggunaan metode PJBL dan Playdough sangat berpengaruh terhadap motorik halus anak.

Kata Kunci : PJBL; Media Playdough; Kemampuan Motorik Halus

ABSTRACT. The aim of this research is to determine the effect of using the Project Based Learning method and Playdough Media on children's fine motor skills. This research uses a type of experiment with the Ex post facto method where the research aims to determine the influencing factors caused by changes. The research subjects consisted of 30 children with observation test instruments. The data collection techniques used are observation, questionnaires and ability tests. The analysis technique used is Person Correlation using Moment Products to determine the correlation between the Project Based Learning method and the use of Playdough media on children's fine motor skills. Apart from that, to determine the level of influence of using the dependent variable on the independent variable, researchers used multiple and simple linear regression tests. Based on the test results, it can be seen that the use of the Project Based Learning method and Playdough Media has a very significant influence on children's fine motor skills with an influence percentage of 61.3%. Apart from that, the calculated F value was observed to greatly exceed the F table, namely $21.412 > F \text{ table } 3.34$, so that the use of the PJBL and Playdough methods has a very big influence on children's fine motor skills. On the other hand, researchers also found that if PJBL was only implemented without the use of media, it would have an influence of 34%. Meanwhile, if Playdough media is used alone without any learning method, the percentage level reaches 50.1%.

Keyword : PJBL; Playdough Media; Fine Motor Skill

Copyright (c) 2024 Norlianti L Tabun dkk.

✉ Corresponding author :

Email Address : norlianti.22012@mhs.unesa.ac.id

Received 14 Mei 2024, Accepted 14 Juni 2024, Published 17 Juni 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi [1]. Oleh karena itu, pentingnya upaya untuk mengembangkan secara penuh potensi anak harus dilaksanakan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting yang perlu dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini adalah keterampilan motorik halus [2]. Perkembangan motorik khususnya motorik halus pada anak usia dini sangat penting untuk dirangsang agar anak-anak dengan mudah dapat melakukan segala aktivitas gerakanya dengan optimal. Anak usia dini sangat perlu dilatih motorik halusnya karena keterampilan tangan anak merupakan jendela pengetahuan bagi anak untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya [3]. Mengembangkan motorik halus bertujuan untuk membantu anak dalam menggerakkan anggota tubuh terutama bagian gerak tangan anak, sehingga anak dapat melahirkan sebuah kebebasan yang berarti [4].

Sesuai dengan ketentuan Permendikbud nomor 5 tahun 2022, tentang standar kompetensi lulusan pada Pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada ayat 2 difokuskan pada aspek perkembangan anak yang salah satunya adalah fisik motorik. Motorik merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan tubuh, meliputi unsur otot, syaraf dan otak [5]. Kemampuan motorik terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Sementara itu, perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan anggota gerak yakni proses motorik yang melibatkan sistem yang terkoordinasi pola gerak (otak, saraf, otot, dan kerangka) dengan proses mental kompleks, yang dikenakan proses kreasi gerak [6]. Pengembangan motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan anak dalam menulis, sehingga jika motorik halus tidak diasah atau ditingkatkan maka dapat mengakibatkan anak kesulitan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran seperti menulis [7]. Oleh sebab itu, perlu sekali kegiatan dimana anak juga dapat mengambil bagian secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan sekelilingnya dan mampu memecahkan masalahnya sendiri dalam mendukung kemampuan pengorganisasian otot kecil anak.

Sebagaimana paparan uraian diatas maka dibutuhkan pemilihan model pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus anak. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan [8]. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat anak aktif dalam beraktivitas adalah model *project-based learning* [9]. Model pembelajaran *project-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip konstruktif, problem solving, inquiry riset, dan integrated studies [10]. Tokoh Pendidikan Vygotsky dan Piaget mengemukakan teori-teori terkait dengan pendekatan pembelajaran *project-based learning* yaitu pengetahuan anak akan berkembang jika dihadapkan dengan pengalaman baru, karena pengalaman baru akan membangun dan memodifikasi pengetahuan yang susah didapat anak lebih dulu. Lebih lanjut dijelaskan oleh [11] bahwa *project-based learning* dinilai sebagai model

pembelajaran yang mengarahkan anak untuk memecahkan suatu masalah dalam dunia nyata melalui proses investigasi. Model pembelajaran *project-based learning* ini diawali dengan tahapan mengumpulkan informasi yaitu berupa gagasan dan pertanyaan anak-anak yang disesuaikan dengan dengan topik yang dipilih lalu dikembangkan menjadi kegiatan belajar, bermain dan eksplorasi. Pada pelaksanaannya, anak akan mengembangkan suatu proyek baik secara individu maupun secara kelompok agar dapat menghasilkan suatu produk [12]. Topik atau tema yang dipilih harus yang konkrit, dekat dengan pengalaman dan lingkungan pribadi anak, menarik, serta memiliki potensial secara emosional dan intelektual [13]. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajarannya berpusat pada anak dan guru sebagai fasilitatornya [14]. Tujuan penggunaan model *project-based learning* adalah untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan keterampilannya yang salah satunya yaitu kemampuan motorik halus berupa kegiatan yang menarik agar anak bersemangat dan tidak monoton dalam kegiatan pembelajaran [15].

Dalam proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada pemilihan model pembelajaran saja tetapi juga guru diharapkan mampu mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan aspek perkembangan anak agar dapat mengarahkan, menggambarkan suatu objek yang abstrak menjadi lebih konkret agar pengetahuan yang diperoleh anak yang satu dengan yang lain dapat tertuju pada arah yang sama [16]. Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas adalah media *playdough*. *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini [17]. *Playdough* merupakan alat permainan edukatif yang memiliki banyak manfaat. *Playdough* berfungsi untuk melatih stimulasi motorik halus dan dapat membantu konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran yang membuat mereka senang membuat berbagai gerakan saat bermain [18]. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan aktivitasnya masing-masing [19].

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Tunas Alor yang telah dilakukan pada 15 Agustus 2023, bahwa dalam kemampuan motorik halus anak-anak masih mengalami kesulitan. Peneliti juga menemukan permasalahan anak khususnya anak kelompok B usia 5-6 tahun dimana keterampilan motorik halus masih belum terstimulasi secara optimal, hal ini ditandai dengan sebagian anak yang belum mampu melakukan gerakan motorik halus seperti menggunakan gunting untuk memotong bentuk-bentuk sederhana, meremas, mencubit, memilin, menempel, menjiplak dan kegiatan motorik halus lainnya. Disebabkan, media yang digunakan kurang bervariasi masih menggunakan LKA, buku paket dan model pembelajaran yang masih klasikal hanya berfokus pada guru dimana pembelajaran yang dilakukan sebatas gerak biasa, tidak menggunakan media yang dapat meningkatkan motorik halus, aktivitas anak-anak pun sangat monoton dan hanya berkisar pada pewarnaan kegiatan dimana metode yang digunakan hanya ceramah yang masih berpusat pada guru dan anak-anak tidak diberi kesempatan untuk bereksplorasi sehingga anak menjadi bosan dan kurang berminat

untuk belajar sehingga anak cenderung mengganggu teman atau tinggal di tempat yang pada akhirnya anak tidak memiliki minat untuk belajar.

Selain itu, juga ditandai dengan hasil nilai ulangan harian anak kelompok B PAUD Tunas Alor tahun ajaran 2023/2024 bahwa masih ada anak yang belum mencapai tingkat perkembangan terdapat 4 anak yang belum berkembang, 15 anak yang mulai berkembang, 6 anak yang berkembang sesuai harapan dan 5 anak yang berkembang sangat baik. Mengetahui hal itu betapa pentingnya dalam keterampilan motorik halus anak usia dini lima sampai enam tahun maka dari alasan itu, perlu metode pembelajaran yang menarik dan tepat untuk meningkatkan motorik halus anak.

Metode pembelajaran yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah *project-based learning* [13]. *Project-based learning* merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dengan lingkungan sekitarnya dalam sebuah proyek yang dilakukan secara kelompok [20]. *Project-based learning* merujuk pada prinsip konstruktivisme dimana anak menggunakan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam mencari solusi memecahkan masalah yang terjadi [21]. Penerapan *project-based learning* mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada anak [22]. Pembelajaran *project-based learning* telah terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena dalam pembelajaran dan proyek ini dapat menghadirkan ruang diskusi dan menemukan ide-ide kreatif, sehingga diperoleh hasil inovasi produk dari ide-ide kreatif [23].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut diatas maka yang menjadi perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian yang dipilih yaitu PAUD Tunas Alor, serta variabel independent yang digunakan ada dua yaitu *project-based learning* dan media *playdough*. Sehingga peneliti menganggap bahwa *project-based learning* dan *playdough* diprediksi mampu untuk menstimulasi kemampuan motorik halus. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan metode *project-based learning*, apakah pembelajaran tersebut dapat memberikan signifikansi peningkatan terhadap kemampuan motorik halus anak, apa saja tahapan-tahapan *project-based learning*. Penelitian ini merupakan urgensi masalah terhadap stimulasi kemampuan motorik halus anak sehingga metode pembelajaran *project-based learning* dan media menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah penelitian ini.

METODE

Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Ex Post Facto*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu PAUD yang berada di kabupaten Alor yaitu PAUD Tunas Alor. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 53 responden. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan simple random sampling, sebanyak 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Dengan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi ceklist berupa lembar observasi kemampuan motorik halus, lembar angket observasi guru dalam pelaksanaan PjBL. Teknik analisis data yang digunakan

adalah analisis data korelasi pearson untuk mengetahui korelasi antara PJBL dan playdough terhadap kemampuan motorik halus dan analisis data regresi linear berganda dan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh PJBL dan playdough terhadap kemampuan motorik halus.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Aspek Yang dinilai	Item	Jumlah
Project Based Learning			
Kemampuan motorik halus	1. Anak dapat meniru garis pada bentuk persegi, segitiga, bintang dan lingkaran	1	1
	2. Anak dapat menggunting mengikuti garis membentuk persegi, segitiga, bintang dan lingkaran	1	1
	3. Anak dapat memegang alat tulis (spidol) dengan benar saat mewarnai (antara ibu jari dan 2 jari telunjuk dan tengah)	1	1
	4. Anak dapat menempel kertas sesuai dengan bentuk yang ada	1	1
Media Playdough			
Kemampuan motorik halus	5. Anak dapat memilin <i>playdough</i> dengan 3 ujung jari tangan (jari telunjuk, tengah dan ibu jari)	1	1
	6. Anak dapat menekan cetakan <i>playdough</i> dengan 3 jari tangan (jari tengah, telunjuk dan ibu jari)	1	1
	7. Anak dapat menempel playdough dengan 2 ujung jari tangan (jari telunjuk dan ibu jari) tanpa menutupi pola dengan rapi dan bersih.	1	1
	8. Anak dapat memipihkan <i>playdough</i> dengan satu jari (jari telunjuk)	1	1

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Observasi Guru Pelaksanaan Model Project-Based Learning Dan Playdough

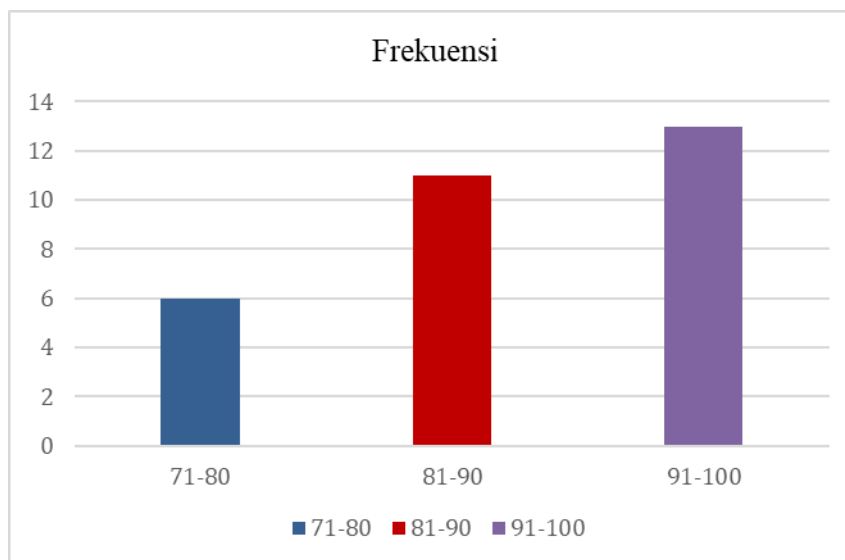
No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Item	Jumlah
1.	Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran	1. Kemampuan guru membuka pembelajaran (memberi salam).	1	5
		2. Kemampuan guru mengkondisikan fisik siswa dengan bertanya jawab tentang diri anak	1	
		3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran (absen).	1	
		4. Kemampuan guru menanyakan kepada anak tentang pembelajaran yang telah lalu dan menanyakan apa saja yang kalian ketahui tentang keluarga? (apersepsi).	1	
		5. Kemampuan guru menyapaikan	1	

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Item	Jumlah
tujuan pembelajaran yang akan dipejari				
2.	Kemampuan guru dalam menerapkan langkah-langkah model <i>PJBL</i> dan <i>playdough</i> (pada kegiatan inti)	Sintak 1:		
		1. Kemampuan guru dalam memberikan pertanyaan sesuai dengan topik keluarga	1	4
		2. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi tentang keluarga	1	
		3. Guru menunjukkan gambar/foto dan menjelaskan	1	
		4. Kemampuan guru dalam memaparkan topik yang akan dikaji tentang keluarga	1	
		Sintak 2:		
		5. Kemampuan guru dalam membagikan kelompok secara heterogen	1	4
		6. Kemampuan guru dalam merancang cara membuat proyek (bingkai foto)	1	
		7. Kemampuan guru dalam membagikan bahan serta alat yang akan digunakan untuk pembuatan proyek (membuat <i>playdough</i>) pada tiap-tiap kelompok.	1	
		8. Kemampuan guru dalam mengarahkan anak-anak untuk memastikan agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada.	1	
		Sintak 3:		
		9. Kemampuan guru dalam membuat jadwal aktivitas yang mengacu pada waktu maksimal yang telah disepakati untuk menyelesaikan proyek.	1	2
		10. Kemampuan guru dalam membagikan alat dan bahan dalam aktivitas membuat angka sesuai jumlah anggota keluarga	1	
		Sintak 4:		
		11. Kemampuan guru dalam melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan proyek (membuat bingkai foto dari <i>playdough</i>) yang akan dibuat	1	2
		12. Kemampuan guru membimbing anak dalam mengerjakan proyek dan berkeliling serta mengarahkan anak yang mengalami kesulitan	1	
		Sintak 5:		
		13. Kemampuan guru dalam memeriksa dan menilai proyek bingkai foto yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.	1	2
		14. Kemampuan guru dalam menguji hasil (membagikan LKA gambar perlengkapan kerja anggota keluarga dan alat (spidol/krayon) untuk mewarnai).	1	

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati	Item	Jumlah
Sintak 6:				
		15. Kemampuan guru dalam membimbing anak untuk mempresentasikan hasil dari proyek bingkai foto dari <i>playdough</i> yang telah dibuat.	1	4
		16. Guru mampu memberikan evaluasi tentang pengalaman selama mengerjakan proyek	1	
		17. Kemampuan guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi keluarga	1	
		18. Kemampuan guru memberikan <i>reward</i> kepada anak-anak	1	
3	Kemampuan guru menutup pembelajaran	1. Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran	1	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan adalah jenis proses dengan sifat kooperatif; oleh karena itu, pada akhirnya akan berfungsi sebagai dasar untuk perkembangan lebih lanjut [17]. Motorik halus adalah kondisi yang hanya mempengaruhi bagian tertentu dari tubuh yang dioperasikan oleh otot-otot kecil.



Gambar 1. Histogram Motorik Halus Menggunakan Model *Project-Based Learning* Dan Media *Playdough*

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa adanya metode pembelajaran PJB� atau yang biasa disebut sebagai *project-based learning* disertai dengan penggunaan media *playdough* memiliki pengaruh pada kemampuan motorik anak sangat besar. Sebelum diketahui hasil pengaruhnya, peneliti melakukan uji *Pearson*

correlation untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara metode PJBL dengan media *playdough*. Berdasarkan uji *Pearson Correlation* dibawah, dapat dilihat bahwa hasil Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0.036 untuk PJBL dan 0.015 untuk penggunaan media *Playdough*. Maka hasil Sig. (2-tailed) tersebut menunjukkan angka < 0.05 yang berarti bahwa terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *project-based learning* dan penggunaan media *Playdough* memiliki korelasi satu sama lainnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Tabel 3. Hasil uji SPSS pearson correlation variable project-based learning dan media playdough

Correlations				
		PJBL	Playdough	Motorik Halus
PJBL	Pearson Correlation	1	.557**	.384*
	Sig. (2-tailed)		.001	.036
	N	30	30	30
Playdough	Pearson Correlation	.557**	1	.441*
	Sig. (2-tailed)	.001		.015
	N	30	30	30
Motorik Halus	Pearson Correlation	.384*	.441*	1
	Sig. (2-tailed)	.036	.015	
	N	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Selanjutnya ialah peneliti melakukan uji regresi linier untuk mengetahui pengaruh penggunaan model project-based learning dan media playdough untuk kemampuan motorik halus anak. Berikut merupakan tabel 4.4 merupakan hasil uji regresi linier berganda.

Tabel 4. Hasil uji SPSS regresi berganda variabel PJBL dan media playdough

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	859.088	2	429.544	21.412
	Residual	541.637	27	20.061	
	Total	1400.725	29		

a. Dependent Variable: Motorik Halus

b. Predictors: (Constant), Playdough, PJBL

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai Sig yakni sebesar 0.000. berdasarkan pengambilan Keputusan bahwa apabila Sig < 0.05 maka hipotesis diterima, atau dengan kata lain penggunaan metode project-based learning dan media playdough memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan motorik anak. Selain itu juga dapat terlihat pada kolom F hitung yakni sebesar $21.412 > F$ tabel 3.34 maka dapat diambil Keputusan bahwa variabel independent pada penelitian ini sangat mempengaruhi variabel dependent.

Selain untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model PJBL dan media Playdough terhadap kemampuan motorik halus anak, berikut juga dijabarkan hasil presentase pengaruh penggunaan kedua variabel tersebut pada kemampuan motorik anak yang dicantumkan pada tabel 5.

Tabel 5. Presentase Tingkat Pengaruh variabel PJBL dan media Playdough terhadap motorik halus anak

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.783 ^a	.613	.585	4.47891

a. Predictors: (Constant), Playdough, PJBL

Dari tabel output “Model Summary” diatas, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0.613 atau sama dengan 61.3%. Nilai R Square ini diperoleh dari pengkuadratan nilai R. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode project-based learning dan media playdough ini mempengaruhi motorik halus anak sebesar 61.3%, dalam artian 38.7% dapat dipengaruhi faktor lain seperti lingkungan maupun keluarga anak. selain itu, data variable independent yang digunakan ialah PJBL (X1) dan Playdough (X2). Sedangkan variable dependent pada penelitian ini ialah motorik halus anak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa adanya metode pembelajaran PJBL atau yang biasa disebut sebagai project- based learning disertai dengan penggunaan media playdough memiliki pengaruh pada kemampuan motorik anak sangat besar. Sebelum diketahui hasil pengaruhnya, peneliti melakukan uji Pearson correlation untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara metode PJBL dengan media playdough. Berdasarkan uji Pearson Correlation diatas, dapat dilihat bahwa hasil Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0.036 untuk PJBL dan 0.015 untuk penggunaan media Playdough. Maka hasil Sig. (2-tailed) tersebut menunjukkan angka < 0.05 yang berarti bahwa terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode project-based learning dan penggunaan media Playdough memiliki korelasi satu sama lainnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Pemilihan metode pembelajaran akan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru harus pandai mengkombinasi penggunaan model dengan kemampuan mayoritas anak. Salah satu metode yang dianggap memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman belajar anak ialah project based learning [24]. Anak diberikan suatu project berupa media playdough yang harus dibentuk sesuai dengan target bentuk yang diharapkan diantaranya bentuk garis, bangun datar. Setelah itu anak diminta untuk menggunting sesuai dengan bentuk yang telah dibuat. Setelah kertas digunting sesuai dengan bentuk kemudian anak menebali menggunakan spidol, setelah itu menempel sesuai dengan bentuk yang ada. Setelah anak-anak menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru, anak diberikan permainan menggunakan playdough. Anak dibiarkan secara mandiri untuk memilin-milin playdough yang diberikan. Setelah itu, anak dapat membentuk playdough yang diberikan sesuai dengan bentuk yang diharapkan seperti bangun datar. Membiarkan

anak bermain sendiri akan membiarkan anak untuk mengembangkan daya imajinasinya dan Tingkat rasa kepercayaan diri. Selain itu, anak juga akan mampu memecahkan permasalahan yang ditemui selama menggunakan media permainan pada pembelajaran [25].

Penerapan metode project based learning tidak dapat dipisahkan dengan teori pembelajaran konstruktivisme karena keduanya memiliki satu naungan pembelajaran yang sama [26]. Teori konstruktivisme yang digunakan pada penelitian ini ialah anak diminta untuk membentuk konsep secara mandiri dengan membangun ilustrasi pengetahuan, serta interpretasi pengalaman yang dimiliki. [27] menjelaskan bahwa teori pembelajaran konstruktivisme sangat sesuai diterapkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, pada teori konstruktivisme sangat sesuai apabila diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, selain itu pembelajaran akan lebih maksimal apabila dikombinasi dengan media yang sesuai dengan kriteria anak usia dini [28].

Tujuan utama pembelajaran menggunakan metode project-based learning ini adalah mengasah motorik halus anak sesuai dengan urutan step by step proses pembelajaran yang telah disusun guru sebelumnya. Panduan yang diberikan oleh guru wajib diikuti oleh anak agar pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Selain itu, peran guru juga sangat penting sebagai fasilitator dan motivator anak. Aplikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran ini dilihat dari bagaimana anak mengkonstruksi suatu bentuk bangun datar secara mandiri dan dipresentasikan sesuai dengan pengalaman yang dimiliki. Guru yang profesional ialah guru yang memahami kewajibannya sebagai pengajar dengan memahami karakteristik peserta didiknya [29]. Guru yang baik ialah guru yang mampu melakukan proses pembelajaran secara maksimal termasuk memilih model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai [30].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka kebaharuan dari penelitian ini yaitu project-based learning dan media playdough secara bersama-sama dapat berpengaruh signifikan terhadap motorik halus, oleh karena itu, diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan pada metode project-based learning dan media Playdough terhadap kemampuan motorik halus anak dengan taraf signifikansi 0.036 untuk PJBL dan 0.015 untuk penggunaan media Playdough. Keduanya telah melebihi taraf signifikansi yang dibutuhkan yakni < 0.05 . selain itu juga terdapat korelasi yang signifikan antar variabelnya yakni F hitung sebesar $21.412 > F$ tabel 3.34 maka dapat diambil keputusan bahwa variabel independent pada penelitian ini sangat mempengaruhi variabel dependent. Selain itu juga terdapat pengaruh yang cukup signifikan sebesar 61.3%. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada variabel project-based learning dan media playdough terhadap motorik halus, sehingga diharapkan kepada peneliti lain untuk dapat menambah atau merubah variabelnya untuk dijadikan indikator dalam penelitian selanjutnya.

PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua dan suami dan anak yang telah mendukung peneliti sampai pada titik ini, ucapan terimakasih pada Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan dedikasi selama menjadi mahasiswa, Ucapan terimakasih kepada ketua Program Studi S2 Pendidikan Anak Usia Dini Dr, Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd. Ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing yang siap sedia memberikan bimbingan.

REFERENSI

- [1] S. N. Badriah, E. Erik, and U. Amini, "Efektivitas Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Kelompok A RA An-Najah Cantilan Desa Karangmangu Kecamatan Susukan Lebak Kabupaten Cirebon," *Hadlonah J. Pendidik. dan Pengasuhan Anak*, vol. 3, no. 1, p. 80, Feb. 2022, doi: 10.47453/hadlonah.v3i1.705.
- [2] Y. Wulandari and R. Hasibuan, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam pada Anak Kelompok A di TK Dharma Bhakti Kepuhrejo Kudu Jombang," *J. PAUD Teratai*, vol. 06, no. 03, pp. 1–5, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/21334>
- [3] R. I. Idhayanti, H. T. S. Adz-Azahra, and M. Masini, "Teknik Finger Painting dan Playdough Efective Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah," *Juru Rawat. J. Updat. Keperawatan*, vol. 2, no. 1, pp. 33–39, Jun. 2022, doi: 10.31983/juk.v2i1.8792.
- [4] D. Darizal, P. Sutapa, B. Suhartini, M. I. Sabillah, and F. Annasai, "The Effect of Playdough Play on Early Childhood Fine Motor Improvement in Yogyakarta National Kindergarten," *Int. J. Multidiscip. Res. Anal.*, vol. 06, no. 03, Mar. 2023, doi: 10.47191/ijmra/v6-i3-04.
- [5] H. Hikmawati, T. Takasun, and M. Lailin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik dengan Aktivitas Bermain (Playdough) di TK Yaa Bunayya," *J. Abdi Insa.*, vol. 9, no. 3, pp. 878–885, Sep. 2022, doi: 10.29303/abdiinsani.v9i3.659.
- [6] N. Nurafia, E. Damayanti, M. Y. T, and D. Patiung, "The Role of Montage Activities in Improving The Fine Motoric Skills in Early Childhood," *J. INDRIA (Jurnal Ilm. Pendidik. Prasekolah dan Sekol. Awal)*, vol. 6, no. 1, pp. 48–61, Jul. 2021, doi: 10.24269/jin.v6i1.3423.
- [7] A. Sriyanto, M. A. Muchlisin, and K. Dewi, "Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Tk B Aisyiyah Pandean Kab. Ngawi," *J. PGPAUD Pelita Bangsa*, vol. 2, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.pelitaibangsa.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/1565>
- [8] A. Sudrajat and E. Hernawati, *Modul Model-Model Pembelajaran*. 2020.
- [9] U. Hasni and R. S. Amanda, "Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 1–11, Apr. 2022, doi: 10.21107/pgpaultrunojoyo.v9i1.13537.
- [10] D. Bartz and D. Bartz, "a phenomenological case study of teacher perceptions on the effectiveness of project-based learning," 2023. [Online]. Available: <https://www.proquest.com/openview/3d63b16029795a1d0e93034f90270681/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

- [11] R. Simbolon and H. D. Koeswanti, "Comparison of Pbl (Project Based Learning) Models with Pbl (Problem Based Learning) Models to Determine Student Learning Outcomes and Motivation," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 4, pp. 519–529, 2020, doi: 10.23887/ijee.v4i4.30087.
- [12] M. Dincă, A. Luștrea, M. Crașovan, A. Onițiu, and T. Berge, "Students' Perspectives on Team Dynamics in Project-Based Virtual Learning," *SAGE Open*, vol. 13, no. 1, p. 215824402211472, Jan. 2023, doi: 10.1177/21582440221147269.
- [13] N. L. Nisfa, L. Latiana, Y. K. S. Pranoto, and D. Diana, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5982–5995, Sep. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3032.
- [14] G. Pan, P.-S. Seow, V. Shankararaman, and K. Koh, "An exploration into key roles in making project-based learning happen," *J. Int. Educ. Bus.*, vol. 14, no. 1, pp. 109–129, May 2021, doi: 10.1108/JIEB-02-2020-0018.
- [15] R. Royati, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Di TK Miftahul Falah," *PinisiJournal Teach. Prof.*, vol. 2, no. April, pp. 9–22, 2021, doi: 10.26858/tpj.v2i2.25100.
- [16] M. Hayati and A. Syaikhu, "Project-based learning in Media Learning Material Development for Early Childhood Education," *AL-ATHFAL J. Pendidik. ANAK*, vol. 6, no. 2, pp. 147–160, Dec. 2020, doi: 10.14421/al-athfal.2020.62-05.
- [17] S. Sandriani *et al.*, "Terapi Bermain dengan Media Playdough untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Angkasa Langensari," *KOLABORASI J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 4, pp. 343–349, Aug. 2022, doi: 10.56359/kolaborasi.v2i4.140.
- [18] E. D. A. Putri, E. Wahyuno, S. Y. Susilawati, and U. S. Ummah, "Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis," *J. ORTOPEDAGOGIA*, vol. 7, no. 2, p. 97, Nov. 2021, doi: 10.17977/um031v7i22021p97-104.
- [19] D. Darlia and M. S. Saranani, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melukis," *J. Ris. GOLDEN AGE PAUD UHO*, vol. 2, no. 2, p. 94, Aug. 2019, doi: 10.36709/jrga.v2i2.8357.
- [20] Y. Rifmasari, W. Sukandar, and E. R. Sisrian, "Implementasi Project Based Learning Dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak Usia Dini di TK Fadhilah Amal 5 Kota Padang," *J. Usia Dini*, vol. 8, no. 1, p. 45, Jun. 2022, doi: 10.24114/jud.v8i1.36262.
- [21] H. Ahyar *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2020.
- [22] G. Dogara, M. S. Bin Saud, Y. Bin Kamin, and M. S. Bin Nordin, "Project-Based Learning Conceptual Framework for Integrating Soft Skills Among Students of Technical Colleges," *IEEE Access*, vol. 8, no. 1, pp. 83718–83727, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2992092.
- [23] N. Azmi, F. Arianto, and I. Y. Maureen, "Efektivitas Project Based Learning Terhadap Digital Literacy Skill Mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan Pada Mata Kuliah Analisis Jurnal Ilmiah Di Universitas Negeri Surabaya," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 2, pp. 1523–1528, Apr. 2022, doi: 10.58258/jime.v8i2.3247.
- [24] A. Nikmah, I. Shofwan, and A. F. Loretha, "Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4857–4870, Sep. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4999.
- [25] G. Kania, Y. W. Widian, and N. Sabilah, "Kegiatan membuat playdough dengan melibatkan peserta didik dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran," *J. Bakti*

- Tahsinia*, vol. 1, no. 1, pp. 15–22, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/JBT/article/view/254>
- [26] A. K. Haqiqi and S. N. Syarifa, “Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, p. 193, Nov. 2021, doi: 10.21043/jmtk.v4i2.12048.
- [27] D. Y. I. G. Ayu, “Peningkatan Kreativitas Motorik Halus pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menggambar di Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Desa Werdi Bhuwana Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung,” *Pratama Widya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 1–14, 2021, doi: 10.25078/pw.vi.367.
- [28] R. W. I. G. A. Putu, “Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Plastisin Di Tk Kumara Sari Iv Sulangai Desa Sulangai Kecamatan Petang Kabupaten Badung,” *Pratama Widya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 38–45, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW>
- [29] D. F. Firdaus, “Pengaruh Persepsi Siswa tentang Kompetensi Profesional Guru dan Kompetensi Sosial Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Kuningan,” *Syntax Idea*, vol. 2, no. 3, 2020, doi: 10.46799/syntax-idea.v2i3.153.
- [30] R. Rosni, “Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar,” *J. Educ. J. Pendidik. Indones.*, vol. 7, no. 2, p. 113, Nov. 2021, doi: 10.29210/1202121176.