

# Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Proyek Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun

## *Improving Fine Motor Ability Through Project Method For Children Age 5 – 6 Years*

Dian Pramitasari\*, Khusnul Laely

Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang

\*E-mail: pgpaud@unimma.ac.id

Diterima: 10 Agustus 2023/Disetujui 30 Desember 2023

**Abstrak.** Kemampuan motorik halus para siswa kelas B di BA Aisyiyah Mendut berdasarkan hasil observasi awal terindikasi masih rendah. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam menulis, melipat kertas, mewarnai dengan rapi serta membentuk kertas origami dengan baik. Penyampaian guru didalam kelas kurang bervariasi dan hanya menggunakan media sederhana yang berulang sehingga kurang menarik bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui metode proyek. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B BA Aisyiyah Mendut dengan total siswa 10 orang. Tahapan tindakan dilakukan dalam tahapan tahapan (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*). (c) pengamatan (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*). Pengambilan data dilakukan dengan observasi. Analisis teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas. Hasil tindakan yang dilakukan menunjukkan bahwa target pencapaian dan kriteria ketuntasan telah tercapai dengan menggunakan metode proyek dapat meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B BA Aisyiyah Mendut.

**Kata Kunci:** Kemampuan Motorik Halus, Metode Proyek, Pendidikan Anak Usia Dini

**Abstract.** Based on the results of initial observations, the fine motor skills of class B at BA Aisyiyah Mendut are indicated to be still low. Most children still have difficulty in writing, folding paper, coloring neatly and forming origami paper well. The teacher's delivery in the classroom is less varied and only uses simple, repetitive media so it is less interesting for children. This research aims to improve fine motor skills through the project method. This research used the classroom action research method which was carried out in group B BA Aisyiyah Mendut with a total of 10 students. Action stages are carried out in stages (a) planning (b) action (acting). (c) observation, (d) reflection. Data collection was carried out by observation. Analysis of data analysis techniques in this research was carried out by comparing the scores obtained with the ideal scores in the class. The results of the actions taken show that the achievement targets and completion criteria have been achieved using the project method to improve the fine motor skills of group B BA Aisyiyah Mendut.

**Keywords:** Fine Motor Skill, Project Based Learning, Early Childhood Education



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## Pendahuluan

Usia dini merupakan salah satu fase krusial dalam kehidupan seorang individu. Fase ini dikenal juga dengan fase golden age dimana pertumbuhan otak seorang individu berlangsung dengan kecepatan tinggi, dan ketika melewati fase ini kapabilitas kecerdasan individu tidak akan mengalami peningkatan lagi (Uce, 2017). Oleh karena penting kiranya sebagai orang dewasa atau orang tua untuk menyiapkan asupan gizi seimbang dan rangsangan atau stimulasi perkembangan yang cukup dan memadai bagi anak. stimulasi pada anak akan optimal apabila dilakukan secara bertahap sesuai kompetensi perkembangannya, berulang untuk memantapkan kemampuan yang telah dimiliki, stimulasi dilakukan secara konsisten, serta tuntas sesuai dengan tujuan capaian perkembangan yang harus dikuasai oleh anak (Trianto, 2013). Seiring dengan usia anak maka anak akan dihadapkan dengan kompleksitas hubungan sosial, kognitif, bahasa, motorik, dan sebagainya, sehingga anak membutuhkan satu wadah yang mampu membantu anak untuk lebih mengoptimalkan kemampuan atau aspek perkembangan dalam dirinya agar mampu beradaptasi dengan baik dengan lingkungannya.

Anak perlu menyelesaikan tugas-tugas perkembangan agar kedepannya dapat menjadi individu yang kompeten dan mampu menyesuaikan diri dengan baik (Dua Dhiu & Ngurah Loba Laksana, 2021). Hal ini sejalan dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia no. 137 tahun 2014 tentang standart nasional pendidika anak usia dini pada bab I ketentuan umum pasal 1 bahwa anak memiliki standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang memiliki kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Perkembangan motorik sebagai salah satu aspek perkembangan yang berkembang lebih awal dibandingkan dengan aspek perkembangan lainnya. Dalam

perkembangan motorik, motorik halus merupakan perkembangan yang berkembang paling awal dalam kehidupan anak, anak memperoleh pengalaman serta mengarahkan perkembangan sesuai dengan tahapan melalui aktivitas gerakan serta bermain (Zarotis, 2020). Perkembangan motorik pada dasarnya meliputi perkembangan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar dan motorik halus yang melibatkan otot-otot halus, dalam perkembangannya motorik halus khususnya akan semakin dibutuhkan ketika anak menyelesaikan tugas sekolah seperti menggantung, menulis, menggambar, menempel dan sebagainya (Fitriani & Adawiyah, 2018; Syafril et al., n.d.).

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun meliputi menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggantung sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mampu mengekspresikan diri melalui gerakan, dan mampu menggambar secara rinci. Mampu dengan terampil dan cermat menggunakan jari-jarinya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari seperti menggenggam, memasukkan benda dalam wadah atau lubang, membalik halaman buku, meniru membuat garis, melipat, menggantung, menempel serta berkreasi (Laely & Subiyanto, 2021; Nugraha, 2017; Wiyani et al., 2016).

Kemampuan motorik halus erat kaitannya dengan koordinasi mata dan tangan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk mengkoordinasikan tangan serta menyelesaikan tugas motorik halus tertentu memungkinkan seorang individu untuk dapat lebih kreatif, produktif serta lebih cakap dalam menguasai suatu keterampilan tertentu. Sehingga, perlu kiranya diberi stimulasi atau rangsangan, dukungan serta fasilitas baik dalam aspek non akademik melalui pembiasaan sehari-hari maupun akademik melalui perencanaan program pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kompetensi anak.

Anak usia dini dalam proses belajarnya berada dalam fase belajar konkret, dimana anak perlu belajar dengan dan melalui lingkungan dan contoh yang nyata dan sedekat mungkin dengan anak agar dapat lebih mudah menyerap, dan mengolah informasi yang mereka peroleh. Ketika berada di rumah maka orang dewasa sekitar anak perlu merancang lingkungan yang mendukung perkembangan anak dengan memberikan kebebasan dalam bereksplorasi untuk mendapat pengalaman baru, sedang kan ketika anak berada dalam lembaga pendidikan maka guru dalam hal ini perlu merancang program pembelajaran yang sistematis dan mencakup analisis kebutuhan, tujuan, strategi, bahan ajar dan evaluasi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Nasution, 2017). Mengingat hal ini maka perlu kiranya guru menyiapkan tidak hanya media yang tepat namun juga metode yang bervariasi, menyenangkan dan menarik bagi anak (Ketut Tanu, 2018).

Rasa keingintahuan anak yang besar mendorong anak untuk melakukan beragam kegiatan dan eksplorasi untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Metode pembelajaran yang bervariasi memungkinkan anak untuk lebih tertarik, kondusif dan lebih semangat dalam belajar. Metode pembelajaran seperti metode proyek yang dikemas melalui permainan yang menarik tidak hanya mengembangkan keterampilan, informasi, namun juga mengembangkan kognitif, afektif serta motorik utamanya yang relevan dengan dunia nyata (Aliriad et al., 2023). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan, konsisi, dan kompetensi anak memungkinkan tercapainya tujuan serta hasil belajar dan peningkatan perkembangan yang optimal. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan metode proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui metode proyek. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B BA Aisyiyah Mendut dengan total siswa 10 orang.

## **Metode Penelitian**

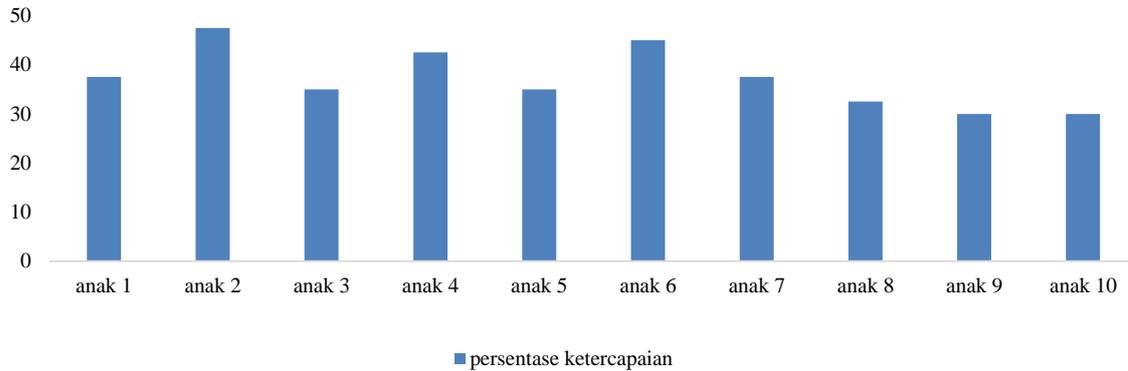
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahapan (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (acting), (c) pengamatan (observing), (d) refleksi (reflecting). Penelitian dilakukan di TK ABA Aisyiyah Mendut dengan subjek penelitian terdiri dari 10 anak pada kelompok B di BA Aisyiyah Mendut. Data dalam penelitian diperoleh melalui observasi dan teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini diawali dengan observasi pra siklus. Hasil observasi pra siklus diketahui anak di kelompok B belum semuanya mencapai target ketuntasan atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan, Anak masih kesusahan dalam menggantung, menggambar bebas, dan menggantung bentuk pola. Hasil rata-rata persentase pra siklus menunjukkan pencapaian motorik halus anak adalah 37,5% atau di bawah target pencapaian atau ketuntasan yang diharapkan. Menindaklanjuti hasil observasi pada pra siklus peneliti bersama dengan guru berdiskusi dan melakukan refleksi untuk melanjutkan tindakan selanjutnya.

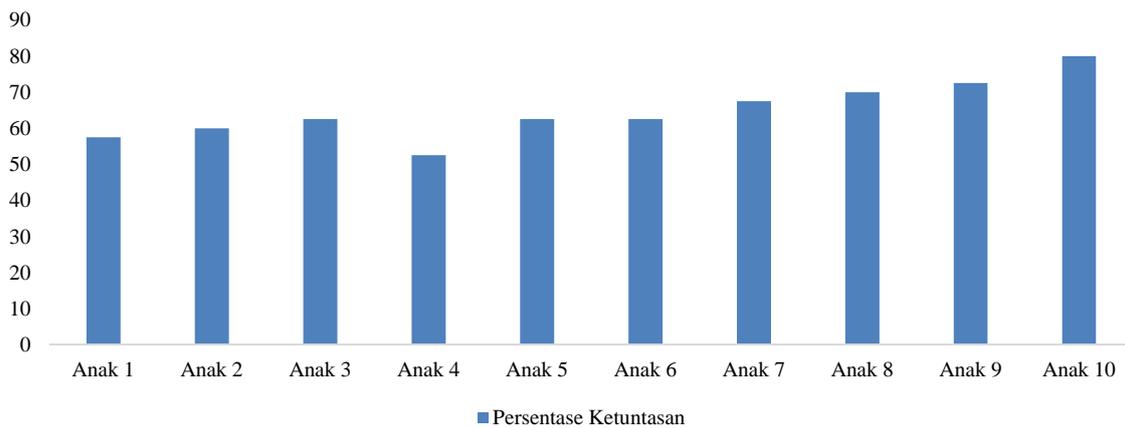
Berdasarkan hasil diskusi peneliti melanjutkan kegiatan penelitian dengan melaksanakan siklus satu. Siklus satu berlangsung dengan 3 kali pertemuan. Dalam sekali pertemuan membutuhkan durasi waktu 4x30 menit. Langkah yang diambil diantaranya: menyusun rencana tindakan, menyiapkan rencana kegiatan harian, menyiapkan media dan alat pembelajaran pendukung lainnya. Pada pertemuan pertama siklus satu, siswa diajak mengenal lambang Negara Indonesia melalui kegiatan membuat garuda dari kertas. Dalam kegiatan ini disediakan berbagai bahan mulai dari lem, kertas, pensil, penghapus, pensil warna. disediakan bahan tersebut guna melatih siswa untuk berkreasi membuat lambang negara Indonesia yaitu garuda. Pertemuan kedua siklus satu siswa diajak untuk mengenal bentuk geometri. Kegiatan yang diberikan kepada siswa berupa kegiatan membuat bentuk pakaian adat. Pertemuan ketiga siklus satu siswa diberikan kegiatan untuk mengespor kemampuan motorik halus. Disediakan berbagai bahan yaitu stik es krim, kain flannel, biji-bijian, tutup botol,

aqua plastik, lem kertas, lem fox, lem tembak dalam kegiatan ini siswa dibebaskan berkreasi untuk membuat hiasan kelas yang ia sukai berdasarkan ide kreatifnya. Fokus peningkatan dilakukan dengan memberikan tindakan berupa penerapan metode proyek, dengan pertimbangan untuk memberikan variasi dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak.



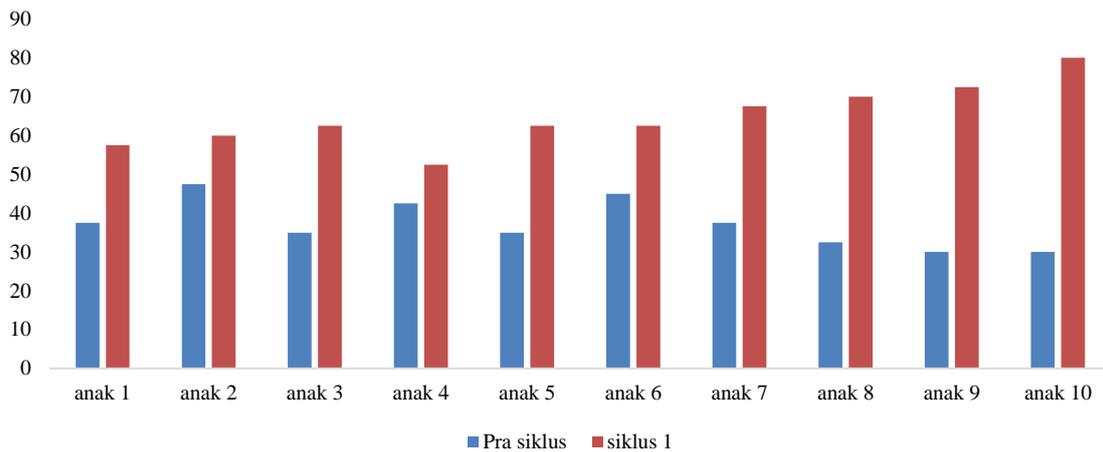
**Gambar 1.** Hasil Observasi Awal/ Prasiklus

Pada siklus 1 anak diperkenalkan dengan metode proyek dimulai dari mengidentifikasi ide, merancang, melakukan proyek dan mempresentasikan secara sederhana. Anak secara aktif diajak berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran mulai dari berbaris di depan kelas sebelum masuk, berdiskusi dalam *circle time*, hingga menyelesaikan kegiatan yang telah disepakati bersama. Setelah tindakan dilaksanakan dan dilakukan pengambilan data, pada siklus 1 diperoleh data Motorik halus baru yang dikuasai diantaranya mampu menulis nama garuda, mampu mewarnai gambar garuda, mampu membuat bentuk garuda. penyajian data hasil tindakan kelas pada siklus satu ini apabila disajikan dalam bentuk grafik dapat terlihat sebagai berikut



**Gambar 2.** Data Hasil Observasi Siklus 1

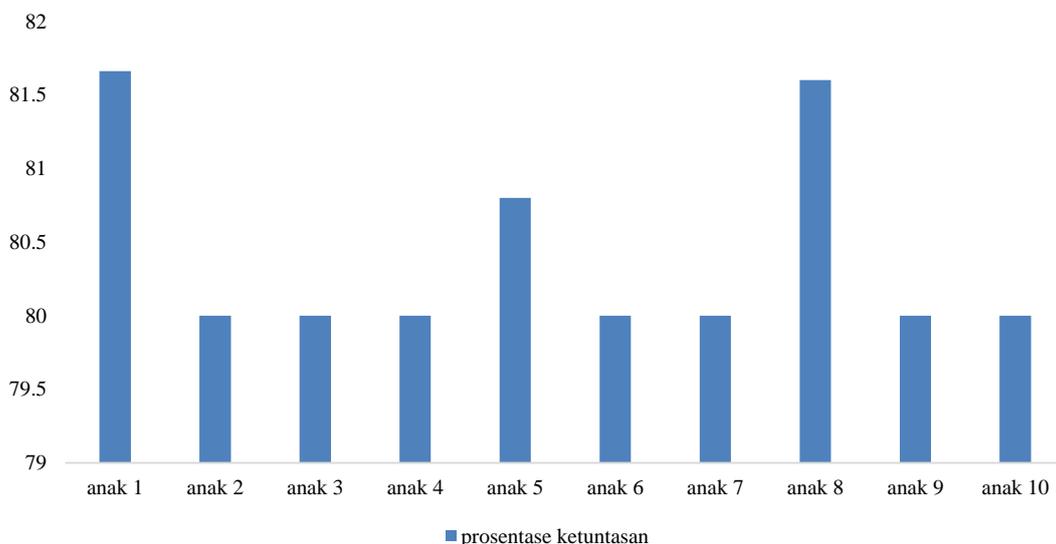
Gambar 2. data siklus 1 di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan ketika prasiklus. Meskipun begitu, peningkatan yang didapat belum memenuhi kriteria ketuntasan. Sesuai pendapat Sudjiono bahwa kriteria ketuntasan baik jika prosentase yang diperoleh sekitar antara 80% sampai 100% (Sugiyono, 2019). Hasil observasi dan wawancara pada siklus satu ini telah mencapai prosentase tertinggi 80%. Tetapi baru satu siswa. Sedangkan rata-rata prosentasenya baru mencapai 65, 68%. Angka tersebut menunjukkan hasil yang cukup, tetapi belum tuntas. Meskipun telah ada siswa yang mencapai kriteria 80%, namun penilaian dalam penelitian ini menggunakan penilaian klasikal sehingga dari hasil observasi siklus satu ini belum bisa dikatakan tuntas. Kriteria ketuntasan yang belum tercapai ini terjadi karena beberapa faktor, diantaranya belum siapnya siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan setelah terbiasa dengan metode konvensional. Dalam metode proyek siswa dituntut aktif untuk berkreasi sendiri, sedangkan dalam metode konvensional siswa terbiasa diberi contoh terlebih dahulu dalam berkegiatan. Sehingga Ketika menggunakan metode proyek, pada awalnya siswa merasa bingung, tidak tahu apa yang harus dilakukan. Tindakan yang dilakukan pada siklus 1 menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halusnya, refleksi yang dilakukan bersama dengan guru menunjukkan bahwa kesulitan terbesar bagi para siswa adalah adaptasi terhadap metode yang dilakukan, meski begitu anak cukup tertarik untuk terlibat dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Peningkatan kemampuan motorik dapat terlihat pada data yang diperoleh pada tahap observasi pra siklus dan pada siklus 1 pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Data hasil perbandingan observasi awal (pra siklus) dengan siklus 1

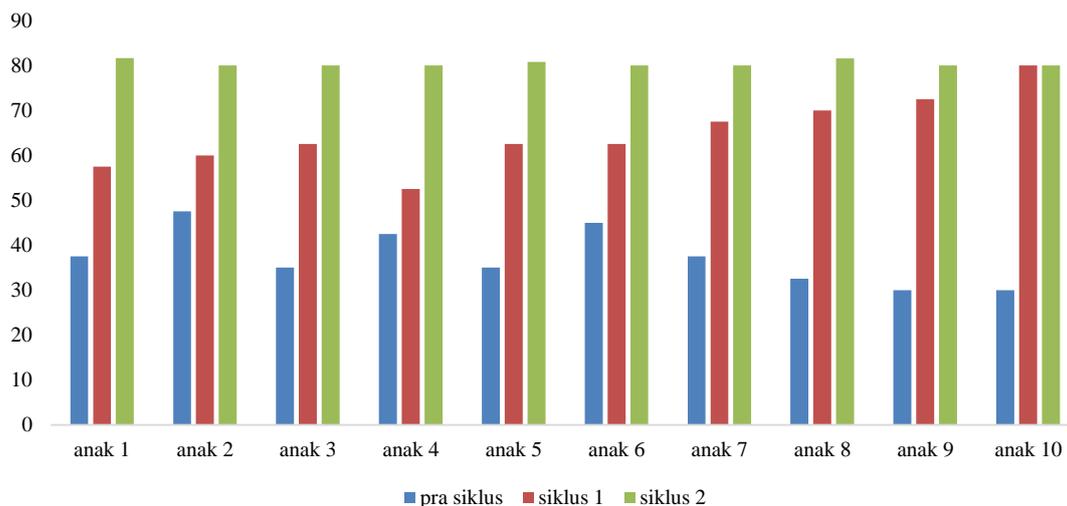
Dari kegiatan pada siklus satu siswa telah mengalami banyak peningkatan kemampuan motorik halus. Namun kemampuan tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan. Untuk itu peneliti mengambil tindakan Kembali, dengan melanjutkan pada siklus dua, guna mencapai kriteria ketuntasan peningkatan kemampuan motorik halus anak. Pada pertemuan siklus kedua peneliti mengajak siswa untuk membuat mobil mobilan. Bahan yang disediakan yaitu kardus bekas pensil, pulpen, spidol, penghapus, kertas lipat, tutup botol. Anak anak dalam kegiatan ini dibebaskan untuk membuat mobil mobilan sesuai dengan ide kreatifitasnya. Dari kegiatan tersebut siswa dapat mengetahui bagian bagian mobil, membuat bagian bagian mobil. Pertemuan kedua siklus dua siswa diajak bermain tentang kebutuhanku (macam macam kebutuhan seperti makanan, minuman, pakaian, tempat tinggal). Pada kegiatan ini disediakan berbagai macam bahan yaitu kertas lipat, kardus bekas, batu batuan, daun kering, botol minum bekas, tutup botol bekas. anak anak dibebaskan untuk membuat apa saja yang ia sukai dengan tema kebutuhanku. Ada yang membuat pakaian, ada yang membuat tempat tinggal dll. Kegiatan ini bertujuan untuk stimulasi motoric halus anak agar bertambah baik. Kegiatan ketiga dari siklus dua yaitu membuat kendang hawaan. Bahan yang disediakan ada stick es krim, kardus bekas, rumput-rumputan, lem fox, lem tembak, gunting, krayon, daun kering. Melalui kegiatan ini siswa dibebaskan berkreasi membuat kendang sesuai dengan ide kreasinya. Berdasarkan ketiga kegiatan dalam siklus dua ini siswa dapat memahami banyak pemecahan masalah.

Hasil observasi pada siklus dua di peroleh skor tertinggi 32,66 dan skor terendah 32, dengan rata-rata skor 32,18, serta rentang skor 0,66. Rata-reata prosentase diperoleh 80,45. Berdasarkan rata – rata kelas maupaun hasil skor per individu telah tercapai standar kriteria ketuntasan belajarnya. Sehingga dapat disampaikan terdapat 10 siiswa (100%) yang telah memenuhi kriteria ketuntasan, dan terdapat 0 siswa (0%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Pada kegiatan siklus ini, siswa dapat membuat tema kebutuhanku, membuat kendang pada siklus dua ini dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Data Hasil Observasi Siklus 2

Setelah mendapatkan data pada siklus 2, peneliti menganalisis hasil dan membandingkan data yang ada pada observasi awal/prasiklus, tindakan pada siklus 1, dan siklus 2. Data menunjukkan bahwa para siswa subjek penelitian mengalami peningkatan pada kemampuan motoriknya secara signifikan seperti yang terlihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Data Hasil Perbandingan Observasi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasar refleksi yang dilakukan di siklus dua diperoleh kesimpulan bahwa setiap anak pada penelitian ini telah memenuhikreteria ketuntasan secara individu dalam kemampuan motoric halus. Berdasarkan hal ini maka tindakan dapat dihentikan dan dapat disimpulkan bahwa metode proyek dapat meningkatkan motoric halus anak.

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode proyek dapat meningkatkan kemampuan motoric halus anak pada kelompok B di BA Aisyiyah Mendut. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya akan optimal dengan mengguannkna media yang menarik namun metode yang bervariasi dalam hal ini metode proyek dapat menjadi alternative dalam memvariasikan pembelajaran serta merangsang keingintahuan anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih menantang. Meski pun pada awal tindakan anak mengalami kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran namun terbukti pada siklus atau pertemuan berikutnya anak cukup dapat beradaptasi dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai kriteria yang ditetapkan dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Aliriad, H., Soegiyanto, S., Setijono, H., & Sulaiman, S. (2023). Effect of the Project-based Learning Model, Age, and Motor Educability on Fundamental Motor Skills in Early Children. *Health Education and Health Promotion*, 11(1), 125–131.
- Dua Dhiu, K., & Ngurah Laba Laksana, D. (2021). The Aspects of Child Development on Early Childhood Education Curriculum. *Journal of Education Technology*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/JET.V5I1.30764>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25–34. <https://doi.org/10.29408/GOLDENAGE.V2I01.742>
- Ketut Tanu, O. I. (2018). Penggunaan Metode Mengajar Di Paud Dalam Rangka Menumbuhkan Minat Belajar Anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.25078/PW.V3I2.733>
- Laely, K., & Subiyanto. (2021). Implementasi Scientific Approach dalam Mengembangkan Multiple Intelligences Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2114–2123.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *ITTIHAD*, 1(2). <https://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/23>
- Nugraha, F. E. (2017). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Gugus III Kecamatan Piyungan Bantul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(4), 329–340.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian tindakan/Prof. Dr. Sugiyono. In Bandung: Alfabeta,. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1220293>
- Syafril, S., Susanti, R., Fiah, R. El, Rahayu, T., Pahrudin, A., Yaumas, N. E., & Ishak, N. M. (n.d.). Four Ways of Fine Motor Skills Development in Early Childhood. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/PXFKQ>
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi anak Usia Dini* (J. Alfin (ed.); cetakan ke). Prenada Media Group.
- Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77.
- Wiyani, Ardy, N., & Barnawi. (2016). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik Anak Usia Dini. <https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=270685>
- Zarotis, G. F. (2020). The Importance of Movement for the Overall Development of the Child at Pre-School Age. *Journal of Advances in Sports and Physical Education*, 03(02), 36–44. <https://doi.org/10.36348/JASPE.2020.V03I02.003>