

MENGEMBANGKAN AKTIVITAS, KREATIVITAS, DAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B MENGGUNAKAN PjBL-DI DAN MEDIA BARANG BEKAS

Yeni Hafizah¹, Celia Cinantya²

^{1,2} PGPAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[1ynihfzh@gmail.com](mailto:ynihfzh@gmail.com) , [2celia.cinantya@ulm.ac.id](mailto:celia.cinantya@ulm.ac.id)

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning activity and creativity of children in pattern-cutting activities. This study aims to analyze the improvement of activity, creativity, and fine motor development through the combination of the Project Based Learning (PjBL) model, Direct Instruction (DI) model, and recycled materials media. This study employs Classroom Action Research (CAR), conducted over four meetings with the stages of planning, action, observation, and reflection. The research setting involved 13 children from Group B at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin. Data were collected through observation using observation sheets, and analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results showed improvement by the fourth meeting through the combination of the Project Based Learning and Direct Instruction models along with recycled materials media. Children's activity reached the criterion of "All Children Active" at 100%, children's creativity reached the criterion of "All Children Creative" at 100%, and fine motor development reached the criterion of "Very Well Developed (BSB)" at 100%. Based on these findings, it can be concluded that pattern-cutting activities through the combination of the Project Based Learning model, Direct Instruction model, and recycled materials media successfully improved children's activity, creativity, and fine motor development.

Keywords: *Activity, Creativity, Fine Motor Skills, Project Based Learning, Direct Instruction, Recycled Materials*

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya aktivitas belajar dan kreativitas anak dalam kegiatan menggunting sesuai pola. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan aktivitas, kreativitas, dan perkembangan motorik halus melalui kombinasi model *Project Based Learning* (PjBL), *Direct Instruction* (DI), dan media barang bekas. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 pertemuan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. *Setting* penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan lembar observasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada pertemuan ke-4 melalui kombinasi model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* dan media barang bekas. Aktivitas anak mencapai kriteria "Seluruh Anak Aktif" dengan persentase 100%, kreativitas anak mencapai kriteria "Seluruh Anak Kreatif" dengan persentase 100%, dan perkembangan motorik halus mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB)" dengan persentase 100%. Berdasarkan

hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunting sesuai pola melalui kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, dan media barang bekas berhasil meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan perkembangan motorik halus anak.

Kata Kunci: Aktivitas, Kreativitas, Motorik Halus, *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, Barang Bekas

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak siap untuk pendidikan selanjutnya (Yusuf, Khoeri, Herdiyanti, Nuraeni, 2023).

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan (Indah, Purwanti, 2022; Purwanti, Rizkieya, Mujiyat, 2024). Anak usia dini juga sering disebut dengan masa peka, dimana pada masa ini anak sangat cepat dalam menyerap apa yang ditangkap oleh panca inderanya sehingga diperlukan pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan perkembangan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak serta dapat meningkatkan keaktifan anak dalam

proses pembelajaran (Vitriati & Cinantya, 2025).

Aktivitas belajar adalah serangkaian proses kegiatan anak yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam perilaku maupun keterampilan (Indrawati & Hartati, 2021). Sejalan dengan pendapat (Sufiani & Marzuki, 2021) Aktivitas belajar anak dapat berlangsung secara optimal apabila suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain aktivitas belajar, kreativitas anak juga sangat penting dalam perkembangan dirinya. Kreativitas berfungsi sebagai sarana aktualisasi diri yang memungkinkan anak mengembangkan potensi secara optimal dan membantu anak dalam memecahkan masalah (Afnita & Putro, 2021).

Salah satu aspek perkembangan dasar anak usia dini yaitu aspek fisik motorik. Pada dasarnya

perkembangan motorik pada anak meliputi motorik kasar dan halus (Mustiani, My, Hayat, 2023). Kemampuan motorik halus anak lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, gerakan motorik halus dilakukan dengan melibatkan bagian tubuh tertentu serta penggunaan otot-otot kecil (Rezky & Faqihatuddiniyah, 2024).

Pada anak usia 5-6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasi gerakan mata, tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan (Dewi, 2020). Kegiatan menggunting merupakan salah satu stimulus yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan motorik anak, khususnya motorik halus (Asmara, 2020). Menggunting merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan anak untuk membangun kreativitas dan keterampilan motorik halus serta membantu meningkatkan konsentrasi, melatih koordinasi mata, serta memperkuat gerakan tangan, pergelangan tangan, dan jari (Heru & Sari, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin diperoleh informasi

bahwa terdapat banyak anak yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Terdapat 53% anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung, dimana masih banyak anak yang tidak mengerjakan proyek secara tertib, sibuk bermain sendiri dan tidak fokus pada penjelasan guru. Dalam proses pembelajaran, kreativitas anak juga masih tergolong rendah, yang terlihat pada sekitar 50% anak. Selain itu perkembangan aspek motorik halus anak dalam menggunting sesuai dengan pola anak masih kurang. Terdapat 4 anak dengan persentase (31%) BSB, 2 anak dengan persentase (15%) BSH, 5 anak dengan persentase (38%) MB, dan 2 anak dengan persentase (15%) BB.

Rendahnya aktivitas, kreativitas dan perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting sesuai dengan pola ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mendukung kegiatan aspek perkembangan motorik halus, pembelajaran di kelas yang kurang bermakna, guru hanya menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang bersifat satu arah serta

pembelajaran bersifat abstrak, sehingga anak kurang tertarik dan mengakibatkan kurang optimalnya perkembangan motorik halus anak. Perkembangan anak usia dini seringkali diabaikan atau dilupakan oleh orang tua atau guru di sekolah. Pendidik dalam pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi anak untuk mengatasi masalah kreatif di masa depan (Irma, Asniwati, Purwanti, Cinantya, 2023).

Apabila masalah ini tidak diatasi akan berdampak anak akan mengalami kesulitan untuk menjalani aktivitas sehari-hari yang mengharuskan adanya koordinasi mata dan tangan (Niqo & Wahyudi, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diupayakan akan mengubah pola belajar yang sebelumnya pembelajaran hanya berpusat pada guru maka dalam penelitian ini pembelajaran akan dilakukan dengan melibatkan anak pada setiap tahapannya melalui kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas.

Model *Project Based Learning* adalah sebuah pendekatan yang

mampu mengorganisir proyek-proyek dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara aktif dalam menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri maupun kerja sama tim (Lutfiyani, Syofrianisda, Trisna, Rahmadani, 2024).

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek, anak didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Ramadhan & Hindun, 2023). Dalam penelitian ini didukung dengan model *Direct Instruction* yang menyajikan materi secara bertahap dengan bimbingan langsung dari guru (Ariana & Novitawati, 2023). Media barang bekas dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, menarik, dan mudah dipahami.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, serta menganalisis aktivitas anak, kreativitas anak dan hasil capaian perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting sesuai dengan pola menggunakan kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis (Jaya, 2020). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas (Azizah & Fatamorgana, 2021). Dalam setiap pertemuan penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu planning (perencanaan), acting (pelaksanaan), observing (pengamatan), dan reflecting (refleksi) (Rahmawati, Aulia, Rosdiana, Zaenah, Zaenudin, 2023).

Subjek data penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin semester 1 tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan kombinasi model *Project Based Learning* (PJBL), *Direct Instruction* (DI), dan media Barang

Bekas untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas dan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting sesuai pola sebagai berikut (1) Guru memberikan pertanyaan mendasar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (PJBL, DI), (2) Guru dan anak mendesain perencanaan proyek (PJBL), (3) Guru bersama anak menyusun jadwal kegiatan menggunting dan menyusun hasil potongan (PJBL), (4) Guru menyampaikan pengerjaan media barang bekas dan mendemonstrasikan cara pengerjaannya (DI), (5) Guru memberi kesempatan anak berlatih menggunting pola secara mandiri (DI), (6) Guru memonitor dan membimbing proses kegiatan (PJBL, DI), (7) Guru menilai hasil proyek saat anak mempresentasikan karyanya (PJBL), (8) Guru memberikan refleksi terhadap hasil aktivitas pembelajaran (PJBL).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi serta studi dokumentasi. Faktor yang diteliti meliputi aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak, dan hasil perkembangan motorik halus anak.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui mengidentifikasi perbaikan pada proses pembelajaran, khususnya berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak sebagai pengaruh dari tindakan yang diberikan guru. Teknik analisis data yang dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, kreativitas dan hasil perkembangan motorik halus anak dalam menggunting sesuai dengan pola.

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model *Project Based Learning, Direct Instruction*, dan media Barang Bekas ini dinyatakan berhasil apabila, aktivitas guru memperoleh skor ≥ 26 dengan kategori "Sangat Baik". Aktivitas anak secara individual memperoleh skor ≥ 13 dengan kriteria "Sangat Aktif" dan secara klasikal memperoleh $\geq 81\%$ kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif". Kreativitas anak secara individual memperoleh skor

≥ 10 dengan kriteria "Sangat Kreatif" dan secara klasikal memperoleh $\geq 81\%$ kategori "Hampir Seluruh Anak Kreatif". Perkembangan aspek motorik halus anak memperoleh skor 4, rentang skor ≥ 10 dengan kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan melalui observasi pada anak dan perkembangan motorik halus dalam kegiatan menggunting sesuai pola melalui kombinasi model *Project Based Learning, Direct Instruction*, dan media barang bekas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, maka pada setiap pertemuannya aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak dan hasil perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	18	Cukup Baik
2	24	Baik
3	27	Sangat Baik
4	31	Sangat Baik

Dari tabel 1 aktivitas guru diatas dapat disimpulkan bahwa pada setiap pertemuannya terjadi peningkatan dan perbaikan secara bertahap, hingga mencapai kriteria “sangat baik”. Dari keberhasilan aktivitas guru tersebut berdampak pada aktivitas anak, kreativitas dan perkembangan motorik halus anak dalam menggunting sesuai dengan pola.

Kualitas guru berpengaruh terhadap proses pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mampu mendorong dan memotivasi anak untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Putri, Suriansyah, Purwanti 2023). Sejalan dengan pendapat (Zulfida & Aslamiah, 2023) tugas guru dalam proses pembelajaran adalah untuk memberikan wawasan (cognitive), sikap dan nilai (affective), dan keterampilan (psychomotor) kepada anak. Guru memiliki tanggung jawab untuk membantu proses perkembangan anak dan berperan sebagai sumber belajar yang menjadi kunci utama keberhasilan anak dalam proses pembelajaran (Nurhaliza & Agusta, 2025).

Menurut Hoerudin dalam (Kartika & Arifudin, 2022) pembelajaran merupakan proses

komunikasi dua arah yang berlangsung secara timbal balik, baik antara guru dan siswa maupun antarsiswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sejalan dengan pendapat (Arfandi & Samsudin, 2021) guru yang memiliki kompetensi akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, dan dapat mengelola kelas dengan optimal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut pendapat (Anggraini, Suriansyah, Novitawati, 2024) refleksi juga merupakan salah satu unsur penting dalam upaya meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran yang dilakukan. Melalui kegiatan refleksi, guru dapat mengevaluasi serta mengembangkan praktik pembelajaran yang dilakukan, sehingga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar anak (Irawati & Salito, 2025) Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan dalam penelitian ini disebabkan oleh guru telah melaksanakan komponen dalam rubrik aktivitas guru serta melakukan

evaluasi dan refleksi pada setiap pertemuannya.

Sejalan dengan itu, aktivitas anak juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	23%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	31%	Sebagian Kecil Anak Aktif
3	69%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa aktivitas anak meningkat pada setiap pertemuannya dan mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan.

Peningkatan aktivitas anak terjadi karena meningkatnya kualitas pembelajaran serta perbaikan yang dilaksanakan oleh guru pada setiap pertemuannya (Maharani & Cinantya, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas dapat meningkatkan aktivitas belajar anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yulianti &

Rachman, 2022) penggunaan model dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran mampu memperoleh hasil belajar yang optimal.

Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat anak mengikuti proses pembelajaran. Setiap anak memiliki kemampuan belajar yang berbeda, baik dari segi fisik maupun psikis, sehingga perlu diberikan stimulasi sejak dini agar keterampilan yang dimiliki dapat berkembang secara optimal (Rahmawati & Sari, 2022).

Sejalan dengan pendapat (Vitriati & Cinantya, 2025) aktivitas guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan hasil belajar anak. Keterlibatan anak dalam pembelajaran menunjukkan adanya motivasi dan keinginan anak untuk belajar (Deosari & Appulembang, 2022).

Berikut kreativitas anak pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 menunjukkan adanya perkembangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil perkembangan kreativitas anak tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Kreativitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kriteria
------------------	-------------------	-----------------

1	23%	Sebagian Kecil Anak Kreatif
2	31%	Sebagian Kecil Anak Kreatif
3	77%	Hampir Seluruh Anak Kreatif
4	100%	Seluruh Anak

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa kreativitas anak juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Peningkatan kreativitas dan perkembangan anak secara optimal pada setiap pertemuan sangat dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak, serta kemampuan guru dalam melakukan variasi pembelajaran secara berkesinambungan (Fatimah, Aslamiah, Purwanti, 2021). Kreativitas anak merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif dalam dirinya. Pengembangan kreativitas sejak dini bertujuan agar anak mampu lebih bebas berkreasi dalam menuangkan ide-ide barunya (Mutiar & Rini, 2026).

Menurut (Sakti & Sit, 2024; Primawati, 2023) kreativitas anak merupakan proses anak dalam melakukan, mempelajari, dan

menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya melalui perjalanan panjang yang melibatkan proses berpikir, mencoba, dan berkarya. Kreativitas tidak terlepas dari proses, lingkungan, dan produk yang dihasilkan, serta dipengaruhi oleh peran guru dan lingkungan sekitar dalam memberikan stimulasi yang tepat sejak usia dini.

Tabel 4. Rekapitulasi Motorik Halus Anak

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	23%	Belum Berkembang
2	38%	Belum Berkembang
3	69%	Berkembang Sesuai Harapan
4	100%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 motorik halus anak menunjukkan adanya peningkatan dan perbaikan pada setiap pertemuannya. Peningkatan perkembangan motorik halus anak ini disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berjalan dengan baik, serta konsistensi guru dalam melakukan evaluasi dan refleksi pada setiap pertemuannya sehingga perkembangan motorik halus berkembang secara optimal. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan

penggunaan media barang bekas dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting sesuai dengan pola dan telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan dengan menggunakan otot-otot kecil pada jari dan pergelangan tangan (Mustiani et al., 2023). Pada anak usia 5–6 tahun, kemampuan ini berkembang pesat melalui koordinasi mata dan tangan. Motorik halus mencakup keterampilan seperti menggenggam, menjepit, memegang, merobek, dan menggunting. Menggunting merupakan salah satu kegiatan penting karena melatih koordinasi, ketelitian, dan konsentrasi serta menjadi dasar kesiapan menulis (Karmila, 2022). Stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengembangkan motorik halus anak secara optimal. Pengembangan aspek motorik halus pada anak usia dini adalah untuk melatih koordinasi gerakan serta membantu anak dalam proses belajar menulis agar tangan tidak kaku (Norlatifah & Novitawati, 2022).

Adapun grafik kecenderungan dari keempat faktor yang diteliti menggunakan kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Rekapitulasi Kecenderungan Semua Aspek P1, P2, P3, P4

Dari grafik kecenderungan diatas menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya pada aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak dan perkembangan motorik halus anak. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah

direncanakan sehingga mencapai indikator keberhasilan.

Penggunaan model *Project Based Learning* mampu mendorong peningkatan aktivitas anak, kreativitas anak dan mengembangkan keterampilan motorik halus anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanggung jawab dan berperan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Hapisah & Suriansyah, 2025). Menurut (Mufrida & Amelia, 2024) model *Direct Instruction* dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memberikan pengalaman langsung, melalui kegiatan mengamati, mendengarkan, dan meniru. Selain itu, penggunaan media barang bekas mampu membantu meningkatkan proses pembelajaran agar lebih aktif, kreatif inovatif dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa melalui kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan media barang bekas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, aktivitas, kreativitas anak dan pengembangan motorik halus anak dalam kegiatan

menggunting sesuai pola mengalami peningkatan. Aktivitas anak mencapai kriteria “Seluruh Anak Aktif”, kreativitas anak mencapai kriteria “Seluruh Anak Kreatif”, dan hasil perkembangan motorik halus anak meningkat dengan mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu untuk menambah referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang menarik, dan menjadi referensi bagi kepada sekolah dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada guru, serta membantu peneliti selanjutnya sebagai inspirasi, referensi dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., & Putro, K. Z. (2021). *Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 5(1), 75–95.
- Anggraini, R., Suriansyah, A., & Novitawati. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Satuan PAUD di Kota Banjarmasin. *Journal of Education Research*, 5(3), 3514–3524.
- Arfandi, & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2).

- Ariana, L., & Novitawati. (2023). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus Melalui Kombinasi Model Project Based Learning Dan Model Direct Instructions Pada Kegiatan Mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3).
- Asmara, B. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting pada anak usia dini di kelompok A tk khadijah surabaya. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 11–23.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 14, 15–22.
- Deosari, A., & Appulembang, O. D. (2022). Penerapan Penguatan Positif Terhadap Keterlibatan Perilaku Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh [The Implementation Of Positive Reinforcement On Students ' Behavior In Distance Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 90–106.
- Dewi, A. T. (2020). Pengembangan Kegiatan Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Mataram Tahun Ajaran 2019. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inklusif*, 62–68.
- Fatimah, M., Aslamiah, & Purwanti, R. (2021). 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. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41.
- Hapisah, A. N., & Suriansyah, A. (2025). Page 6 of 14 - Inovasi Pembelajaran: Project Based Learning, Direct Instruction dan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Mengembangkan Aktivitas dan Keterampilan Motorik Halus. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8, 1–14.
- Heru, P. M., & Sari, D. D. (2023). Mengembangkan aspek motorik halus menggunakan model problem based learning, model examples non examples kelompok b. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 1–8.
- Indah, & Purwanti, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Metode Pemberian Tugas dan Media Bahan Alam. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 31–41.
- Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 67–73.
- Irawati, H., & Salito. (2025). Praktik Refleksi Guru Dan Dampak Nya Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(3), 61–69.
- Irma, Asniwati, Purwanti, R., & Cinantya, C. (2023). Effectiveness Of Teacher's Learning Strategy For Children's Motivation And Religious And Moral Value Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and*

- Family Parenting Journal*), 3(2), 1–8.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
[https://books.google.co.id/books?id=yz8KEAAAQBAJ&lpg=PA167&ots=soAc5PCQ4X&dq=Jaya%2C I. M. L. M. \(2020\). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif%3A Teori%2C penerapan%2C dan riset nyata. Anak Hebat Indonesia.&lr&hl=id&pg=PA167#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=yz8KEAAAQBAJ&lpg=PA167&ots=soAc5PCQ4X&dq=Jaya%2C%20I.%20M.%20L.%20M.%20(2020).%20Metode%20penelitian%20kuantitatif%20dan%20kualitatif%3A%20Teori%20penerapan%20dan%20riset%20nyata.%20Anak%20Hebat%20Indonesia.&lr&hl=id&pg=PA167#v=onepage&q&f=false)
- Karmila, W. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggunting Polaris di Kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan*. 1(1), 36–49.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 3(2), 144–157.
- Lutfiyani, Syofrianisda, Trisna, N., & Rahmadani, W. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Alkarim: Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Studi Islam*, 9(2), 66–70.
- Maharani, D., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan Motivasi, Aktivitas Belajar Dan Aspek Bahasa Menggunakan Model Direct Instruction, Make A Match Dengan Media Kartu Huruf Bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 44–56.
- Mufrida, A., & Amelia, R. (2024). Mengembangkan Aktivitas, Kemandirian, Dan Aspek Motorik Halus Dengan Model Padi Melalui Kegiatan Mozaik Pada Anak Kelompok B1 Tkn 1 Alalak Handil Bakti. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(3), 76–90.
- Mustiani, N. P., My, M., & Hayat, N. (2023). Kegiatan Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research (JER) P-ISSN:*, 2(1), 1–9.
- Mutiara, U. D., & Rini, T. P. W. (2026). Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Model Project Based Learning, Explicit Instruction Dan Media Bahan Alam Pada Kelompok A Tk Islam Bakti 1 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 6(1), 32–43.
- Niqo, H., & Wahyudi, M. D. (2024). Mengembangkan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting melalui kombinasi model project based learning dan metode demonstrasi dengan media bahan bekas di tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 1–12.
- Norlatifah, & Novitawati. (2022). Mengembangkan Motorik Halus Menempel Menggunakan Model Explicit Instruction, Metode Drill Dan Teknik Mozaik Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 50–58.
- Nurhaliza, & Agusta, A. R. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning, Metode Demonstrasi, dan Media Tanah Liat Pada Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 5(2), 14–25.

- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10.
- Purwanti, R., Rizkieya, & Mujiyat. (2024). Learning Management In The Development Fine Motor Aspect And Children's Independence. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(2), 27–37.
- Putri, T. A. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. 7(2), 287–309.
- Rahmawati, B., Aulia, S. N., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Rahmawati, & Sari, N. P. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction, Examples Non Examples Dengan Media Konkrit. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 1–9.
- Ramadhan, E. H., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(2).
- Rezky, J., & Faqihatuddiniyah. (2024). Mengembangkan Motorik Halus (Menggunting) Menggunakan Model Direct Instruction Dan Media Barang Gambar Pada TK Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 40–49.
- Sakti, A. N. L., & Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 844–852.
- Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 7(1), 121–141.
- Vitriati, N., & Cinantya, C. (2025). Mengembangkan Aktivitas, Kerjasama Dan Aspek Kognitif Menggunakan Model Pancis Dan Media Stickboard Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 5(2), 1–13.
- Yulianti, E., & Rachman, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B Menggunakan Model Talking Stick Dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 1–9.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- Zulfida, Y., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral menggunakan model diraut pada anak kelompok b. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 44–56.