



**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MENGGUNAKAN MODEL PJBL, DIRECT INSTRUCTION, DAN MEDIA MAGIC LEARN BOX**

**Nia Fransiska Agustin<sup>1</sup>, Tika Puspita Widya Rini<sup>2</sup>**

Universitas Lambung Mangkurat<sup>1,2</sup>

e-mail: [niaf39277@gmail.com](mailto:niaf39277@gmail.com), [tika.rini@gmailulm.ic.id](mailto:tika.rini@gmailulm.ic.id)

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan kemampuan motorik halus anak. Hal ini terjadi karena kurangnya variasi dalam model pembelajaran dan media yang digunakan, serta terbatasnya aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata anak. Anak mengalami kesulitan dalam kegiatan seperti menggunting, meronce, dan memegang alat tulis dengan benar. Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan menerapkan Model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, dan Media *Magic Learn Box*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan peningkatan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Sun Shine Banjarmasin Utara berjumlah 11 anak. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan capaian perkembangan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru terus meningkat hingga mencapai kategori "Sangat Baik" pada pertemuan terakhir. Aktivitas anak dalam kegiatan juga meningkat hingga mencapai kategori "Seluruh Anak Aktif". Capaian perkembangan motorik halus anak menunjukkan hasil yang optimal, dari kategori "Mulai Berkembang" pada pertemuan awal menjadi "Berkembang Sangat Baik" pada pertemuan akhir. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Magic Learn Box* dengan model *Project Based Learning* dan metode *Direct Instruction* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Magic Learn Box* melalui model *project based learning* dan *Direct Instruction* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak dan Perkembangan motorik halus anak. Disarankan bagi kepala sekolah, guru dan peneliti selanjutnya dapat menjadi bahan masukan informasi untuk memperbaiki pembelajaran pada anak.

**Kata Kunci:** Motorik Halus, Project Based Learning, Direct Instruction, Magic Learn Box

**ABSTRACT**

The problem in this study was the low development of children's fine motor skills. This issue was due to the lack of variation in teaching models and learning media, as well as limited activities involving hand-eye coordination. Children experienced difficulties in activities such as cutting, threading, and holding writing tools correctly. To overcome these problems, the researcher applied the *Project Based Learning* model, *Direct Instruction* method, and *Magic Learn Box* media. The purpose of this study was to describe teacher activities, children's learning activities, and the improvement in children's fine motor skills. This research used a qualitative approach with the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over four sessions. The subjects were 11 children in Group A at TK Sun Shine Banjarmasin Utara. Instruments included observation sheets for teacher activities, student activities, and fine motor skill achievement. Data were collected through observation and documentation. The results showed a significant improvement. Teacher activity increased steadily, reaching the "Very



Good" category in the final session. Children's activity also improved to the "All Children Active" category. The development of children's fine motor skills progressed from the "Starting to Develop" category in the initial session to "Developing Very Well" in the final session. This study proves that the use of *Magic Learn Box* through the *Project Based Learning* model and *Direct Instruction* method is effective in enhancing children's fine motor skills. Based on the research results, it can be concluded that using the *Magic Learn Box* media through the *Project Based Learning* model and *Direct Instruction* can improve teacher activities, children's learning activities, and the development of children's fine motor skills. It is recommended that school principals, teachers, and future researchers use this as valuable input to enhance the quality of learning for children.

**Keywords:** *Fine Motor Skills, Project Based Learning, Direct Instruction, Magic Learn Box*

## PENDAHULUAN

Secara harfiah, pendidikan adalah proses mendidik yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, dengan harapan agar anak-anak dapat mencontoh perilaku yang baik dari orang dewasa. Pendidikan ini meliputi pemberian arahan, pembelajaran, serta pembentukan akhlak dan etika yang baik, sambil menggali potensi pengetahuan individu. Tidak hanya pendidikan formal yang penting dalam hal ini, tetapi peran keluarga dan masyarakat juga sangat signifikan sebagai tempat pembinaan untuk mengembangkan pemahaman dan wawasan peserta didik (Pristiwanti, et al., 2022). Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi individu, termasuk pada tahap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang menjadi fondasi penting bagi pertumbuhan fisik, kognitif, dan sosial anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi secara optimal di jenjang ini adalah motorik halus, karena berkaitan erat dengan keterampilan dasar anak dalam beraktivitas, seperti menulis, menggunting, dan meronce.

Berdasarkan hasil observasi di TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara, ditemukan bahwa sebagian besar anak pada kelompok A masih mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus. Data menunjukkan bahwa dari 11 anak, hanya 3 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 4 anak masih pada kategori Belum Berkembang (BB). Permasalahan ini disebabkan oleh minimnya stimulasi yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan kombinasi model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, dan media *Magic Learn Box* sebagai upaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Model pembelajaran ini dipilih karena dinilai mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, memberikan pengalaman langsung, serta menyajikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna (Syatauw et al., 2020).

Model *Project Based Learning* dianggap mampu untuk meningkatkan keterampilan halus anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk dapat belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, serta memberikan konteks pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini dianggap memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna (Norhikmah & Rini, 2022).

*Direct Instruction* dipilih peneliti karena pendekatan ini dilakukan secara langsung untuk meningkatkan penguasaan keterampilan, baik dalam pengetahuan. Model pembelajaran *Direct Instruction* diterapkan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, serta menganalisis perkembangan anak, khususnya dalam aspek motorik halus. Salah satu keterampilan yang menjadi fokus adalah memotong, yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran langsung. Penelitian ini menyoroti efektivitas model tersebut dalam mendukung



perkembangan anak dan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang terstruktur dengan media visual untuk meningkatkan hasil belajar.

Media *Magic Learn Box* dipilih peneliti dengan alasan karena dengan media tersebut dapat mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik, khususnya untuk anak usia dini. Media ini dirancang dengan memadukan elemen bermain dan belajar, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan melalui media ini dapat mendukung pengembangan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan yang melibatkan koordinasi aspek motorik halus anak.

Penelitian ini dilakukan di TK *Sun Shine* yang telah terakreditasi A dan memiliki pengalaman lebih dari 15 tahun dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, kombinasi strategi pembelajaran ini diharapkan mampu membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Pendekatan ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan kata-kata dan bahasa dalam konteks khusus alamiah tertentu serta memanfaatkan beragam metode untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam dengan menggunakan berbagai metode, termasuk pendekatan interpretatif dan naturalistik, dalam menganalisis subjek yang dikaji. Menurut (Winarni & Widi, 2021) secara sederhana, penelitian kualitatif penelitian yang bertujuan untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Kumullah & Yulianto (2020) mengatakan istilah PTK digunakan untuk guru yang berniat meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui pemberian tindakan kepada siswa karena memang yang belajar dalam kelas adalah siswa. Sementara itu menurut Istiqomah et al., (2020) Penelitian Tindakan kelas (*classaction research*) merupakan varian khusus dari penelitian tindakan (*action research*). PTK mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan melakukan refleksi diri dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dikelas. Kemudian setting penelitian dilakukan kelompok A TK *Sun Shine* Banjarmasin utara yang berjumlah 11 orang anak, yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan.

Pada hasil Aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mencapai rentang skor 22-26 dengan kriteria "Sangat Baik" dengan melaksanakan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mengkoordinasikan gerakan otot-otot halus dan tangan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media. Kemudian pada aktivitas anak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Learn Box* dapat dikatakan berhasil apabila mencapai rentang skor 17-20 dengan kriteria "Sangat Aktif" secara individual dan keberhasilan anak secara klasikal mencapai persentase  $\geq 82\% - 100\%$  dengan kriteria "Sangat Aktif". Sedangkan pada hasil perkembangan motorik halus anak dalam mengkoordinasikan gerakan otot-otot halus dan tangan melalui kegiatan pembelajaran melalui model *Project Based Learning*, *Direct Instruction* dan dengan menggunakan media *Magic Learn Box* dapat dikatakan berhasil apabila secara individual setidaknya anak mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB)" dan secara klasikal setidaknya mencapai persentase  $\geq 81\%$ .

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Hasil****Tabel 1.** Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	57%	Cukup Baik
Pertemuan 2	64%	Baik
Pertemuan 3	75%	Baik
Pertemuan 4	86%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 data hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan motorik halus anak, terlihat adanya peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan skor maupun persentase ketercapaian yang mengindikasikan kualitas pembelajaran semakin membaik. Pada pertemuan pertama, guru memperoleh skor 16 dengan persentase 57%, berada dalam kategori “cukup baik”. Ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, baik dari sisi pengelolaan kegiatan maupun penggunaan media pembelajaran secara optimal. Memasuki pertemuan kedua, terjadi peningkatan skor menjadi 18 atau 64%, dan kategori meningkat menjadi “baik”. Perbaikan ini diduga melalui hasil dari refleksi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran sebelumnya sehingga beberapa kekurangan dapat diminimalkan. Pada pertemuan ketiga, skor kembali meningkat menjadi 21 dengan persentase 75% dan tetap dalam kategori “baik”.

Kenaikan ini menunjukkan bahwa guru semakin memahami dan menguasai model pembelajaran yang diterapkan serta mulai mampu memaksimalkan fungsi media *Magic Learn Box*. Kemudian, pada pertemuan keempat, guru berhasil meraih skor 24, dengan persentase pencapaian 86%, dan mencapai kategori “sangat baik”. Ini menjadi indikator bahwa seluruh aspek dalam pembelajaran telah dijalankan dengan lebih efektif dan efisien, serta keterampilan guru dalam mengelola kegiatan berkembang secara signifikan. Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kualitas aktivitas guru secara bertahap dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses evaluasi dan refleksi yang dilakukan guru setelah setiap pertemuan berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat, penerapan model pembelajaran yang sesuai, serta konsistensi dalam perbaikan praktik mengajar berperan penting dalam mendorong peningkatan performa guru dalam pembelajaran.

Aktivitas anak menggunakan media *Magic Learn Box* melalui model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* untuk meningkatkan motorik halus selalu mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya skor yang diperoleh pada setiap pertemuan. Seperti yang terlihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kecenderungan Aktivitas Anak

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Kurang Aktif	45%	27%	18%	0%
Cukup Aktif	27%	36%	27%	0%
Aktif	18%	27%	36%	36%
Sangat Aktif	9%	9%	18%	54%

Persentase Klasikal (SA+A)	27%	36,3%	54%	90%
Kategori Penilaian Klasikal	Sebagian Kecil Anak Aktif	Sebagian Kecil Anak Aktif	Sebagian Anak Aktif	Hampir Seluruh Anak Aktif

Pada pertemuan pertama, tingkat aktivitas anak masih tergolong rendah dengan persentase klasikal 27%, yang masuk dalam kategori “Sebagian Kecil Anak Aktif”. Sebagian besar anak masih berada pada kategori “Kurang Aktif” dan “Cukup Aktif”, masing-masing sebanyak 5 anak dengan persentase 45% dan 3 anak dengan persentase 27%. Hanya 3 anak dengan persentase 27% yang termasuk ke dalam kategori “Aktif” dan “Sangat Aktif”. Anak-anak tampak masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, kurang fokus, dan belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Mereka masih memerlukan banyak arahan dari guru.

Pada pertemuan kedua masih menunjukkan aktivitas anak yang tetap sama seperti pada pertemuan pertama yaitu menjadi 36,3% secara klasikal, tetapi dalam kategori “Sebagian Kecil Anak Aktif”. Jumlah anak yang masuk kategori “Kurang Aktif” menurun menjadi 3 anak dengan persentase 27%, sementara kategori “Aktif” dan “Sangat Aktif” mulai meningkat. Anak-anak mulai menunjukkan minat terhadap kegiatan, mulai mengenal media *Magic Learn Box*, dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan serta mencoba menyelesaikan tugas, walaupun masih membutuhkan pendampingan.

Pada pertemuan ketiga, aktivitas anak meningkat cukup signifikan dengan persentase klasikal 54%, sehingga berada dalam kategori “Sebagian Anak Aktif”. Tercatat 8 anak dengan persentase 36% dan tergolong “Aktif” dan “Sangat Aktif”. Hal ini menunjukkan bahwa mulai banyak anak-anak yang berani dan menunjukkan percaya diri dalam dirinya dalam menggunakan media secara mandiri. Anak terlihat mulai mampu melakukan tugas dengan lebih percaya diri dan partisipatif, terutama dalam menyelesaikan proyek kecil yang melibatkan keterampilan motorik halus.

Pada pertemuan keempat, aktivitas anak mencapai 90% secara klasikal, dengan kategori “Hampir Seluruh Anak Aktif”. Anak yang tergolong “Sangat Aktif” meningkat menjadi 6 anak (54%), dan 4 anak (36%) berada dalam kategori “Aktif”. Tidak ada lagi anak yang tergolong “Kurang Aktif” maupun “Cukup Aktif”. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak sudah sangat terlibat dalam proses pembelajaran, aktif menggunakan media *Magic Learn Box*, serta menunjukkan perkembangan motorik halus yang signifikan. Mereka dapat menyelesaikan tugas dengan kemandirian yang lebih tinggi dan mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Secara keseluruhan, aktivitas anak meningkat secara progresif dari pertemuan pertama hingga keempat, baik dari segi kuantitas anak yang aktif maupun kualitas keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan anak dalam pembelajaran yang berbasis proyek dan instruksi langsung, dengan dukungan media yang menarik dan sesuai tahap perkembangan, memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak secara signifikan. Peningkatan pada aktivitas anak ini tidak terlepas dari strategi reflektif guru yang dilakukan secara konsisten dan berkala, yang berkontribusi dalam menyusun perbaikan dalam strategi belajar dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 1, 2, 3 dan 4 maka dapat dilihat perbandingan hasil capaian perkembangan motorik halus anak menggunakan media *Magic Learn Box* melalui model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* pada tabel 3.

**Tabel 3.** Kecenderungan Hasil Perkembangan Motorik

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Pertemuan 1</b>	<b>Pertemuan 2</b>	<b>Pertemuan 3</b>	<b>Pertemuan 4</b>
1	Belum Berkembang	64%	36,3%	0%	0%
2	Mulai Berkembang	9%	36,3%	54,5%	9%
3	Berkembang Sesuai Harapan	27%	27,2%	45,4%	45,4%
4	Berkembang Sangat Baik	0%	0%	0%	45,4%
Percentase (BSH+BSB)		27%	27,2%	45,4%	91%
Kategori Penilaian Klasikal		Sebagian Kecil Anak Aktif	Sebagian Kecil Anak Aktif	Sebagian Anak Aktif	Hampir Seluruh Aktif

Pada tabel 3 dapat dilihat di pertemuan pertama, sebanyak 7 anak (64%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan hanya 3 anak dengan persentase 27% yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, 1 anak dengan persentase 9% mulai menunjukkan perkembangan dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Secara klasikal, hanya 27% anak yang tergolong berhasil berkembang (BSH+BSB), yang mengindikasikan bahwa sebagian besar anak masih membutuhkan stimulasi lebih lanjut untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Anak-anak tampak masih ragu menggunakan alat atau material yang disediakan, serta belum sepenuhnya menunjukkan koordinasi gerak halus yang baik.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan dalam perkembangan anak. Jumlah anak yang berada di kategori Belum Berkembang menurun menjadi 4 anak (36,3%), sedangkan yang mulai masuk kategori Mulai Berkembang (MB) meningkat menjadi 4 anak (36,3%), dan 3 anak (27,2%) tetap berada di kategori BSH. Persentase keberhasilan (BSH+BSB) secara klasikal tetap di angka 27,2%, namun peningkatan kualitas aktivitas anak mulai tampak. Anak-anak mulai lebih akrab dengan media pembelajaran, dan tampak adanya peningkatan koordinasi tangan-mata dalam menyelesaikan aktivitas yang diberikan.

Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi anak yang berada dalam kategori Belum Berkembang, dan sebagian besar anak berpindah ke kategori Mulai Berkembang (54,5%) dan Berkembang Sesuai Harapan (45,4%). Hal ini mencerminkan lompatan perkembangan yang cukup besar, di mana media dan strategi pembelajaran yang digunakan mulai menunjukkan efektivitas dalam membantu anak mengembangkan motorik halus mereka. Persentase klasikal anak yang berhasil berkembang meningkat menjadi 45,4%, menunjukkan bahwa lebih banyak anak sudah mulai menunjukkan kontrol gerak halus yang baik, seperti menggunting, menempel, meronce, dan merakit benda dengan ketepatan.

Pada pertemuan keempat, terjadi lonjakan perkembangan yang sangat signifikan. Sebanyak 5 anak (45,4%) masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 5 anak lainnya (45,4%) berada di kategori BSH, sehingga total 91% anak berhasil berkembang secara klasikal. Hanya 1 anak (9%) yang masih berada dalam tahap Mulai Berkembang, dan tidak ada lagi yang berada dalam kategori Belum Berkembang. Anak-anak menunjukkan tingkat kemandirian yang tinggi dalam menyelesaikan proyek, mampu menggunakan alat dan bahan dengan baik, dan menunjukkan koordinasi serta ketepatan gerakan yang optimal dalam berbagai aktivitas motorik halus.



Peningkatan perkembangan motorik halus anak berjalan secara bertahap namun signifikan dari pertemuan ke pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Magic Learn Box* terbukti efektif dalam merangsang keterampilan motorik halus anak, khususnya jika dikombinasikan dengan pendekatan Project Based Learning yang menekankan pada pengalaman langsung, dan Direct Instruction yang memberikan arahan sistematis. Pencapaian indikator keberhasilan klasikal  $\geq 81\%$  telah terpenuhi pada pertemuan keempat. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan efektif dan berdampak positif, terutama dengan adanya refleksi dan perbaikan yang dilakukan oleh guru secara berkelanjutan. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan *Magic Learn Box* berhasil meningkatkan perkembangan motorik halus anak secara signifikan dan optimal dalam waktu yang relatif singkat.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penerapan kombinasi model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction*, serta penggunaan media *Magic Learn Box*, terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di TK Sun Shine Banjarmasin Utara pada kelompok A. Peningkatan tersebut tampak jelas dari perkembangan positif dalam aktivitas guru selama empat kali pertemuan. Dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya, keterlibatan guru dalam merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan, mulai dari kategori “Cukup Baik” hingga mencapai kategori “Sangat Baik”.

Aktivitas guru dalam pembelajaran mencakup tindakan sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain menyampaikan materi, guru juga merancang pembelajaran, mengelola kelas, memotivasi, membimbing, dan mengevaluasi. Dalam pendidikan anak usia dini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak (Mokodompit et al., 2020).

Peran guru dalam pembelajaran sangat krusial, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Sebagai fasilitator, guru menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menyediakan berbagai sumber daya yang diperlukan. Sebagai motivator, guru memberikan dorongan dan semangat kepada anak untuk aktif dalam proses belajar. Sebagai pembimbing, guru membantu anak dalam mengembangkan potensi diri dan mengatasi tantangan yang dihadapi selama pembelajaran. Peran-peran ini saling terkait dan sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal (Maesroh., et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wuni (2021) dan Ramli & Jayanti (2023), yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis proyek. Dalam konteks ini, penggunaan *Magic Learn Box* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang aktivitas yang terstruktur dan menyenangkan, yang memfasilitasi pengembangan motorik halus anak. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Lisna (2023) dan Ariana & Novitawati (2023), kombinasi model *Project Based Learning* dan instruksi langsung (*Direct Instruction*) efektif untuk mendorong anak mengontrol gerakan tangan dan mengembangkan otot halus melalui kegiatan praktis, seperti yang dapat dilakukan dengan menggunakan *Magic Learn Box* dalam pembelajaran.

Aktivitas anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus melalui penerapan model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, dan media *Magic Learn Box* di TK Sun Shine Banjarmasin Utara menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap pertemuan. Hal ini



terjadi karena guru secara konsisten melakukan refleksi setelah kegiatan pembelajaran untuk mengevaluasi kekurangan yang ada, lalu memperbaikinya demi tercapainya proses belajar yang lebih optimal. Berdasarkan hasil observasi, pada pertemuan pertama aktivitas anak berada pada kategori "Hampir Tidak Ada Anak Aktif", namun meningkat hingga mencapai kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif" di pertemuan terakhir.

Aktivitas anak usia dini mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan kognitif mereka melalui berbagai bentuk permainan dan eksplorasi. Menurut Ukkas et al (2020), aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan aspek psikomotorik anak usia dini. Melalui aktivitas jasmani dan bergerak, anak-anak dapat tumbuh, berkembang, dan belajar, serta mampu menghadapi kehidupan di masa depan. Bermain juga memungkinkan anak untuk belajar tentang cara bersosialisasi, mengenal alam, berteman, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Simanjuntak & Sudibjo, 2019). Dengan demikian, aktivitas anak usia dini tidak hanya penting untuk perkembangan fisik, tetapi juga untuk aspek sosial dan emosional mereka (Permatasari et al., 2023).

Peran guru dalam aktivitas anak usia dini sangat krusial untuk mendukung perkembangan optimal anak. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Guru memiliki beberapa peran penting, yaitu sebagai pengajar, fasilitator, motivator, evaluator, model atau teladan yang baik, dan berperan dalam pengadministrasian. Peran-peran tersebut berfungsi untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan peran yang berfungsi dengan baik, guru dapat memberikan dampak positif dalam membantu tumbuh kembang anak secara optimal (Mahmud, 2020).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning*, *Direct Instruction*, serta media *Magic Learn Box* mampu meningkatkan aktivitas belajar anak secara bertahap. Di TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara, anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran karena dilibatkan langsung dalam kegiatan yang menggunakan *Magic Learn Box*. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak, seperti mengontrol gerakan tangan dan memanipulasi objek, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kognitif mereka. Pembelajaran yang interaktif ini membantu anak mengenal dan memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan penelitian Wuni (2021) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* meningkatkan motorik halus anak, hal ini sejalan dengan penggunaan *Magic Learn Box* di TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara. Pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan aktivitas fisik terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Penelitian Lisna (2023) juga mendukung temuan ini, di mana kombinasi *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* meningkatkan kemampuan motorik halus anak, yang terlihat jelas melalui peningkatan kontrol gerakan tangan. Dengan demikian, penggunaan model ini di TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara menunjukkan hasil yang sejalan dengan penelitian sebelumnya, membantu anak mengembangkan motorik halus melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian di TK *Sun Shine* Banjarmasin, setiap pertemuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas dan perkembangan anak. Hal ini dicapai berkat strategi guru yang menggabungkan model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* dengan memanfaatkan media *Magic Learn Box*. Pada pertemuan pertama, hasil perkembangan anak berada pada kriteria "Belum Berkembang", yang kemudian terus meningkat hingga mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik" pada pertemuan keempat.



Peningkatan ini terjadi karena guru secara konsisten mengoptimalkan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap kekurangan di setiap pertemuan, sehingga pada pertemuan keempat indikator keberhasilan dapat tercapai dengan maksimal.

Perkembangan motorik anak usia dini mencakup kemampuan tubuh anak dalam mengendalikan gerakan melalui koordinasi otot besar dan kecil, yang mendukung aktivitas sehari-hari dan interaksi sosial. Perkembangan ini terbagi menjadi dua jenis: motorik kasar, yang melibatkan otot besar untuk aktivitas seperti berjalan, berlari, dan melompat; serta motorik halus, yang melibatkan otot kecil untuk aktivitas seperti menggenggam, menulis, dan menggambar. Kedua jenis keterampilan motorik ini berkembang seiring dengan kematangan saraf dan otot anak, serta dipengaruhi oleh faktor genetik, nutrisi, pola asuh, dan stimulasi lingkungan yang diberikan oleh orang tua dan pendidik (Adam et al., 2024).

Keterampilan motorik halus merujuk pada kemampuan anak untuk mengontrol otot-otot kecil, terutama yang digunakan untuk aktivitas yang memerlukan ketelitian dan koordinasi antara mata dan tangan. Keterampilan ini penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, serta melakukan tugas-tugas yang membutuhkan presisi. Pengembangan motorik halus berperan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek, termasuk pengendalian diri dan emosi (Tjaya et al., 2020).

Penggunaan media *Magic Learn Box* dan model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa pendekatan tersebut efektif dalam memperbaiki keterampilan motorik halus anak. Melalui pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis dan interaktif, seperti merangkai atau menggunakan media yang dapat merangsang koordinasi mata dan tangan, anak-anak dapat mengembangkan ketelitian serta keterampilan motorik halus mereka. Model pembelajaran ini juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak, memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara langsung dan mengoptimalkan proses pembelajaran yang menyenangkan (Tjaya et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramli & Jayanti (2023), penggunaan model *Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini selaras dengan tujuan dalam skripsi ini yang berfokus pada pengembangan motorik halus melalui penggunaan media *Magic Learn Box* dalam model *Project Based Learning* di TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan yang lebih interaktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak secara signifikan. Dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang memadukan teori dan praktik, mereka dapat secara aktif mengasah koordinasi mata dan tangan, yang menjadi dasar penting bagi perkembangan keterampilan motorik halus mereka (Maesaroh et al., 2024). Pendekatan yang menyenangkan dan praktis ini, sejalan dengan penelitian ini, mempercepat perkembangan motorik halus pada anak-anak dengan cara yang lebih menarik dan terarah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan media *Magic Learn Box* dengan penerapan model *Project Based Learning* dan metode *Direct Instruction* di kelompok A TK *Sun Shine* Banjarmasin Utara selama empat siklus tindakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Aktivitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan motorik halus anak menunjukkan hasil yang sangat baik. Guru berhasil menerapkan tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana, memberikan instruksi yang jelas, serta mendampingi anak secara intensif selama kegiatan. Hal ini berdampak positif terhadap keberlangsungan proses belajar yang aktif dan kondusif.



Aktivitas anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Anak-anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti berbagai aktivitas motorik halus seperti menggunting, menempel, meronce, dan menulis. Kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut meningkat pada setiap siklus tindakan, hingga mencapai kategori "Seluruh Anak Aktif". Perkembangan motorik halus anak secara umum mengalami peningkatan yang sangat baik. Setelah penerapan model *Project Based Learning* dan metode *Direct Instruction* dengan media *Magic Learn Box*, anak-anak mampu menunjukkan keterampilan motorik halus yang lebih terkontrol, presisi, dan kreatif. Capaian perkembangan ini masuk dalam kriteria "Berkembang Sangat Baik".

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, G., Divan, S., & Taran, E. G. M. (2024). Analisis Prioritas Stimulasi Motorik Halus dan Kasar Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Penyebab dan Implikasi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(4), 34-43.
- Ariana, L., & Novitawati, N. (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), 32-41.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660.
- Kumullah, R., & Yulianto, A. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pembelajaran Talking Stick dengan Media Pohon Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 87–93.
- Maesaroh, A. S., Yon, A. E., & Anggraeni, R. I. (2024). Peran guru dalam mengembangkan kemandirian anak usia dini di Sekolah PAUD Bina Insani. *Kapatu: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 9-19.
- Mokodompit, S. S., Sutisna, I., & Hardiyanti, W. E. (2020). Aktivitas pembelajaran guru di dalam kelas. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 123-137.
- Norhikmah, N., & Rini, T. P. W. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sains Anak Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Dan Metode Eksperimen. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 10-20.
- Permatasari, A. I., Adjie, N., & Justicia, R. (2023, February). Peningkatan Kemampuan Mengelompokkan Melalui Pendidikan Matematika Realistik Pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 2, No. 1, pp. 1-6).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Ramli, A. F., & Jayanti, D. (2023). Project Based Learning untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini TKN Nilla Gading Rompegading. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1243-1248.
- Simanjuntak, M. F., & Sudibjo, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (Improving Students' Critical Thinking Skills and Problem Solving Abilities Through Problem-Based Learning). *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 108.



- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86.
- Tjaya, G. Y. A. T. Y., Wondal, R., & Haryati, H. (2020). Peranan kegiatan meronce dengan bahan bekas dalam meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Cahaya Paud*, 2(2), 59-71.
- Ukkas, R., Thaha, H., & Rahmawati, R. (2020). Peranan Media Bermain bagi Perkembangan Aspek Psikomotorik Anak Usia Dini di TK Seatap Kampung Tangga. *Jurnal Konsepsi*, 9(3), 140-151.
- Winarni, & Widi, E. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Penelitian Tindak Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.