

Mengembangkan Aktivitas, Kreativitas, dan Aspek Motorik Halus Dalam Meniru Bentuk Menggunakan Model Pandai *Play*

Salsabila¹ Celia Cinantya²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat

Email: salsabila96584@gmail.com², celia.cinantya@ulm.ac.id²

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas anak, kreativitas, dan aspek motorik halus dalam meniru bentuk. Solusi yang diberikan yaitu melalui model Pandai Play (singkatan dari Project bAsed learNing, DemonstrAsI dengan media PLAYdough). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, kreativitas serta hasil aspek motorik halus dalam meniru bentuk. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Setting penelitian ini dilakukan di TK Adhyaksa XIV Banjarmasin dengan jumlah sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui lembar observasi. Analisis data dalam penelitian menggunakan teknik deskriptif dijabarkan dengan tabel dan grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat ke kriteria “Sangat Baik”. (2) Aktivitas anak pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat ke kategori “Seluruh Anak Aktif”. (3) Kreativitas anak pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat ke kategori “Seluruh Anak Kreatif”. (4) Hasil perkembangan motorik halus anak pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat mencapai kategori BSH atau BSB. Disarankan penggunaan model Pandai Play dapat digunakan sebagai referensi penggunaan model pembelajaran yang efektif.

Kata kunci: Aktivitas Anak, Kreativitas, Motorik Halus, Meniru Bentuk, Project Based Learning, Demonstrasi, Media Playdough

Abstract. The problem in this research is the low activity level of children, creativity, and fine motor skills in imitating shapes. The solution provided is through the Pandai Play model (an abbreviation for Project bAsed learNing, Demonstration using PLAYdough media). The purpose of this research is to describe the teacher's activities, analyze the children's

activities, creativity, and the results of fine motor skills in shape imitation. The research approach uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) conducted in 4 meetings. The setting of this research was conducted at TK Adhyaksa XIV Banjarmasin with a total of 15 children. The data collection technique was obtained through observation sheets. Data analysis in the research used descriptive technique presented in tables and graphs. The results of this study indicate that (1) teacher activity in meetings 1 to 4 improved to the “Very Good” criterion. (2) Children's activity in meetings 1 to 4 improved to the “All Children Active”. (3) Children's creativity in meetings 1 to 4 improved to the “All Children Creativity” category. (4) The results of children's fine motor development in meetings 1 to 4 improved to the BSH or BSB category. It is recommended that the Pandai Play model be used as a reference for implementing an effective learning model.

Keywords: Children's Activities, Creativity, Fine Motor Skills, Shape Imitation, Project Based Learning, Demonstration, Playdough Media

PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan masyarakat yang mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan bantuan, Big Data (data dalam jumlah besar) dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Di era *society*, dunia pendidikan memegang peranan penting dalam pemegang peningkatan kualitas sumber daya manusia. Selain dunia pendidikan, berbagai elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, organisasi masyarakat (ormas), serta seluruh masyarakat turut berperan dalam menyambut era *society* 5.0 yang akan datang (Saragih, 2022).

Usia dini merupakan masa awal yang sangat penting sepanjang tumbuh kembang anak (Cinantya, et al

2024). Anak usia dini meliputi usia 0 sampai 6 tahun. Pada usia dini anak tumbung dan berkembang dengan sangat pesat (*golden age*). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya mendidik dan mendampingi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhannya, baik jasmani dan rohani (Nofianti, 2021).

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang direncanakan dan dilaksanakan secara sadar untuk menciptakan proses dan suasana pembelajaran yang teratur dan terencana agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan adalah membentuk karakter bangsa dan mendidik anak-anaknya untuk menjalani kehidupan yang produktif dan bermakna (Aulia & Ngaisah, 2023). Pada dasarnya, pendidikan merupakan hal yang penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan adalah salah satu aset yang harus dimiliki setiap orang untuk berhasil dalam hidupnya. Pendidikan sangat penting bagi banyak orang, terutama pemerintah (Cinanya et al., 2024).

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan penting dalam perkembangan selanjutnya karena menggambarkan landasan kepribadian anak dengan memberikan bimbingan yang konsisten sejak dini untuk meningkatkan pembelajaran jasmani dan mental, serta meningkatkan kinerja dan keterampilan belajar anak (Faizah & Wahyudi, 2021). Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, lembaga PAUD khususnya Taman Kanak-kanak perlu menyelenggarakan berbagai aktivitas yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Cardona & Maimunah, 2022).

Aktivitas belajar adalah proses yang melibatkan siswa dalam rangka menghasilkan perubahan perilaku atau peningkatan keterampilan (Putri et al., 2022). Aktivitas ini mencakup berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membimbing siswa dalam melakukan sesuatu serta memperoleh pengetahuan (Sumianto, 2020).

Kreativitas adalah salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini, karena setiap anak memiliki kemampuan kreatif yang harus diasah agar bakat tersebut dapat berkembang. Jika potensi kreatif anak tidak mendapatkan pembinaan yang tepat, maka potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal bahkan bisa tersembunyi. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang mampu mendorong perkembangan kreativitas anak (Harahap, 2022).

Motorik halus merupakan kemampuan gerak yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan secara rinci. Kemampuan ini berfokus pada penggunaan otot dan saraf halus, terutama pada bagian tangan dan jari-jari. Motorik halus dapat ditingkatkan

melalui latihan dan stimulasi yang berkelanjutan, seperti kegiatan menulis, menggunting, atau aktivitas lain yang berkaitan dengan keterampilan jari tangan (Reza & Hananik, 2022).

Kondisi ideal perkembangan aspek motorik halus kelompok B (5-6 tahun) sesuai standar nasional Peraturan Menteri dirumuskan Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 (2014) menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun adalah meniru bentuk. Maka untuk anak kelompok B dapat meniru bentuk.

Aktivitas meniru bentuk memengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus anak dan membuatnya lebih mudah dalam penggunaan tangan dan jari. Kemampuan anak untuk meniru bentuk tidak hanya membantu anak meniru contoh, tetapi juga mendorong anak untuk lebih kreatif dalam menghasilkan karya. Kegiatan meniru konstruksi/bentuk bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam membentuk konstruksi tertentu yang bermanfaat. Tiruan ini dimaksudkan untuk menjadi model yang akan memberi anak untuk membuat desain sendiri contoh gambar konstruksi sederhana untuk anak (Hayati, 2024).

Kenyataannya, di TK Adhyaksa XIV Banjarmasin kelompok B2 tahun ajaran 2024/2025, berdasarkan observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa masih banyak anak kurang aktif dalam pembelajaran, anak kurang kreatif saat pembelajaran, dan anak belum mampu meniru bentuk. Sehingga dari 15 anak hanya 1 orang anak atau sebesar 7% memiliki kategori Berkembang Sesuai Baik (BSB), 3 orang anak atau 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 orang anak atau sebesar 40% memiliki kategori Mulai berkembang (MB), dan 5 orang anak atau sebesar 33% memiliki kategori Belum Berkembang (BB). Penyebabnya adalah kurangnya aktivitas anak, dan rendahnya kreativitas anak, disebabkan proses pembelajaran bersifat satu arah, monoton, dan pembelajaran bersifat abstrak.

Jika masalah tersebut tidak diatasi, maka pencapaian indikator keberhasilan dan perkembangan anak tidak berkembang secara optimal. Anak akan mengalami meniru bentuk. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diupayakan dengan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan model Pandai Play.

Model Pandai Play merupakan gabungan dari *Project bAsed learNing*, *DemonstrAsI* dengan media *PLAYdough*, yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak. Nama "Pandai Play" mencerminkan harapan agar anak menjadi cerdas dan terampil melalui kegiatan yang mereka sukai, sehingga mereka lebih aktif, tertarik, dan mendapat pengalaman belajar langsung yang tidak monoton.

Model adalah rancangan, rencana, atau pola yang dapat digunakan untuk merancang instruksi atau

peraturan kelas, tutorial, serta untuk membuat bahan ajar. Model pembelajaran adalah cara untuk membangun, memajukan dan memelihara kondisi pembelajaran bagi anak untuk belajar dan berinteraksi dengan komponen yang sudah ada dan dirancang (Watini et al., 2020).

Project based learning merupakan model pembelajaran yang digunakan guru yang menuntut anak untuk merencanakan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mempunyai kesempatan untuk menciptakan karya baru agar pembelajaran dapat bermakna (Handayani & Sinaga, 2022). Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran berbasis proyek tentang kegiatan atau proyek apa yang dijadikan medianya. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang ditetapkan pada anak melalui aktivitas proyek sebagai hal utama pembelajaran yang mengarah pada permasalahan tahap pertama dengan pengetahuan baru tentang apa yang dilakukan (Wilda, 2023). Model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran Anda dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat anak. Pada model pembelajaran berbasis proyek dapat menambah warna baru paradigma guru anak usia dini dan menerapkan prinsip pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar yang menyenangkan, menarik dan bermakna. Harapannya dengan menggunakan kegiatan yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, penyampaian materi kepada anak dapat tersampaikan secara detail dan jelas (Rabi'ah, 2024).

Metode demonstrasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang menjelaskan dan menunjukkan suatu proses kepada anak agar dapat memahami materi yang diberikan. Anak-anak akan lebih tertarik mengikuti kegiatan karena dapat melihat langsung apa yang didemonstrasikan guru dan lebih mudah memahaminya (Rabi'ah, 2024). Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memperlihatkan kepada seluruh murid tentang cara melakukan sesuatu. Metode demonstrasi lebih menekankan pada pengamatan sehingga anak dapat belajar secara langsung. Proses melihat akan mudah direkam dalam memori sehingga selalu dapat diingat (Akbar, 2020).

Dalam kamus bahasa Inggris media *playdough* adalah adonan mainan, di mana *play* berarti bermain dan *dough* berarti adonan atau plastisin, bentuk modern dari mainan tanah liat. *Playdough* adalah mainan aman yang terbuat dari tepung terigu yang dicampur dengan air, minyak, garam, dan berbagai pewarna makanan (Kania et al., 2023). *Playdough* merupakan media pembelajaran yang aman bagi anak dan mendukung segala aspek perkembangan anak usia dini. Media *playdough* adalah alat permainan edukatif karena dapat

merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak (Susanti et al., 2024).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, kreativitas, dan menganalisis perkembangan motorik halus anak dalam meniru bentuk pada kelompok B2 TK Adhyaksa XIV Banjarmasin.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian ini untuk menggambarkan fakta dari kejadian yang diteliti sehingga dapat memudahkan data yang objektif. Penelitian kualitatif merupakan bersifat alamiah dan data yang diperoleh deskriptif. Penelitian kualitatif penekanan pada kualitas dan data yang didapat menggunakan wawancara, observasi langsung dan dokumen yang terkait.

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena, persepsi dan perilaku serta menyajikannya sesuai fakta di lapangan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang sangat cocok untuk menjawab permasalahan penelitian yang kompleks. Penelitian ini mempunyai kelebihan karena tidak hanya menelusuri hasil atau suatu penelitian saja, namun menekankan pada proses penelitian itu sendiri (Waruwu, 2024).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan observasi kegiatan pembelajaran berupa suatu tindakan yang disajikan secara sadar dan berlangsung secara serentak di dalam kelas (Machali, 2022). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ke dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Melalui penelitian tindakan, peneliti dapat mengetahui bagaimana pengumpulan data yang dilakukan (Febriana et al., 2023). Penelitian tindakan kelas sangat penting bagi guru karena dengan melakukan penelitian tindakan kelas dapat memecahkan permasalahan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Azizah, 2021).

Subjek data penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Adhyaksa XIV Banjarmasin Utara yang berlangsung di tahun 2025 semester dua pada tahun ajaran 2024/2025. Cara pengumpulan data terdiri dari empat bagian yaitu: hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas anak, hasil observasi kreativitas anak serta hasil observasi pengembangan motorik halus anak dalam meniru bentuk menggunakan kombinasi model Pandai *Play* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Guru menyampaikan proyek yang akan dikerjakan bersama anak, guru merancang langkah-langkah penyelesaian proyek bersama anak, guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek bersama anak, guru mendemonstrasikan langkah-langkah dalam

kegiatan proyek membuat *playdough*, guru membimbing dan memonitor anak untuk menyelesaikan karya dalam proyek, guru meminta anak untuk menampilkan hasil karya, dan guru memberikan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan.

Selanjutnya analisis data dari lembar observasi yang sudah ditentukan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis digunakan untuk data kualitatif mengidentifikasi perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan guru. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak dari pengaruh tindakan yang diberikan guru. Teknik analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, kreativitas dan hasil pengembangan motorik halus anak dalam meniru bentuk.

Untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifannya, dapat dirumuskan indikator kinerja yang dijadikan acuan keberhasilan perkembangan: Indikator keberhasilan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila memperoleh skor 26-28 dengan kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas anak secara klasikal $\geq 80\%$ “Hampir Seluruh Anak Aktif”. Kreativitas anak secara klasikal dengan persentase $\geq 80\%$ “Hampir Seluruh Anak Kreatif”. Dan hasil perkembangan secara klasikal $\geq 80\%$ anak berhasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian, dengan menggunakan model Pandai *Play* berhasil meningkatkan aktivitas anak, kreativitas anak, serta perkembangan motorik halus anak dalam meniru bentuk pada anak kelompok B2 TK Adhyaksa XIV Banjarmasin. Hal ini terlihat dari perolehan skor yang terus meningkat, dimana pada pertemuan 4 mencapai skor 27% dengan kriteria sangat baik. Terkait materi meniru bentuk dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan ke 4 aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Aktivitas guru meningkat pada setiap pertemuan, karena guru telah menguasai dan mengelola model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, selain itu juga dikarenakan adanya refleksi yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan dan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

Melalui upaya mengoptimalkan perkembangan anak dalam lingkungan yang kondusif dan mendukung, guru memegang peranan krusial dalam mendorong kemajuan perkembangan anak. Oleh karena itu, guru di Taman Kanak-kanak dituntut untuk menerapkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif, karena mereka tidak dapat mengandalkannya hanya satu atau dua metode atau

strategi pembelajaran saja (Suriansyah & Aslamiah, 2011:67).

Guru perlu memiliki sikap terbuka terhadap anak-anak, terutama dalam menghadapi perbedaan, termasuk ketika ada anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Guru diharapkan peka terhadap kondisi setiap anak dan senantiasa memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi, serta dukungan secara berkelanjutan, khususnya kepada anak-anak yang belum mampu mengekspresikan perasaannya sesuai dengan situasi yang dihadapi (Fitriana & Novitawati, 2021).

Guru merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengelola disiplin kelas sangat menentukan tingkat efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Keberhasilan suatu metode pembelajaran sangat bergantung pada kualitas dan kompetensi yang dimiliki oleh guru (Suriansyah & Noorhafizah, 2014). Peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru akan mendorong meningkatnya aktivitas anak, yang selanjutnya akan terus mengalami perkembangan secara berkelanjutan (Novitawati & Faudina, 2022). Guru dituntut memiliki kebijaksanaan dan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong perkembangan kreativitas serta kemampuan bernalar anak (Rahmaniah & Noorhapizah, 2022).

Peran guru tidak hanya sebagai teladan bagi anak, tetapi juga sebagai pengelola dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelolanya. Dalam menerapkan prinsip pembelajaran yang efektif, guru perlu memvariasikan aktivitas dan suasana belajar, membangun interaksi yang dinamis, memanfaatkan berbagai sumber belajar, serta mendorong siswa untuk aktif dan kreatif selama proses pembelajaran (Mumtaz, 2023).

Seorang guru yang profesional mampu mengimplementasikan beragam pendekatan, strategi, serta teknik pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif (Ramadina & Cinantya, 2022). Penggunaan strategi, metode, dan model pembelajaran yang sesuai dapat mendorong peningkatan aktivitas belajar serta mengembangkan berbagai keterampilan lainnya dalam proses pembelajaran (Yunita, 2020).

Aktivitas guru dalam perkembangan motorik halus anak dalam meniru menggunakan model Pandai *Play* pada pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	16	Cukup Baik
2	20	Baik
3	26	Sangat Baik
4	27	Sangat Baik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan 4 anak mengikuti pembelajaran mencapai 100% dengan kategori seluruh anak aktif. Meningkatnya aktivitas anak pada setiap pertemuannya dikarenakan model *Pandai Play* tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi anak dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar memiliki peranan penting bagi anak, karena memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dan luas dengan objek yang dipelajari. Dengan cara ini, proses pembentukan pengetahuan dalam diri anak dapat berlangsung secara lebih optimal (Shafira & Sakerani, 2023). Keaktifan anak memiliki dampak terhadap hasil belajar yang diperolehnya. Aktivitas dalam proses pembelajaran mencakup berbagai bentuk partisipasi anak selama mengikuti kegiatan belajar, yang keseluruhannya bertujuan untuk mendukung pencapaian prestasi belajar (Ramadina & Cinantya, 2022).

Anak yang aktif ditandai dengan kecenderungannya untuk sering mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman, menunjukkan kesiapan dalam menyelesaikan tugas dari guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, serta merasa puas terhadap kegiatan belajarnya (Qomariah & Cinantya, 2024). Peningkatan aktivitas anak dipengaruhi oleh penyampaian materi yang mudah dipahami, kemampuan anak untuk menyimak dengan baik, pengelolaan alat atau bahan yang aman, serta lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini penting agar saar anak mengembangkan keterampilan motorik, mereka terhindar dari risiko cedrera (Amelia, 2024).

Keaktifan anak dapat ditingkatkan melalui peran aktif guru. Upaya guru dalam mengajak siswa serta menciptakan suasana kelas yang dinamis selama pembelajaran sangat penting, karena hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, mengingat siswa merupakan objek utama dalam proses belajar. Guru juga berperan dalam membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi, kemampuan memecahkan masalah, dan menyelesaikan konflik. Untuk mendorong keaktifan siswa, guru perlu melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Mumtaz, 2023).

Tabel 2. Rekapituasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	27%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	47%	Sebagian Anak Aktif
3	67%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

Berdasarkan observasi kreativitas anak mengikuti pembelajaran pada pertemuan 4 mencapai persentase 100% dengan kategori seluruh anak kreatif. Peningkatan kreativitas anak pada setiap pertemuan

disebabkan menggunakan model *Pandai Play* dan media pada proses pembelejaran serta kegiatan yang variatif.

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran berpikir, fleksibilitas, serta orisinalitas dalam mengembangkan ide. Peran kreativitas sangat penting dalam mengasah seluruh potensi anak, mengekspresikan perasaan, dan menghasilkan hal-hal baru melalui proses pembelajaran. Kreativitas pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai (Wati, 2023). Kreativitas merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan melalui daya imajinasi, pola pikir, dan penciptaan karya yang indah serta bernilai, sehingga mampu menghasilkan pengalaman estetis yang berkesan (Renawati & Suyadi, 2021).

Pengembangan kreativitas anak memerlukan bimbingan dan arahan yang tepat guna mengoptimalkan potensi dan kemampuannya. Untuk mendukung kreativitas tersebut, penting diciptakan suasana yang menjaga kebebasan psikologis anak. Hal ini dapat dilakukan melalui lingkungan bermain yang kondusif, yang memungkinkan anak untuk berlatih, berekspresi, serta menampilkan ide dan gagasan baru secara bebas (Inayah, 2022).

Tabel 3. Rekapitulasi Kreativitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	27%	Sebagian Anak Kreatif
2	53%	Hampir Seluruh Anak Kreatif
3	80%	Anak Mulai Kreatif
4	100%	Seluruh Anak Kreatif

Hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 4 menunjukkan sekitar 0% dengan kategori belum berkembang, 7% dengan kategori mulai berkembang, 60% dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan 33% berkembang sangat baik. Yang artinya indikator yang diharapkan telah tercapai.

Peningkatan perkembangan ini disebabkan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh guru, maka hasil perkembangan anak meningkat setiap pertemuannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Pandai Play* dapat meningkatkan hasil perkembangan anak.

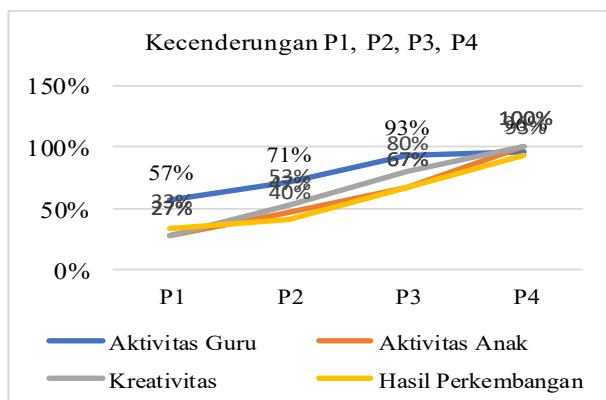
Perkembangan motorik halus memegang peranan yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak usia dini untuk matang terhadap kemampuan motorik halusnya. Motorik halus memerlukan koordinasi mata dengan gerakan tangan yang tepat. Bermain daoat merangsang pertumbuhan otot. Anak usia dini dengan keterampilan motorik halus biasanya menunjukkan aktivitas bermain yang menggunakan otot (Darmiatun & Mayar, 2022).

Motorik halus merupakan keterampilan individu yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan melibatkan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi mata dan tangan. Saraf motorik halus dapat dilatih secara teratur melalui stimulasi berkelanjutan. Keterampilan motorik halus pada anak melibatkan gerakan tangan yang diatur dengan halus, sehingga anak tidak memerlukan banyak tenaga untuk melakukan aktivitas motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan koordinasi mata ketika melakukan suatu kegiatan, maka pengalaman dalam melakukan gerakan motorik halus tersebut menjadi lebih optimal (Ulfa, 2021).

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perkembangan

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	33%	Belum Berkembang
2	40%	Belum Berkembang
3	67%	Berkembang Sesuai Harapan
4	93%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian pertemuan ke 1, 2, 3, dan 4 hasil observasi aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak dan hasil perkembangan motorik halus anak digambarkan dalam kecenderungan di bawah ini:



Gambar 1. Kecenderungan Seluruh Aspek Yang Diteliti

Dari gambar diatas menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan dalam hal aktivitas guru, aktivitas anak, kreativitas anak dan hasil perkembangan motorik halus anak. Hal ini menunjukan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui model Pandai Play di TK Adhyaksa XIV Banjarmasin dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan sehingga mencapai indikator keberhasilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan artikel penelitian ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada ibu Celia Cinantya selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan serta kontribusinya dalam proses penelitian ini, yang tidak dapat

Model project based learning (PjBL) mampu mengatasi berbagai permasalahan secara efektif. Melalui penerapan model ini, anak terlibat langsung dalam suatu pengalaman, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan. Sementara itu, metode demonstrasi dipilih karena dinilai sesuai untuk mengatasi kesulitan anak dalam hal konsentrasi dan pemahaman terhadap suatu aktivitas. Dengan menggabungkan model PjBL dan metode demonstrasi, anak diharapkan dapat mengalami langsung proses kegiatan serta memahami secara konkret apa yang sedang dipelajari (Ababilayka & Suriansyah, 2023).

Playdough merupakan media pembelajaran yang aman bagi anak dan mendukung seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Media *playdough* adalah alat permainan edukatif karena dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak (Susanti et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengembangkan aktivitas, kreativitas, dan aspek motorik halus melalui model Pandai Play pada anak kelompok B2 TK Adhyaksa XIV Banjarmasin, maka dapat disimpulkan aktivitas guru telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas anak dalam pengembangan aspek motorik halus dalam meniru bentuk melalui model Pandai Play telah terlaksana dan terjadi adanya peningkatan pada setiap pertemuan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kategori “Seluruh Anak Aktif”. Kreativitas anak dalam pengembangan motorik halus dalam meniru bentuk melalui model Pandai Play telah terlaksana dan terjadi adanya peningkatan pada setiap pertemuan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kategori “Seluruh Anak Kreatif”. Hasil capaian perkembangan motorik halus dalam meniru bentuk melalui model Pandai Play pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

disebutkan satu persatu. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat.

REFERENSI

Ababilayka, R., S. & Suriansyah, A. (2023). Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Project Based Learning, Metode Demonstrasi, dan Media

- Kertas Origami. *GAWI: Journal of Action Research*, 3(2) 42-50.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 83.
- Amelia, C. C. (2024). Developing Activity, Independence And Fine Motor Aspect Using The Donar Model Of Group B Children. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(02), 7823-7830.
- Asiatun, S. (2020). Pengaruh Balok Susun Warna Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan, Phd Thesis. *UIN Raden Intang Lampung*.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Cardona, F., & Maimunah, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka Melalui Model Numbered Head Together, Talking Stick Dan Permainan Bendera Pintar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 42-51. <https://doi.org/10.20527/JIKAD.V2I1.4699>
- Cinantya, C., Wahyudi, M. D., & Maimunah, M. (2021). Development of Flood Disaster Mitigation Learning Model in Early Childhood Education. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 195-202.
- Cinantya, C., Rafianti, W. R., & Safitri, S. E. (2024). Effectiveness Of Teacher Performance In The Children's Development Cognitive Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(2), 38-46.
- Darmiatus, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kolase Dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247-257.
- Faizah, G., & Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Motorik Halus Menggunakan Model Explicit Instruction, Model Talking Stick Dan Media Kertas Pada Anak Kelompok A Ghina. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 2013-2015.
- E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 2(2), 11-19.
- Putri A. N., Ode, W., Nasri, L. A., & Renata, D. (2022). Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Febriana, E. S., Arobiah, D., Aprityani, A., Ramadhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Fit Riana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25-30.
- Handayani, A., & Sinaga, S. I. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(01), 146-154.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625-630.
- Hayati, L. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Menggunakan Kombinasi Model Project Based Learning, Metode Demonstrasi dan Media Clay Pada Kelompok B TK Istiqomah Banjarmasin. Universitas Lambung Mangkurat, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. In Skripsi
- Innayah, I. N. (2022). Penggunaan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada TK Tarbiyatul Athfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(1), 26-35.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Indonesian Journal of Action Research (IJAR)*, 1(2), 315-327.
- Mumtaz, A. (2023). Mengembangkan Motivasi, Aktivitas, dan Aspek Kognitif Pada Anak Dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan dengan Model Numbered Head Together (NHT) dan Media Permainan Ulat Berhitung Pada Kelompok B PAUD Terpadu Al Muttaqin. In Skripsi.
- Nofianti, R. M. P. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edu.
- Novitawati, & Faudina, g. (2022). Developing Fine Motor Skills Using the Explicit Instruction. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 33-38.
- Purwanti, R. & Rizkieya, M. (2024). Learning Management In The Development Fine Motor Aspect. *E-Chief Journal (Early*

Childhood and Family Parenting Journal), 4(2), 27-37.

- Qomariah, N., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan Motivasi, Aktivitas, Dan Kognitif Dalam Mengenai Huruf Hijaiyah Menggunakan Model Pandai Pada Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i1.11723>
- Rabi'ah, (2024). Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Project Based Learning, Metode Demonstrasi dan Bahan Alam Pada Kelompok B Di TK Harapan Bunda Kab Banjar. Universitas Lambung Mangkurat, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *In Skripsi*,
- Rahmaniah, L., & Noorhapizah. (2022). Developing Activity, Motivation and Cognitive Development Through Mama Papa Model In Early Childhood. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 2(1), 2003-2005.
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok A Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di TK Aba 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20.
- Renawati, & Suyadi. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dari Kulit Kerang. *Journal on Early Childhood*, 22-27.
- Reza, A. R. N., & Hananik, I. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Model Demonstrasi Dan Metode Pemberian Tugas Di Kelompok A RA Muslimat Nu Pesayangan Martapura. *Journal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4695>
- Saragih, N. D. (2022). Menyiapkan Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Era Society 5.0. Universitas Negeri Medan.
- Shafira, N. A., & Sakerani, S. (2023). Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Dan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Model Cooperative Learning. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Sumianto, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446-1459.
- Sumriah, S., & Purwanti, R. (2022). Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Mengenai Benda Berdasarkan Fungsinya Melalui Demamapapa Di Kelompok B TK Negeri Berambai. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 31.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin: Comdes.
- Suriansyah, S., & Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Susanti, S. S., Oktaviana, A., & Oktavianti, S. (2014). Kegiatan Membuat Alat Permainan Edukatif Playdough Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di PAUD Ceria Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Peduli*, 1(4), 46-47.
- Ulfa, A. (2021). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Berbagai Kegiatan (Kajian Jurnal Paud). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *In Skripsi*
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198-211.
- Wati, D., M. (2023). Impelementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Sistem Berbasis Loose Part Di TK Mutiara Indonesia Boyolali. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *In Skripsi*
- Wilda, F. (2023). Pengembangan Buku Panduan Model Project Based Learning (PjBL) Dalam Menstimulasi Keterampilan 4C Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Jambi Luar Kota (*Doctoral dissertation, Universitas Jambi*)
- Yunita, S. A. (2020). Inovasi Model Pembelajaran Bekantan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Analitis Dan Kritis Siswa Sekolah Dasar Menuju Society 5.0. *In Redesain Pendekatan Manajemen Sekolah Dan Pembelajaran Di Era Masyarakat 5.0*.