Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*, *EXPLICIT INSTRUCTION*, DAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *MATCHING CARD* PADA KELOMPOK A1 TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN UTARA

Aida Aprilia Izzati[1], Noorhapizah[2]

Universitas Lambung Mangkurat[1,2]

e-mail: 2110126220028@gmail.com[1]. noorhapizah@ulm.ac.id [2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara melalui kegiatan menjiplak bentuk. Permasalahan awal yaitu rendahnya keterlibatan anak akibat minimnya aktivitas menjiplak dan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat pertemuan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif terhadap 13 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian kinerja motorik halus. Hasil menunjukkan peningkatan skor kinerja guru dari 18 (cukup) menjadi 26 (sangat baik), serta peningkatan aktivitas anak dari 35% menjadi 94%. Perkembangan kognitif anak juga meningkat dari 22% menjadi 89%. Penerapan model Problem Based Learning, Explicit Instruction, dan Make A Match dengan media kartu cocok gambar terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan perkembangan motorik halus anak.

Kata Kunci : Menjiplak Bentuk, *Problem Based Learning, Explicit Instruction, Make A Match.*

ABSTRACT

This study addresses the low fine motor skill development in group A1 children during shape tracing activities, attributed to limited stimulating tasks and one-way teaching methods. Employing classroom action research with qualitative and quantitative approaches, the study involved 13 children over four sessions at Pembina State Kindergarten, North Banjarmasin. Data were collected through observation, interviews, documentation, and skill assessments. Results showed improved teacher performance (from a score of 18 to 26), increased child participation (from 35% to 94%), and enhanced cognitive development (from 22% to 89%). The use of Problem Based Learning, Explicit Instruction, and Make A Match with Matching Cards effectively boosted teacher engagement, child activity, and fine motor skill development.

***Keywords**: Tracing Shapes, Problem Based Learning, Explicit Instruction, Make A Match.*

Article History
Received: Juli 2025
Reviewed: Juli 2025
Published: Juli 2025

Plagirism Checker No 498
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa keemasan (golden age) masa yang sangat penting sebagai suatu masa yang menjadikan dasar dan memberi pengaruh besar terhadap kualitas perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu perlu pemberian stimulasi yang cukup. Sehingga melalui pemberian stimulasi yang benar pendidikan akan membantu pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai aspek perkembangan anak. Pendidikan sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu potensi anak usia dini (Bari'ah & Kusumaningtyas, 2018). Menurut Sujiono Anak Usia Dini merupakan seorang individu yang sedang menjalani

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

proses pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu menrupakan makhluk sosial yang unik dan kaya akan potensi. Maka dari itu lingkungan disekitar anak harus memberi rangsangan, motivasi dan bimbingan supaya potensi yang anak miliki tersebut mampu berkembang secara optimal dan dibutuhkan pendidikan khusus bagi anak usia dini (Sari, 2012). Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang berada pada jalur pendidikan formal. Pendidikan anak usia dini juga adalah suatu pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, baik aspek nilai moral agama, sosial emosional, kognitif, bahasa ataupun fisik motorik. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu dikembangkan dan ditingkatkan secara seimbang dan berkesinambungan sebab pada dasarnya kelima aspek perkembangan ini saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Asriana & Herman, 2019).

Anak usia dini menurut Fadillilah di dalam jurnal Handayani (2014:19) ialah “anak yang berkisaran antara usia 0-6 tahun, yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya”. Menurut Mutiah (2010:2) anak usia dini ialah anak yang memiliki rentang waktu sejak anak lahir hingga usia 6 tahun, dimana pada rentang usia ini pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan lebih lanjut.” Berdasarkan pengertian ini, anak usia dini ialah individu yang rentang usia 0 sampai 6 tahun, dimana pada masa ini pemberian stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan individu sangat baik untuk dilakukan supaya semua aspek dapat tercapai sesuai dengan yang diprediksikan.

Anak usia dini akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, maka dari itu anak sebelum ia melanjutkan pendidikannya individu harus dibekali dengan stimulus yang tepat untuk kesiapan anak baik segi fisik maupun psikologisnya. Pada masa inilah yang tepat untuk pemberian bekal tersebut, ini dilakukan supaya perkembangan Anak usia dini akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, maka dari itu anak sebelum ia melanjutkan pendidikannya individu harus dibekali dengan stimulus yang tepat untuk kesiapan anak baik segi fisik maupun psikologisnya. Pada masa inilah yang tepat untuk pemberian bekal tersebut, ini dilakukan supaya perkembangan.

Aspek- aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini adalah nilai agama moral, sosial emosional, kognitif, bahasa seni, motorik kasar dan halus. Pendidikan ini juga berfungsi sebagai cara dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan motorik halus seperti dapat membedakan kasar halus, meremas, mewarnai, menulis dan lain sebagainya. Maka sangat perlunya pendidik untuk mengembangkan dan meningkatkan motorik halus dengan menggunakan media dan sumber media permainan edukatif untuk anak TK dalam belajar dan pembelajaran. Salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak yang memegang peran penting adalah terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna dengan pembelajaran kolase (Bari’ah & Kusumaningtyas, 2018)

Motorik sendiri dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan oleh otot-otot besar, contohnya seperti berlari, melompat, dan lainnya. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang berkaitan dengan otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi antara mata dengan gerakan tangan serta jari-jemari (Ayuningrum, 2017). Keterampilan motorik halus pada dasarnya merupakan kemampuan menggerakan sendi-sendi otot yang tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak memperoleh bimbingan dari lingkungan. Keterampilan motorik ini tidak akan berkembang melalui kematangan saja, namun dibutuhkan suatu stimulasi untuk meningkatkan keterampilan motorik anak tersebut (Ayuningrum, 2017). Tujuan dari pengembangan motorik halus anak usia dini adalah: 1) Agar anak dapat belajar

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

mengkoordinasikan mata dan tangan, juga dapat menggerakkan pergelangan tangan agar lentur. 2) Agar anak dapat belajar untuk berimajinasi dan berkreasi. pengembangan motorik halus pada anak usia dini untuk melatih berbagai keterampilan-keterampilan yang phisik yang begitu bermanfaat di dalam kehidupan anak. Sehingga tujuan tersebut dapat di miliki anak dengan bantuan pendidik dan bekerjasama dengan orang tua dalam proses meningkatkan kemampuan motorik halus anak (Bari'ah & Kusumaningtyas, 2018).

Proses pembelajaran anak usia dini merupakan proses untuk menyempurnakan perkembangan anak. aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi aspek perkembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial dan seni dalam percaturan pendidikan anak usia dini merupakan aspek yang menjadi ranah untuk dikembangkan. Dalam perjalanan perkembangan anak, perkembangan fisik yag diawalai dengan perkembangan motorik menarik untuk dikaji lebih dalam. Hal ini dikarenakan pada awal kelahiran seorang manusia, perkembangan fisik mengambil forsi yang cukup besar selain perkembangan lainnya. Hal lain yang berkaitan dengan pentingnya mempelajari perkembangan fisik anak, adalah bahwa baik secara langsung ataupun tidak, optimalisasi perkembangan fisik termasuk di dalamnya motorik halus dan motorik kasar akan berdampak pada proses pembentukan prilaku serta keterampilan anak untuk bergerak. Kemampuan motorik halus merupakan bagian penting dalam perkembangan anak usia dini. Aktivitas seperti menjiplak, menggambar, dan menulis membutuhkan koordinasi otot kecil, serta dukungan pembelajaran yang sesuai. Namun, kondisi di TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menjiplak bentuk secara optimal. Minimnya variasi metode dan interaksi satu arah dari guru menjadi faktor utama rendahnya motivasi dan keterlibatan anak. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian menggunakan kombinasi tiga model pembelajaran yang saling melengkapi: PBL mendorong pemecahan masalah, Explicit Instruction memperjelas langkah belajar, dan Make A Match menumbuhkan partisipasi aktif melalui permainan mencocokkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses interaksi antara guru dan anak selama pembelajaran berlangsung, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil perkembangan motorik halus anak secara terstruktur. Penelitian ini dilaksanakan pada 13 orang anak kelompok A1 di TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara, yang berusia antara 4 hingga 5 tahun.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam empat kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan menyasar peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan menjiplak bentuk. Teknik pengumpulan data di dapat melalui observasi terhadap aktivitas guru dan anak selama kegiatan berlangsung, wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui tanggapan terhadap model pembelajaran, dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan, serta penilaian langsung terhadap hasil pekerjaan anak dalam menjiplak bentuk. Data dianalisis secara deskriptif dan dibandingkan antar siklus untuk melihat perkembangan lalu diukur melalui beberapa indikator, antara lain keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran yang ditargetkan mencapai minimal 87%, serta peningkatan kemampuan motorik halus anak yang ditandai dengan minimal 82% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kriteria ini dijadikan acuan untuk mengevaluasi efektivitas kombinasi model pembelajaran yang diterapkan.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, pemanfaatan model *problem based learning, explicit instruction,* dan *make a match* dengan media *matching card* mampu meningkatkan kegiatan dan kemampuan menjiplak bentuk. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat sesi dengan menerapkan metode penelitian tindakan kelas, dengan fokus utama yang diteliti meliputi: kegiatan guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan keterampilan menjiplak bentuk. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model problem based learning, explicit instruction, dan make a match dengan media matching card sukses dalam meningkatkan aktivitas guru, anak dan keterampilan meniru bentuk pada kelompok A1 di TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara Banjarmasin. Hal tersebut terbukti dari aktivitas guru perolehan skor yang terus meningkat pada setiap pertemuan. Dimana pertemuan pertama mendapatkan skor 18 hingga pada pertemuan 4 mendapatkan skor 26 dengan kategori "Sangat Baik".

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	18	Cukup
2	19	Baik
3	22	Baik
4	26	Sangat Baik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan 4 anak yang mengikuti pembelajaran mencapai 87% dengan kategori "Hampir seluruh anak aktif". Meningkatnya aktivitas anak pada setiap pertemuan dikarenakan anak pada setiap pertemuannya dilibatkan dalam proses pembelajaran, pada setiap pertemuan anak mengikuti guru sesuai dengan langkah-langkah model *problem based learning, explicit instruction,* dan *make a match* dengan media *matching card*. Hasil aktivitas anak dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	11%	Hampir Tidak Ada Anak Aktif
2	22%	Sebagian Kecil Anak Aktif
3	75%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	87%	Hampir Seluruh Anak Aktif

Hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 1 menunjukkan sekitar 22% dengan kategori "Belum berkembang". 22% dengan kategori "Belum Berkembang", 62% dengan kategori "Berkembang sesuai harapan" dan 89% anak dengan kategori "Berkembang Sangat Baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil keterampilan meniru bentuk secara klasikal setiap pertemuannya mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan ≥82% dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

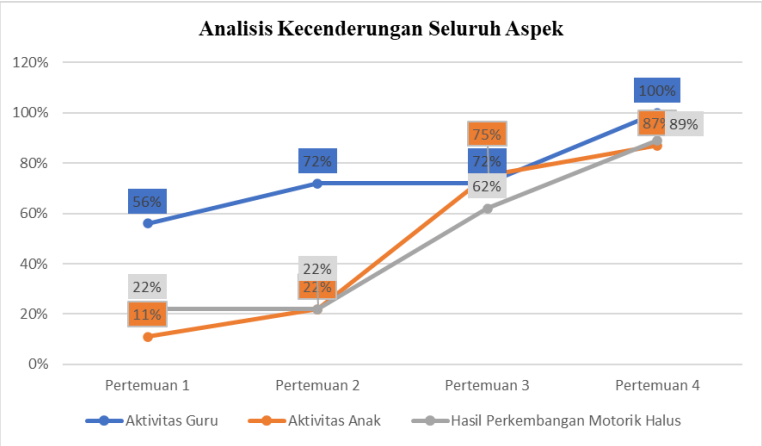
Tabel 3. Perkembangan kemampuan menjiplak bentuk

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	22%	Belum Berkembang
2	22%	Belum Berkembang
3	62%	Berkembang Sesuai Harapan
4	89%	Berkembang Sangat Baik

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan 1. pertemuan 2, pertemuan 3 dan pertemuan 4 dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas anak, dan hasil perkembangan kemampuan menjiplak bentuk dapat dilihat dari grafik kecenderungan dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Kecendrungan Seluruh Aspek P1,P2,P3, dan P4

Pembahasan

Aktivitas Guru

Keberhasilan dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh keberadaan pengajar yang profesional. Seorang pengajar yang profesional merupakan orang yang mampu merancang dan menyampaikan proses belajar yang bermakna bagi murid, baik dengan menyajikan informasi dari berbagai sumber maupun melalui kemampuan pengajar dalam menerapkan metode pengajaran yang menarik (Wahyudi et al., 2022).

Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Widiasworo (2018:149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Model PBL merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa perlu beradaptasi di keadaan saat siswa menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Guru pun perlu bersiap dalam melaksanakan PBL. Menurut Arends (2012:381-385) proses mengikutsertakan peserta didik dalam suatu kelompok belajar dan membuat mereka menghadapi masalah yang sulit dikerjakan sehingga dapat menyebabkan masalah yang serius jika tidak diperhatikan.

Penggunaan media *Matchingcard* juga berkontribusi pada peningkatan aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran. Penelitian ini mendukung keyakinan bahwa penerapan media ini dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak-anak usia dini, dan dapat menjadi rujukan bagi para pengajar dan pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih optimal. (Millati, 2022) juga mengungkapkan bahwa bermain menggunakan media *Matchingcard*

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

merupakan metode yang ampuh untuk meningkatkan keterampilan motorik pada anak-anak, serta mendukung pengembangan kurikulum pendidikan untuk usia dini.

Aktivitas Anak

Pemilihan metode pengajaran yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan motivasi internal anak, terutama pada masa awal kehidupan yang merupakan periode krusial perkembangan. Anak biasanya menunjukkan minat yang besar ketika mereka dihadapkan pada alat bantu belajar yang menarik, berwarna-warni, dan relevan dengan lingkungan mereka. Kebahagiaan yang muncul saat melihat alat yang digunakan oleh pendidik, serta semangat yang tampak saat mengikuti kegiatan belajar, adalah tanda bahwa metode pengajaran yang diterapkan berhasil memenuhi kebutuhan dan sifat belajar anak. Hal ini berkaitan erat dengan kecenderungan alami anak yang senang melakukan eksplorasi, mencoba hal-hal baru, serta belajar melalui pengalaman nyata dibandingkan dengan instruksi yang bersifat monoton.

Aktivitas eksploratif yang menarik dan berarti dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan anak, baik dari segi fisik maupun mental. Oleh karena itu, penting bagi para pengajar untuk menggunakan metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Keterlibatan ini tidak hanya dapat mendorong rasa ingin tahu anak, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan motorik halus melalui kegiatan seperti menjiplak, mencocokkan gambar, atau menyusun benda-benda. Ketika anak belajar dalam suasana yang menyenangkan dan penuh dengan pengalaman langsung, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, serta fisiknya bisa tercapai dengan maksimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek, pengajaran langsung, dan media yang terinspirasi dari permainan dapat meningkatkan partisipasi anak-anak dalam belajar secara efisien (Nurinayah et al. , 2021). Pendapat ini didukung oleh temuan dari studi lain (Afriliyani dan Permatasari, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan metode tersebut, suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta memberikan peluang bagi anak untuk lebih memahami materi melalui pengalaman langsung dan berbagai aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka.

Di sisi lain, penggunaan media *matchingcard* dapat meningkatkan kreativitas dan interaktivitas, diharapkan anak-anak bisa lebih mengekspresikan diri dan memperkaya imajinasi mereka, sehingga dapat meningkatkan kreativitas pada usia dini. Dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan berinovasi, mereka tidak hanya belajar menciptakan bentuk baru, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi (Khairunnida dan Yuliantina, 2021).

Hasil Perkembangan Kemampuan Menjiplak Bentuk

Motorik halus yaitu keahlian fisik yang melibatkan kontrol gerak kecil, khususnya pada otot-otot tangan dan jari, yang bekerja secara terkoordinasi dengan penglihatan. Keterampilan ini tidak hanya memerlukan ketelitian dan kecepatan, tetapi juga konsentrasi tinggi agar gerakan yang dihasilkan presisi dan efektif. Harlock mengemukakan motorik halus terbentuk melalui proses belajar dan latihan berkelanjutan, baik dengan melibatkan otot kecil secara langsung maupun tidak. Sementara itu, Susanto menegaskan motorik halus yaitu aktivitas yang bersifat lembut, tidak mengandalkan kekuatan fisik, tetapi membutuhkan koordinasi visual dan gerak yang selaras, serta kecermatan dalam pelaksanaannya. Karenanya, pemberian stimulasi

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

yang sesuai menjadi faktor penting untuk mendorong optimalisasi perkembangan kemampuan ini pada anak (Meriyati et al., 2020).

Santrock (2007:216) mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apa pun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot-otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Beaty dalam Wahyudin dan Agustin (2012:35). Hal yang senada dikemukakan oleh Sumantri (2005:143) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil, seperti jari-jari jemari dantangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan

Aktivitas menjiplak bentuk yaitu keterampilan yang memungkinkan anak mereproduksi tindakan atau objek yang sudah diperlihatkan sebelumnya. Pada proses ini, anak cenderung meniru hal-hal yang dilihat, didengar, maupun dirasakannya. Proses imitasi ini, ketika telah mencapai tahap konseptual, berperan penting dalam membentuk pemahaman anak pada suatu hal. Awalnya anak mungkin belum memahami makna dari apa yang ditirunya, akan tetapi seiring dengan pengulangan serta pengalaman langsung, peniruan tersebut menjadi sarana bagi anak guna mulai memahami konsep bentuk yang sedang dipelajarinya (RK & Watini, 2022).

Matchingcard menjadi salah satu alat bantu yang mendukung pengembangan gerak halus anak secara menyenangkan. Sejalan dengan penelitian (Khairunnida & Yuliantina, 2021) juga menyatakan bahwa metode bermain *playdough* berpotensi besar dalam meningkatkan kreativitas. Dengan belajar interaktif diharapkan anak-anak dapat lebih berekspresi dan mengembangkan imajinasi mereka dengan lebih baik. (Suhartanti et al., 2019) Penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi pemikiran baru terkait strategi pembelajaran yang efektif, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

KESIMPULAN

Penerapan kombinasi model *Problem Based Learning, Explicit Instruction*, dan *Make A Match* dengan media *Matching Cards* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan keterlibatan aktif anak dan kualitas penyampaian pembelajaran oleh guru. Disarankan agar guru PAUD mengadaptasi model pembelajaran ini untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Afriliyani, R. D., & Permatasari, N. (2024). Implementasi model PBL (Problem Based Learning), metode bernyanyi dan media flashcard dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(2), 21-31.

Arends, R. I. (2012). Learning to teach ninth edition (9th ed.). New Britain, USA: Library of Congress Cataloging

Vol. 17 No. 6 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Asriana, & Herman. (2019). PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN KOLASE DI TAMAN KANAK-KANAK DIAN HARAPAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR. TEMATIK, 5(2), 50–56. https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20281

Azkia, K., & Sakerani, S. *(2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Explicit instruction dan SAVI. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(3), 42–49.

Bari'ah, S., & Kusumaningtyas, L. E. (2018). Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kolase Dari Ampas Kelapa Pada Anak Tk Kelas B Usia 5-6 Tahun. Jurnal Audi, 2(2), 76–82. https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1972

Febriyanti, B. D., Ali, N., & Hidayat, R. K. (*2024). Penerapan Model Explicit Instruction Pembelajaran Calistung Siswa Kelas 1 MIMA 34 Hasyim Asyari Kabupaten Jember. Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, *8*(2), 257–264.

Handayani, Kadek Sri Wuri,dkk. 2018. Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 di TK Ganesha.

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

Khairunnida, K., & Yuliantina, I. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain *Play Dough* di TK Islam Arruhaniyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7086-7093.

Nurinayah, A. Y., Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pelita. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 4(5), 504-511.

Nurjannah, D. (2018). Peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok a melalui kegiatan bermain papercraft. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, *3*(1), 7-12.

Widiasworo, E. (2018). Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.