

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) DENGAN MENGGUNAKAN *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS**Kustila¹⁾**¹⁾ TK Anak Cerdas Kabupaten Rejang Lebong¹⁾ kustila.suhardi@gmail.com**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus pada kelompok B TK Anak Cerdas kabupaten Rejang Lebong, metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan 3 siklus dan dilanjutkan Eksperimen Semu. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 15 anak, sedangkan sampel eksperimen kelompok B1 TKIT Anak Cerdas berjumlah 15 anak dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi sedangkan analisis data menggunakan t test, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan: (1) penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas. (2) penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. (3) penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *loose parts* lebih efektif bila dibandingkan dengan pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini.

Kata Kunci: Kreativitas, *Loose parts*, Motorik Halus, PjBL.

IMPLEMENTATION OF THE PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MODEL BY USING LOOSE PARTS TO INCREASE CREATIVITY AND FINE MOTOR ABILITY**Kustila¹⁾**¹⁾ TK Anak Cerdas Kabupaten Rejang Lebong¹⁾ kustila.suhardi@gmail.com**ABSTRACT**

The purpose of this study was to describe the implementation of Project Based Learning (PjBL) using Loose Parts to improve creativity and fine motor skills in group B of Smart Children's Kindergarten, Rejang Lebong district, the research method used was Classroom Action Research Method (CAR) which was carried out in 3 cycles. and continued with Quasi Experiments. The subjects of this study were group B1 children who found 15 children, while the experimental sample group B1 TKIT Smart Children collected 15 children and group B2 as the control group collected 15 children. Data collection techniques using observation sheets while data analysis using t tests, based on research results can be obtained: (1) the application of the Project Based Learning (PjBL) model by using the loose part can increase creativity. (2) the application of the Project Based Learning (PjBL) model by using loose parts can improve fine motor skills. (3) the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model by using loose parts is more effective when compared to the learning that has been done so far.

Keywords: Creativity, Fine Motor, Loose parts, PjBL

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program yang dirancang untuk melayani anak-anak dari lahir sampai dengan delapan tahun kehidupan. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut atau pada jenjang berikutnya. Pada hakikatnya PAUD diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek pengembangan anak. PAUD diselenggarakan dengan system bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Lewat bermain anak diberi kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi Nilai agama dan moral, Kognitif, Bahasa, Sosial Fisik dan Motorik serta Seni. Faktanya dilapangan sekarang, masih banyak Taman Kanak-Kanak (TK) yang kegiatan belajarnya tidak berpusat pada anak dan klasikal sehingga kegiatan belajar di TK menjadi tidak menarik dan membosankan. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak, serta kurang variatifnya sumber belajar yang digunakan. Hal ini mengakibatkan beberapa aspek pengembangan anak tidak berkembang sesuai dengan harapan. Seperti perkembangan kreativitas dan kemampuan motoric halus.

Menurut Semiawan (2012) bahwa salah satu kemampuan yang dibutuhkan oleh seseorang individu untuk mencapai kesuksesan adalah kreativitas. Begitu pentingnya kreativitas bagi kesuksesan hidup seseorang ternyata belum disertai

dengan upaya pengembangan yang optimal. Hal ini terlihat dari beberapa gambaran yang menunjukkan masih kurang berkembangnya Kreativitas pada anak usia dini yaitu: masih banyaknya anak yang tidak mandiri dalam mengerjakan tugas dan selalu meminta bantuan dari guru, anak didik sering mengeluh dan saat saat tidak bisa melakukan kegiatan, anak didik sering takut untuk mengungkapkan jawaban, gagasan dan pendapatnya kepada guru dan teman, anak sering kesulitan saat melakukan percobaan atau melakukan kegiatan (khususnya dalam berkreasi), anak didik yang sudah putus asa dan meyerah sebelum melakukan kegiatan, anak didik yang kesulitan dalam mencari ide atau membuat suatu hasil karya, anak yang tidak percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Padahal seharusnya perkembangan Kreativitas pada anak usia dini sudah mulai dapat berkembang dan dapat ditunjukan melalui kemampuannya dalam berimajinasi, bereksplorasi serta berkreasi. Fenomena yang ada sekarang ini tidak banyak orang yang mempunyai Kreativitas, hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini.

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Anak yang kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Anak akan terus bermain sehingga akan muncul hasil Kreativitasnya. Dengan demikian seorang yang bermain dengan permainannya akan menambah Kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang

dimunculkannya semakin tinggi Kreativitas dan semakin banyak stimulus motorik halus yang dikembangkan. Akan tetapi sering kita temui banyak orang tua dan guru yang memberikan jenis mainan dan aktivitas-aktivitas yang justru mematikan Kreativitas anak. Contohnya pemberian tugas berupa Lembar Kerja Anak (LKA), mainan produk jadi seperti mobil-mobilan, robot robotan dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu.

Menurut Sumantri (2005:143) yang menyatakan bahwa keterampilan motoric halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil, seperti jari-jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan.

Anak-anak yang kurang menggunakan waktu mereka untuk bermain menggunakan motorik halus, ini bisa menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. kemampuan aspek perkembangan motorik halus kurang berkembang, hal ini terlihat bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengancing baju, memasang tali sepatu, dan masih kesulitan membawa air dalam gelas serta ada anak mengalami keterlambatan perkembangan otot-otot yang menyebabkan kesulitan menulis atau meniru bentuk dan symbol.

Kreativitas dan kemampuan motoric halus anak dapat dimunculkan dengan memberikan rangsangan dari luar kepada anak. Rangsangan ini dapat dimunculkan dari model pembelajaran dan sumber belajar yang tepat, yaitu model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan Loose Parts.

Menurut Goodman dan Stivers (2010) Project Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pengajaran yang dibangun diatas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang telah memberikan tantangan bagi peserta didik untuk dipecahkan. Menurut Daryanto dan

Raharjo (2012:162) PjBL memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Meningkatkan motivasi belajar anak, 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 3) Meningkatkan kreativitas anak, 4) Meningkatkan keterampilan mengola sumber dan motoric, 5) Meningkatkan kolaborasi, kemampuan komunikasi, 6) Memberikan pengalaman nyata dan 7) Suasana belajar yang menyenangkan.

Loose parts menurut Nugraheni (2019) dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajar dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik. Dengan menggunakan Loose Parts sebagai bahan atau sumber belajar memberi kesempatan pada anak untuk banyak berkreasi dalam menghasilkan karya serta memberikan kesempatan anak secara langsung untuk berinteraksi dengan benda-benda kecil dengan cara menyusun, memegang, membentuk, mengangkat, menempel, meremas dan memindahkan benda yang merangsang motoric halus anak, berupa koordinasi mata dan tangan.

Anak-anak usia dini di TK B Anak Cerdas pada khususnya juga kurang mempunyai Kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri saat bermain, anak-anak suka meniru milik teman yang lain dan guru.

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan prapenelitian di TK B Anak Cerdas Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong. Melalui data hasil prapenelitian dan wawancara terhadap guru di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas peserta didik di TK B Anak Cerdas belum

berkembang dengan baik (BB).

Sumber belajar sangat di perlukan untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada anak, karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu sumber belajar juga digunakan untuk dapat mempermudah anak memahami pesan apa yang akan disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Loose parts sangat minim sekali, ini lah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pelaksanaan pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan Loose parts yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan motorik halus dan Kreativitas anak

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan 3 siklus dan dilanjutkan eksperimen semu (quasi experiment) desain nonequivalent control group design. Penelitian eksperimen semu dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diteliti. Pada penelitian eksperimen semu tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan. (Syamsudin dan Damayanti, 2011:116). Rancangan penelitian Tindakan kelas menggunakan model siklus menurut Kemmis & Taggart, siklus dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B TK Anak Cerdas Kelurahan Talang Ulu yang berjumlah 15 orang anak, kelas eksperimen yaitu kelompok B1 TKIT Anak Cerdas Kelurahan Cawang baru yang berjumlah 15 orang anak sedangkan kelas control yaitu kelompok B2 TKIT Anak cerdas Kelurahan Cawang Baru yang berjumlah 15

orang anak.

lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Anak Cerdas. Jl SMKN No. 146 RT 12 RW 04 Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong dan TKIT Anak Cerdas Jl Raya Curup-Lubuk Linggau Kelurahan Cawang Baru, serta Populasinya adalah keseluruhan objek dalam suatu daerah yang diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah semua anak pada TK Anak Cerdas Kelurahan Talang Ulu dan TKIT Anak Cerdas Kelurahan Cawang Baru kelompok TK B yang terdaftar pada semester satu tahun ajaran 2020/2021. Distribusi penyebaran anak kelompok TK B pada TK Anak Cerdas dan TIKIT Anak Cerdas dapat dilihat pada Tabel berikut:

Sampel penelitian merupakan bagian yang mewakili karakteristik populasi. Sampel yang terdapat pada penelitian ini terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih dengan cara mengombinasikan teknik *purposive sampling* dengan *cluster random sampling*. Langkah-langkah dalam menentukan sampel penelitian adalah:

- a. Menemukan data awal anak yang kelasnya akan dijadikan sampel. Data awal pada penelitian ini yaitu data kemampuan motorik halus dan kreativitas anak pada pembelajaran sebelumnya.
- b. Menggunakan *purposive sampling* untuk mendapatkan kelas yang mempunyai kemampuan yang hampir sama. Berdasarkan data yang didapatkan, kelas yang memiliki kemampuan yang hampir sama adalah B1 TK Anak Cerdas dengan B2 TKIT Anak Cerdas.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kedua kelas sampel menggunakan *cluster random sampling*. Cara yang digunakan pada teknik ini yaitu dengan cara undian. Kelas eksperimen adalah B1 TK Anak Cerdas

dan kelas kontrol B2 TKIT Anak Cerdas

Tehnik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tehnik observasi dan tehnik dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi penilaian kreativitas, kemampuan motoric halus, dan lembar observasi penilaian guru. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan t test, skor rata-rata dan persentase dari skala likert dengan empat kategori jawaban yaitu (1) Belum Berkembang (BB) (2) Mulai Berkembang (MB) (3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (4) Berkembang Sangat Baik (BSB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai suasana dan kondisi pembelajaran pada kelompok B1 dalam mengajar menggunakan sistem kelompok. Pada saat kegiatan observasi dilaksanakan terlihat pada kegiatan awal pembelajaran yang dilaksanakan, peneliti mengamati perkembangan kreativitas terdapat 3 jumlah Peserta didik dengan tingkat kreativitas Peserta didik yang mulai berkembang (MB). Hasil data menunjukkan bahwa terlihat Peserta didik yang belum berkembang (BB) 73%, Peserta didik yang kategori mulai berkembang (MB) 20%, Berkembang sesuai harapan (BSH) 7%, dan berkembang sangat baik (BSB) 0% Peserta didik yang senang mencari pengalaman baru, mampu beradaptasi, dan berpendapat dengan guru maupun Peserta didik lainnya. Hasil analisis data kreativitas belajar Peserta didik kelas B pada pra siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Inventori Kreativitas Anak Pra Siklus

Kriteria	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Berkemba	37-48	0	0%

ng sangat baik (BSB)			
Berkemba ng sesuai harapan (BSH)	25-36	1	7%
Mulai Berkemba ng (MB)	13-24	3	20%
Belum Berkemba ng (BB)	1-12	11	73%
	JUMLAH	15	100%

Sedangkan hasil data tingkat motorik halus anak menunjukkan bahwa terlihat Peserta didik yang belum berkembang (BB) 60%, Peserta didik yang kategori mulai berkembang (MB) 27%, Berkembang sesuai harapan (BSH) 13%, dan berkembang sangat baik (BSB) 0% Peserta didik yang mampu mengorganisasikan penggunaan sekelompok otot-otot kecil, seperti jari-jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan. Hasil analisis data Motorik Halus belajar Peserta didik kelas B pada pra siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Inventori Motorik Halus Anak Pra Siklus

Kriteria	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Berkemba ng sangat baik (BSB)	43-56	0	0%
Berkemba ng sesuai harapan (BSH)	29-42	2	13%
Mulai Berkemba ng (MB)	15-28	4	27%
Belum Berkemba	1-14	9	60%

ng (BB)			
---------	--	--	--

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas dan motorik halus anak masih belum berkembang (BB).

Selanjutnya di siklus I peneliti mengusulkan penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* untuk kegiatan pembelajaran dan menggunakan *Loose parts* sebagai bahan belajar pada peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus, dari hasil pengamatan menunjukkan tingkat kreativitas anak masih rendah, hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, baru 3 Orang anak yang berkembang dengan baik, sedangkan 12 Orang lainnya kreteria mulai berkembang (MB) hal ini dibuktikan dengan kemampuan kreativitas anak pada bagian kelancaran (*fluency*), anak belum mampu menyampaikan ide mereka atau gagasan dalam menyelesaikan proyek, hal ini dilihat dari seringnya anak bertanya, "bagaimana bentuk cangkir, bagaimana cara menyusun biji kacang hijau" kemudian anak tidak mampu menyelesaikan karya mereka tepat waktu. Kemudian pada bagian keaslian (*orisinalitas*), kemampuan anak mencpta karya atau bentuk, anak anak masih serng meniru punya teman dan bertanya pada guru. Sedangkan bagian pengurai (*elaborasi*) dengan indicator anak dapan membuat karya secara rinci masih kurang. Hal ini terlihat Ketika anak membuat cangkir tetapi anak lupa memberi gagang pada cangkir tersebut. Untuk melihat hasil observasi kreativitas anak akan dideskripsikan pada Tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus 1

Kriteria	Rentan g Nilai	Frekuensi	Prese ntase
Berkembangan sangat baik (BSB)	37-48	1	7%
Berkembangan	25-36	2	13%

g sesuai harapan (BSH)			
Mulai Berkembangan (MB)	13-24	12	80%
Belum Berkembangan (BB)	1-12	0	0%
	JUMLA H	15	100%

Sementara hasil observasi kemampuan motorik halus anak menunjukkan kemampuan motorik halus anak masih rendah, hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, baru 6 Orang anak yang berkembang dengan baik, sedangkan 9 Orang lainnya kreteria mulai berkembang (MB) hal ini dibuktikan dengan kemampuan motorik halus anak pada bagian koordinasi mata dan tangan dengan indicator menjemput dan menyusun benda masih kurang, untuk melihat hasil observasi kemampuan motorik halus anak dideskripsikan pada Tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Observasi Motorik Halus Anak Siklus 1

Kriteria	Rentan g Nilai	Frekuensi	Prese ntase
Berkembangan sangat baik (BSB)	43-56	1	7%
Berkembangan sesuai harapan (BSH)	29-42	5	33%
Mulai Berkembangan (MB)	15-28	9	60%
Belum Berkembangan (BB)	1-14	0	0%
	JUMLA H	15	100%

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas dan motorik halus anak masih mulai berkembang (MB).

Sebagaimana telah direncanakan sebelumnya, Tindakan di siklus dua ini terdapat variasi yaitu: penggunaan dua jenis bahan *Loose parts* yang terdiri dari biji-bijian dan plastic kecil, serta pembuatan benda-benda diruangan tamu berdasarkan keinginan anak masing-masing.

Observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan siklus II yang dilaksanakan oleh guru pada saat anak sedang melakukan proyek pembuatan benda diruang tamu menggunakan dua jenis *Loose parts* yaitu biji-bijian dan plastik kecil, dengan cara guru berkeliling mengamati proses pembuatan proyek menggunakan instrument penilaian kerativitas dan kemampuan motorik halus yang telah disediakan, dari hasil pengamatan menunjukkan tingkat kreativitas anak sedang. Hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, 12 orang anak yang berkembang dengan baik, sedangkan 3 orang lainnya kreteria mulai berkembang (MB). hasil observasi kreativitas anak akan dideskripsikan pada Tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus 2

Kriteria	Rentan g Nilai	Frekuen si	Presenta se
Berkemba ng sangat baik (BSB)	37-48	5	33%
Berkemba ng sesuai harapam (BSH)	25-36	7	47%
Mulai Berkemba ng (MB)	13-24	3	20%
Belum Berkemba ng (BB)	1-12	0	0%

	JUMLA H	15	100%
--	---------	----	------

Sementara hasil observasi kemampuan motorik halus anak menunjukkan kemampuan motorik halus anak dalam kategori sedang, hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, 9 orang anak yang berkembang dengan baik, sedangkan 6 orang lainnya kreteria mulai berkembang (MB) hal ini dibuktikan dengan kemampuan motorik halus anak pada bagian koordinasi mata dan tangan dengan indikator menjumpat dan menyusun benda sudah berkembang. Hal ini ditunjukkan ketika anak mampu menjumpat biji-bijian tanpa meminta bantuan. Anak berlarian menuju tempat nya sambil membawa mangkuk berisi biji-bijian. Anak masih harus diingatkan dan dibantu ketika memegang mangkuk berisi biji-bijian. Untuk melihat hasil observasi kemampuan motorik halus anak dideskripsikan pada Tabel 4.7

Tabel 6 Hasil Observasi Motorik Halus Anak Siklus 2

Kriteria	Rentan g Nilai	Frekuen si	Pre sen tas e
Berkemban g sangat baik (BSB)	43-56	6	40 %
Berkemban g sesuai harapam (BSH)	29-42	7	47 %
Mulai Berkemban g (MB)	15-28	2	13 %
Belum Berkemban g (BB)	1-14	0	0%
	JUMLA H	15	100 %

Berdasarkan Tabel tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan motorik halus anak Berkembang Sesuai

Harapan (BSH) setelah menggunakan 2 jenis Loose Parts.

Pelaksanaan siklus III ini dilaksanakan dengan Tema Lingkungan Ciptaan Allah subtema Rumahku Syurgaku dan sub-subtema tanaman di rumahku dan topik macam-macam tanaman di rumahku. Perencanaan tindakan ini merupakan tahap ketiga yang dilakukan peneliti, dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan memperbanyak macam Loose parts dan menampilkan produk Asli yang digunakan dalam pembelajaran siklus III.

Observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan siklus III yang dilaksanakan oleh guru pada saat anak sedang melakukan proyek pembuatan tanaman menggunakan berbagai jenis *Loose parts* yaitu jenis biji-bijian, ranting kopi dan *bunc magic ball*, dengan cara guru berkeliling mengamati proses pembuatan proyek menggunakan instrument penilaian kreativitas dan kemampuan motorik halus yang telah disediakan, dari hasil pengamatan menunjukkan tingkat kreativitas anak masih rendah, hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, baru 10 Orang anak yang berkembang dengan baik, sedangkan 5 Orang lainnya kriteria mulai berkembang (MB) hal ini dibuktikan dengan kemampuan kreativitas anak pada bagian kelancaran (*fluency*), anak belum mampu menyampaikan ide mereka atau gagasan dalam menyelesaikan proyek, hal ini dilihat dari seringnya anak bertanya, "bagaimana bentuk bunga mawar, bagaimana cara menyusun biji jagung" kemudian anak sudah mampu menyelesaikan karya mereka tepat waktu.

Kemudian pada bagian keaslian (*orisinalitas*), kemampuan anak mencipta karya atau bentuk, anak-anak tidak meniru punya teman. Sedangkan bagian pengurai (*elaborasi*) dengan indikator anak dapat membuat karya secara rinci. Hal ini terlihat ketika anak membuat bunga mawar dan

tidak lupa dalam memberikan tangkai pada bunga mawar tersebut. Untuk melihat hasil observasi kreativitas anak akan dideskripsikan pada Tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus 3

Kriteria	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
Berkembang sangat baik (BSB)	37-48	10	70%
Berkembang sesuai harapan (BSH)	25-36	2	12%
Mulai Berkembang (MB)	13-24	3	18%
Belum Berkembang (BB)	1-12	0	0%
	JUMLAH	15	100%

Sementara hasil observasi kemampuan motorik halus anak menunjukkan kemampuan motorik halus anak sangat berkembang dengan baik, hal ini dibuktikan dari 15 orang anak, baru 13 orang anak yang berkembang sangat baik, 1 orang berkembang sesuai harapan sedangkan 1 Orang lainnya kriteria mulai berkembang (MB) hal ini terlihat dari hasil observasi kemampuan motorik halus anak dideskripsikan pada Tabel berikut

Tabel 8 Hasil Observasi Motorik Halus Anak Siklus 3

Kriteria	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
Berkembang sangat baik (BSB)	43-56	13	86%
Berkembang	29-42	1	6,7%

ang sesuai harapan (BSH)			
Mulai Berkembang (MB)	15-28	1	6,7%
Belum Berkembang (BB)	1-14	0	0%
	JUMLAH	15	100%

Berdasarkan diagram tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan motorik halus anak sudah berkembang sangat baik (BSB).

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer dan peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menerapkan model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan Loose parts untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus, diperoleh catatan bahwa pada setiap siklus mengalami peningkatan kreativitas dan motorik halus anak.

Kreativitas anak meningkat pada setiap siklusnya. Anak yang pada siklus I dan siklus II masih sulit dan ragu dalam mengkomunikasikan ide, pada siklus III tidak tampak lagi. Sebagian besar anak pada siklus III mampu mengkomunikasikan ide dan gagasan untuk penyelesaian proyek. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran PjBL memberikan kebebasan pada anak. Selain itu stimulus dari pertanyaan terbuka dan video pembelajaran turut mendukung peningkatan kreativitas anak.

Beberapa kelompok yang pada siklus I dan siklus II terlihat masih kurang aktif dalam penyelesaian proyek dengan sesama anggota dalam kelompoknya, pada siklus III sudah tidak tampak lagi. Hal tersebut dikarenakan anak mulai terbiasa untuk membagi tugas dengan teman

dalam satu kelompoknya. Selain itu siswa juga sudah tumbuh perasaan bertanggung jawab terhadap kesuksesan kelompoknya dalam menyelesaikan proyek. Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa mengacu pada keaktifan dan kerja sama anak.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Beberapa kelompok anak yang masih sulit menjemput Loose parts biji-bijian serta menggenggam mangkuk yang berisi biji-bijian pada siklus I dan siklus II, tidak terlihat lagi pada siklus III. Hal tersebut dikarenakan penggunaan Loose parts pada setiap pembelajaran. Loose parts dapat dibongkar pasang sehingga dapat merangsang kemampuan motorik halus dan imajinasi anak.

Dari hasil observasi meliputi siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 diperoleh skor kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Data kreativitas dan kemampuan motorik halus anak dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi di bawah ini:

Tabel 9 Rekapitulasi PTK penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan Loose parts untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus

No	Siklus PTK	Kreativitas Anak	Perentase Kreativitas	Kemampuan Motorik Halus	Perentase Motorik Halus
1	Siklus I	3	20 %	6	40%
2	Siklus II	12	82 %	13	87%
3	Siklus III	13	88 %	14	93%

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan kemampuan akhir yang

lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum tindakan dengan ditunjukkan hasil observasi terhadap kreativitas dan kemampuan motorik halus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran model *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts*. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan refleksi siklus III maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts* untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus dapat diakhiri pada siklus III.

Efektivitas penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak bila dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional yang dilaksanakan sebelumnya. Penentuan efektivitas ditinjau dari peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus.

Penentuan efektivitas dilakukan dengan pengujian hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan penelitian yang ada sehingga hipotesis tersebut harus diuji kebenarannya agar memperoleh data yang empirik. Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan kreativitas anak menggunakan *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts*

Pengujian hipotesis meliputi pengujian *pre test* dan pengujian *post test*

H₀: Tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* setelah dilaksanakan PTK

H₁: Ada perbedaan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* setelah dilaksanakan PTK

Hasil pengujian menggunakan teknik uji *t dependent sample t test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 17 dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar -6,536 dan P-value adalah 0,000. Karena p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi, maka H₀ ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* kreativitas anak setelah dilaksanakan PTK. Hal tersebut menunjukkan penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

- b. Terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak menggunakan *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts*

H₀: Tidak ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan motorik halus *pre test* dan *post tes* setelah PTK

H₁: Ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan motorik halus *pre test* dan *post test* setelah PTK

Hasil pengujian menggunakan teknik uji *t dependent sample t test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 17 dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar -4,608 dan P-value adalah 0,000. Karena p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi, maka H₀ ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan motorik halus anak pada *pre test* dan *post tes* setelah dilaksanakan PTK. Hal tersebut menunjukkan penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan *Loose parts* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak

PENUTUP

Simpulan

disimpulkan sebagai berikut:

1. *Project Based Learning (PjBL)* menggunakan *loose parts* dapat

meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak yang dilakukan melalui 6 tahapan dalam pelaksanaan pembelajarannya

2. Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *Loose parts* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Saran

1. Sebaiknya guru memberikan kebebasan anak dalam berkarya dengan berbagai media agar dapat meningkatkan kreativitas anak. Serta sebaiknya guru lebih interaktif agar dapat menstimulus ide anak.
2. Sebaiknya guru sering memanfaatkan *Loose parts* sebagai bahan pembelajaran agar dapat kemampuan motorik halus anak.
3. Sebaiknya kepala sekolah dapat berperan aktif dalam mengelola kelas dan dapat merekomendasikan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan *Loose parts* sebagai metode pembelajaran di kelas karena efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, dkk. 2015. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyana. R.D. & Rini. S.N. 2 Maret 2009.

Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Anak dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. Jurnal Keperawatan. 1. 235-524.

- Conny Semiawan, dkk. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Komaini Anton. 2019. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Depok: Rajawali Pers.
- Kurniawan Deni. 2016. *Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Mandiri Pada Program Paket C*. Bandung: PP PAUD DIKMAS.
- Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraheni Alfirda Dewi. 2019. "Penguatan pendidikan bagi generasi alfa melalui Pembelajaran steam berbasis *Loose parts* pada PAUD". *Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0*. 512-518.
- Sulisworo Dwi. 2010. *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wijana D Widarmi. dkk. 2016. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.