

Meningkatkan Aktivitas Belajar Tanggung Jawab, dan Motorik Halus Anak Melalui Model *Project-Based Learning* (PjBL)-*Make A Match*

Marpuah*, dan Aslamiah

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*marfuahhikmah123@gmail.com

ABSTRACT

The problem examined in this research is the low level of children's learning activity, responsibility abilities and fine motor skills caused by abstract, less interesting, less meaningful and one-way learning. The solution to this problem uses the PjBL Make a Match model with fun cooking activities. The aim of this research is to describe teacher activities, determine the increase in learning activities, responsibility abilities and children's fine motor skills. This research uses a qualitative approach with a type of classroom action research with 4 meetings. The subjects of this research were 14 children. The results of research on children's activities showed an increase at the 4th meeting, namely at 64%, children's responsibility abilities increased classically to 79% at meeting 4, and the results of children's fine motor development also experienced a classical increase, namely to 79% at meeting 4. This research can be used as consideration in choosing learning activities, as input for correcting deficiencies, and as a reference for further research.

Keywords: Activity; Fine Motor; Make a Match; PjBL; Responsibility

ABSTRAK

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas belajar anak, kemampuan tanggung jawab, dan kemampuan motorik halus anak yang disebabkan oleh pembelajaran bersifat abstrak, kurang menarik, kurang bermakna, dan bersifat satu arah. Solusi permasalahan ini menggunakan model PjBL *Make a Match* dengan kegiatan *fun cooking*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, mengetahui peningkatan aktivitas belajar, kemampuan tanggung jawab, dan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini berjumlah 14 anak. Hasil penelitian pada aktivitas anak menunjukkan peningkatan pada pertemuan ke 4 yaitu pada angka 64%, kemampuan tanggung jawab anak mengalami peningkatan secara klasikal menjadi 79% pada pertemuan 4, dan hasil perkembangan motorik halus anak juga mengalami peningkatan secara klasikal yaitu menjadi 79% pada pengenalan 4. Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih pembelajaran, menjadi masukan untuk memperbaiki kekurangan pembelajaran, dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: Aktivitas, Motorik Halus, *Make a Match*, PJBL, Tanggung Jawab.

How to cite:

Marpuah, M., & Aslamiah, A. (2024). Meningkatkan aktivitas belajar tanggung jawab, dan motorik halus anak melalui model project-based learning (pjbl)-make a match. *Gawi: Journal of Action Research*, 4(2), 82-90.

PENDAHULUAN

Aset bangsa yang menjadi andalan sebagai generasi penerus ialah seorang anak. Oleh karena itu, perlu bagi anak untuk diberikan perhatian yang baik dan pendidikan sejak usia dini. Pemberian rangsangan yang tepat untuk perkembangan peserta didik akan menjadikan pendidikan yang



diberikan kepada anak semakin bermutu ([Ramadina & Cinantya, 2022](#)). Yang terpenting dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah mengembangkan aspek potensi yang dimiliki berupa kemampuan berbicara, berpikir, bersosialisasi, bergerak, beriman, hingga berkreasi. Perkembangan motorik di otak sangat terkait dengan penguasaan koordinasi menggerakkan tubuh, permainan, baik berupa motorik halus dan motorik kasar dilakukannya ([Fatimah et al., 2021](#)).

Motorik halus melibatkan koordinasi gerakan anggota tubuh, seperti mengerjakan barang dengan tangan, membuat coretan, kontruksi, memotong, serta penulisan ([Lismadiana, 2013](#)). Aktivitas seperti berlari, melompat, dan bermain bola dapat menunjukkan kemampuan motorik kasar, sementara aktivitas seperti menggambar, menyusun blok, dan bermain dengan alat musik dapat mencerminkan perkembangan motorik halus. Melalui permainan, kemampuan fisik anak menjadi semakin terasah, serta kreativitas semakin berkembang. Anak usia 5 – 6 tahun memiliki kemampuan motorik halus meliputi mampu melaksanakan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak sudah mahir menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermacam pekerjaan seperti mengikat baju, mengikat sepatu, membuat gambar, merekatkan, memotong. Menggambar meniru ide, meniru bentuk, mengeksplorasi bermacam alat dan kegiatan menggunakan alat tulis dan alat makan dengan tepat memotong berpacu pada pola merekat dengan rapi, serta kemampuan ekspresi diri melalui gerakan menggambar yang detail ([Permendikbud, 2014](#)).

Aktivitas belajar dapat melatih keterampilan motorik halus. Aktivitas belajar dilaksanakan melibatkan penggunaan panca indera, pikiran dan kemampuan berpikirnya. Tolak ukur tindakan belajarnya berupa aktivitas mendengarkan, mengamati visual, kegiatan, kegiatan menggambar, bergerak aktif, serta mengekspresikan perasaan ([Yusuf, 2017](#)). Perkembangan sosial adalah perkembangan yang berkaitan dengan cara berperilaku sesuai dengan lingkungan tuntutan sosial yang berlaku, sedangkan perkembangan emosional anak adalah proses penting yang melibatkan pelatihan kemampuan sosial dan pengelolaan emosi. Dalam proses bersosialisasi bersama kelompok sebayanya serta lingkungan sosiokultural, anak belajar bergaul, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan tuntutan kelompok ([Lubis, 2019](#)).

Salah satu bentuk perkembangan sosial emosional anak adalah kemampuan tanggungjawab. Indikator memiliki rasa tanggung jawab terlihat dari anak mengetahui hak-hak nya, menjalankan peraturan ruangan (aktivitas, norma), mengendalikan diri dan sadar bahwa tindakan yang dipilih berdampak positif untuknya ([Permendikbud, 2014](#)). Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Nurul Iman pada kelompok B, terdapat 10 dari 14 anak (71%) belum dapat melaksanakan kegiatan menjelajahi dari bermacam sumber, aktivitas seperti pada kegiatan melipat menggunakan media kertas, mahir mengkoordinasi gerakan kedua tangan saat bertindak. Menunjukan keterampilan anak belum mampu menggunting dengan benar, melipat dengan rapi, dan menempel dengan baik sehingga perlu dibantu oleh guru. Selain itu, terdapat 11 dari 14 (79%) anak belum memiliki karakter tanggung jawab dan kurang aktif selama pembelajaran. Hal ini terlihat dari anak belum mampu melakukan tugasnya dengan baik tanpa harus diberi tahu, seperti masih di beritahu oleh guru untuk membereskan mainan dan alat makannya setelah digunakan, aktivitas anak selama pembelajaran lebih banyak diam dan kurang memperdulikan penyampaian dari pendidik.

Penyebab permasalahannya ialah pembelajaran yang berkarakter abstrak, kurang bermakna, lebih banyak berfokus pada halaman latihan jadi peserta didik menjadi lebih malas, acuh, kurang aktif. Anak yang kurang aktif dalam pembelajaran membuat kemampuannya kurang berkembang dengan baik ([Busa, 2023](#)). Selain itu anak kurang bisa membereskan alat belajarnya sendiri dan masih dibantu oleh guru. Anak yang kurang memiliki rasa tanggung jawab menyebabkan anak kurang mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan baik, kurang dipercaya dan dihargai orang lain ([Raraswati, 2020](#)) jika secepatnya belum diatasi menyebabkan hal serius terhadap pertumbuhan yang lain seperti keimanan, kecerdasan majemuk, bercakap, berpikir, berempati serta kreativitas ([Hurlock, 1999](#)). Keterampilan motorik halus kursial dalam keberlangsungan kehidupan khususnya mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hal tersebut, model *Project Based Learning* (PjBL)-*Make a Match* dengan kegiatan *fun cooking* dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar anak,

tanggung jawab, dan kemampuan motorik halus anak. PjBL merupakan model pembelajaran dengan konsep proyek yang di dalamnya terdapat kegiatan mengeksplorasi, menilai, melakukan interpretasi, menarik kesimpulan, serta menghimpun fakta demi menciptakan beragam macam prestasi belajar ([Purwanti et al., 2020](#)). Model pembelajaran *Make a match* merupakan pendekatan belajar menekankan pada kegiatan mencari jawaban mengilustrasikan kartu sebagai alat bantu untuk mencocokkan ([Sulistio & Haryanti, 2022](#)). *Fun Cooking* ialah aktivitas memasak menyenangkan dan disesuaikan untuk peserta didik dengan prinsip pembelajaran berpusat pada anak dan menyenangkan. Kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik berupa tindakan bergerak, mengunting, memperhalus, menyempurnakan, menabur, menusuk, serta mencetak. Peserta didik bisa mengetahui, teknik memasak, kombinasi warna, mengenal konsep banyak sedikit, dan teknik dalam proses pembuatannya. Selain itu, anak juga akan belajar bertanggungjawab dengan peralatan yang digunakannya. Senada dengan penelitian ([Halimatussadiyah et al., 2017](#)) menunjukkan model PjBL dengan aktivitas *Fun Cooking* dapat meningkatkan aktivitas belajar anak dan kemampuan tanggung jawab anak. Penelitian oleh ([Ariana & Novitawati, 2023](#)) menyatakan bahwa model PjBL dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian yang dilakukan oleh ([Maharani & Cinantya, 2024](#)) dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar anak. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, mengetahui peningkatan aktivitas belajar, kemampuan tanggung jawab, dan kemampuan motorik halus anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan 4 kali pertemuan. Setting penelitian ini berada di kelompok B Ra Nurul Iman Banjarmasin dengan subjek penelitian berjumlah berjumlah 14 anak, 11 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif menggunakan pengamatan langsung serta tes. Teknik deskriptif kualitatif yang dijabarkan dengan tabel dan *cross table* dan disajikan dengan grafik sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Indikator keberhasilan pada aktivitas guru tercapai apabila mencapai skor ≥ 18 dengan kriteria baik. Pada aktivitas anak indikator keberhasilan dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai skor $\geq 62\%$ dengan kategori sebagian besar anak aktif. Indikator keberhasilan pada kemampuan tanggung jawab tercapai apabila mencapai skor $\geq 62\%$ dengan kategori sebagian besar anak bertanggungjawab, dan pada perkembangan motorik halus indikator keberhasilan dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai skor $\geq 62\%$ dengan kategori sebagian besar anak berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menggunakan model PJBL *Make a Match* melalui kegiatan *fun cooking*, dapat diketahui aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran seperti yang tertera Pada Tabel 1.

Tabel 1 Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	20	Baik
2	23	Baik
3	26	Sangat Baik
4	28	Sangat Baik

Kemampuan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin meningkat pada setiap pertemuan dan mencapai kriteria sangat baik dengan skor 28 menggunakan model PjBL-*Make a Match* melalui kegiatan *fun cooking*. Aktivitas guru yang semakin meningkat ini disebabkan karena guru selalu melakukan evaluasi dan refleksi setiap selesai melakukan pertemuan sehingga mampu mencapai kriteria hasil yang diinginkan. Aktivitas guru yang semakin baik akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang semakin baik pula ([Aslamiah et al., 2019](#)). Dalam pelaksanaan penelitian ini, guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan esensial

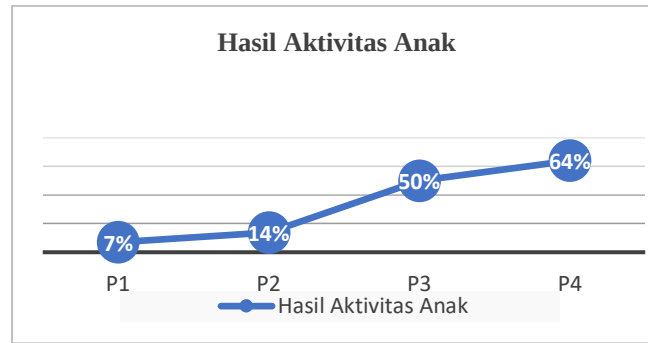
berupa apersepsi terkait tema pembelajaran yang berhubungan dengan realita kehidupan dan penayangan video yang relevan. Melalui pertanyaan esensial inilah guru mengeksplorasi pemahaman anak untuk melihat sejauh mana pemahaman yang mereka punya sebelumnya Cook dalam (Heryati, 2023).

Dalam sistem pembelajaran, tujuan pembelajaran merupakan komponen krusial dalam sistem pembelajaran karena memberikan arah dan fokus bagi proses belajar (Suriansyah et al., 2014). Miftahul dalam (Sari et al., 2023) menyatakan tujuan pembelajaran yang disampaikan akan membuat informasi yang akan disajikan lebih terarah karena guru harus menyampaikan kompetensi dan materi apa yang disajikan untuk menstimulus pemahaman anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan pemahaman mendasar yang harus dimiliki oleh anak. Pemahaman ini dapat diberikan melalui penggunaan media visual dan audio visual berupa video pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan (Wahyudi et al., 2022). Melalui video pembelajaran interaktif menjadi sarana menstimulus minat belajar peserta didik (Ningsih et al., 2021). Selain itu dengan penyajian informasi menggunakan gambar membuat kegiatan belajar lebih banyak memberikan pengalaman berarti dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pelajaran (Sari et al., 2023).

Sebagai bagian dari model pembelajaran *make a match* pendidik telah mempersiapkan sejumlah kartu terdiri dari latihan serta jawaban. Dalam langkah ini, guru menyiapkan kartu pasangan, mengenalkan kartu pasangan dan membagi anak ke dalam dua kelompok. Langkah selanjutnya, guru membuat jadwal dengan bersama anak membuat kesepakatan waktu, aturan main, dan menjelaskan cara bermain kartu pasangan. Anak yang ikut serta dalam menciptakan kesepakatan bermain bersama menunjukkan keaktifan anak mengikuti suatu aktivitas dalam mengetahui perannya serta menaati aturan-aturan (Hikmah, 2019). Pada langkah berikutnya, guru membagikan kartu tersebut kepada anak masing-masing satu kartu dan menginstruksikan anak untuk mencari pasangan kartunya pada temannya yang lain. Setelah kegiatan mencari kartu pasangan selesai, guru menjelaskan aturan main, dan alat serta bahan dalam kegiatan *fun cooking*. Guru menyusun rencana proyek kegiatan, memonitoring anak dan kemajuan proyek, serta mengevaluasi pengalaman. Dalam aspek ini, guru menentukan waktu pengerjaan, mengingatkan apabila aktivitas anak melenceng dari tujuan proyek, dan menjelaskan cara pengerjaan proyek. Guru bertanggung jawab mengawasi aktivitas anak selama menyelesaikan proyek dan menilai anak serta memfasilitasi anak dalam prosesnya. Guru membiarkan anak bebas berkreasi dalam kegiatan proyek.

Aktivitas pendidik ketika pembelajaran sangat krusial yaitu sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Sebagai fasilitator, pendidik bertugas memfasilitasi atau pemberi kemudahan kepada peserta didik ketika belajar (Rahmawati, 2023). Pada penelitian ini, guru memfasilitasi anak dengan memberikan instruksi dan penjelasan yang jelas terkait kegiatan yang akan dilakukan. Sebagai fasilitator, guru memfasilitasi anak didik dapat belajar secara aktif dengan kesadaran dan kemauannya sendiri (Samiyah & Anggraeni, 2021). Sebagai motivator, pendidik mendorong peserta didik agar antusias dalam belajar (Jainiyah et al., 2023). Dalam penelitian ini, aktivitas guru sebagai motivator dapat dilihat dari usaha guru dalam membuat kesepakatan aturan main yang menarik dan melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran. Pengevaluasian dilakukan guru setelah proyek selesai dikerjakan anak dan mempresentasikannya. Guru menanyakan perasaan, kesulitan yang ditemui anak, memberikan umpan balik, dan menyimpulkan pembelajaran. Aspek ini sejalan dengan tugas guru sebagai evaluator, guru bertugas untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik (Hamid, 2020).

Guru yang profesional berperan sebagai pengembang, pendidik berperan menciptakan instrumen sebagai penilaian dari capaian pembelajaran anak yang berkaitan emosi, mengolah informasi, serta kompetensi (Hidayati et al., 2022; Wilda, 2023). Penelitian ini mengadopsi penerapan model PjBL dan metode *Make a Match* membutuhkan partisipasi anak-anak secara kegiatan-kegiatan belajar. Sehingga pada penelitian ini, meningkatnya aktivitas belajar peserta didik berkaitan meningkatnya aktivitas guru. Aktivitas peserta didik ketika pembelajaran di pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, dan pertemuan 4 dapat dilihat pada Gambar 1.

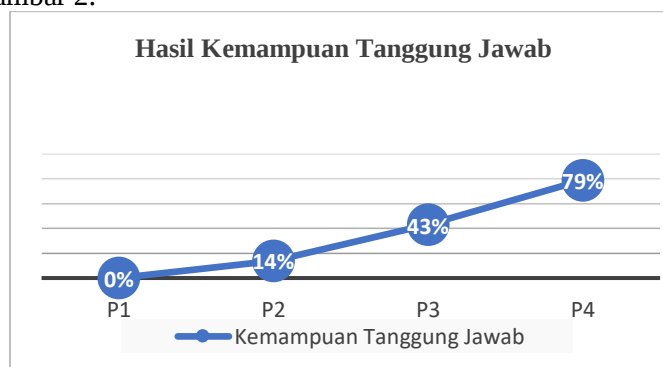


Gambar 1 Garfik Kecenderungan Hasil Aktivitas Anak

Jika dilihat dari kecenderungan perbandingan aktivitas anak selama empat pertemuan tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari pengenalan awal hingga keempat. Pada pertemuan pertama dan kedua, hampir tidak ada anak yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan aktivitas anak di mana sebagian anak sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, pada pertemuan keempat, aktivitas anak sudah berkembang sesuai harapan, dengan sebagian besar anak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Anak-anak terlihat sangat bersemangat selama proses pembelajaran. Tayangan video bermediakan audio visual yang diputar membuat anak menyimak pembelajaran dan aktif memberikan jawaban dari pertanyaan terkait video yang ditonton. Anak juga aktif bermain kartu pasangan. Ini terlihat dari anak yang saling memeriksa kartu temannya mengecek kartu yang dipegangnya. Sama hal nya dengan kegiatan *fun cooking*, anak aktif terlihat dari pertama kali melihat media yang akan digunakan dalam pembelajaran tersusun rapi dan bertanya-tanya melakukan kegiatan apakah hari ini. Walaupun kegiatan memasak identik dengan anak perempuan, namun kenyataan yang ditemui di lapangan menunjukkan anak perempuan dan laki-laki sangat menyukai kegiatan tersebut. Beberapa diantaranya terlihat berlakon seperti layaknya seorang koki. Dalam prosesnya, peneliti menemukan anak belajar melalui mengamati, menyimak, dan memperagakan. Hal ini sesuai dengan ([Purwanti et al., 2018](#)) menyatakan bahwa anak merupakan pembelajar yang aktif. Mereka dapat menerima informasi dari segala sisi, baik yang diberikan dengan sengaja maupun melalui lingkungannya yang tidak disengaja kepada mereka.

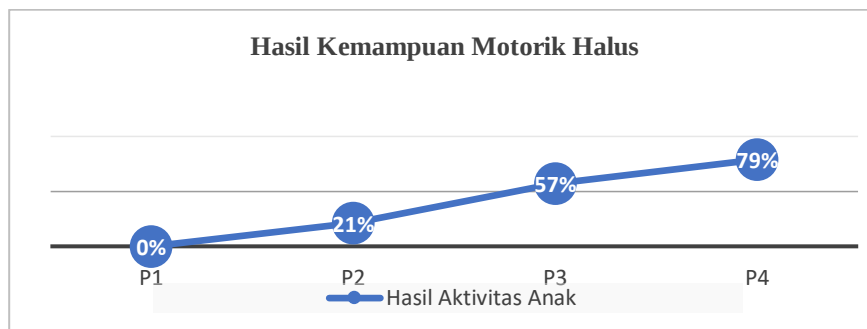
Peningkatan aktivitas anak ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyesuaian anak terhadap model pembelajaran yang digunakan, peningkatan keterampilan pendidik kualitas pembelajaran sangat bergantung pada pengelolaan kelas yang baik serta dapat mencapai lingkungan yang kondusif bilamana materi disampaikan dengan efektif kemudian mendukung perkembangan anak, serta peningkatan minat peserta didik berpartisipasi ketika aktivitas belajar. Adanya pertambahan tindakan peserta didik ini, diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian kemampuan tanggung jawab yang dilakukan pada sesi 1, 2, 3, dan 4 bisa ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Grafik Kecenderungan Hasil Kemampuan Tanggung Jawab

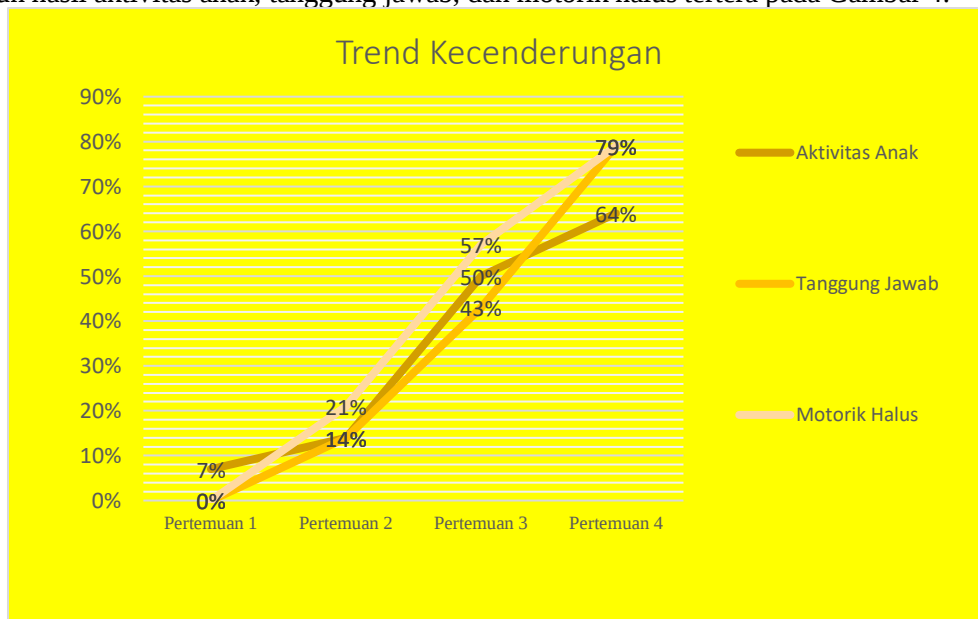
Peningkatan kemampuan tanggung jawab anak didukung oleh penggunaan PJBL serta *Make a Match* membutuhkan partisipasi peserta didik secara maksimal untuk bertanggungjawab seperti bermain kartu pasangan diluar kelas akan melatih anak memakai dan meletakkan sepatu pada tempatnya dan kegiatan *fun cooking* yang akan melatih anak bertanggungjawab untuk membereskan alat belajar dan alat makannya. Faktor keberhasilan dalam peningkatan kemampuan tanggung jawab ini disebabkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi proses pembelajaran sendiri dalam bentuk interaksi peserta didik dengan sesama peserta didik dan peserta didik dengan pendidik sehingga segala potensi anak baik secara raga, batin, perasaan, serta kemampuan dapat teroptimalkan ([Hayyi et al., 2023](#)).

Anak memiliki kesempatan untuk belajar dan berlatih tanggung jawab seperti ketika selesai melakukan kegiatan mencocokkan kartu pasangan di luar kelas anak diarahkan masuk kembali ke kelas dan menaruh sepatunya pada tempatnya terlebih dahulu. Aktivitas proyek *fun cooking* juga meningkatkan kemampuan tanggungjawab anak dalam membereskan alat belajar dan alat makan. Selain itu, arahan yang konsisten dari guru akan melatih anak terus-menerus untuk bisa mandiri. Penanaman pendidikan karakter sejak kecil ini diharapkan akan membentuk anak memiliki kebiasaan yang berkarakter ([Maimunah, 2021](#)). Kemampuan tanggung jawab merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Tanggung jawab melibatkan kemampuan mengelola tugas, mematuhi aturan, dan menunjukkan kemandirian dalam berbagai situasi. Hasil kemampuan motorik halus anak yang dilakukan pada sesi 1, 2, 3, dan 4 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Garfik Kecenderungan Hasil Kemampuan Motorik Halus

Adapun hasil aktivitas anak, tanggung jawab, dan motorik halus tertera pada Gambar 4.



Gambar 4 Garfik Kecenderungan Aktivitas Anak, Tanggung Jawab dan Motorik Halus

Motorik halus merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang, yang menuntut sinkronisasi antara panduan mata serta tangan (Rohani, 2019). Kemampuan memiliki dampak besar terhadap kemampuan peserta didik melaksanakan tugas secara rutin, seperti menulis, menggambar, serta melakukan kegiatan yang memerlukan presisi (Novitawati, 2014). Pada penelitian ini indikator capaian perkembangan motorik halus yang ingin dicapai yaitu peserta didik mengendalikan pisau dengan baik dan benar, peserta didik menggenggam sendok dengan baik dan benar, peserta didik bisa memakai tusuk lidi dengan rapi, dan anak mampu melakukan kegiatan eksplorasi dalam menghias roti/sate buah menggunakan tangan kanan dan kirinya.

Kemampuan peserta didik profesional dalam memakai garpu serta sendok menunjukkan kemampuan mandiri terhadap dirinya sendiri saat makan telah berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam setiap gerakan yang dilakukan menuntut cepat, tepat serta terampil. Dominasi ketangkasan tangan ialah komponen dari perkembangan motorik halus menunjukkan korelasi dengan preferensi tangan kiri atau kanan. (Sanenek et al., 2023). Terlihat model PjBL, *Make a Match* yang menunjukkan anak aktif dalam mengeksplorasi alat dan bahan beserta kegunaannya dalam kegiatan *fun cooking* sehingga juga meningkatkan kemampuan kognitif anak disamping meningkatkan kemampuan motorik halus anak seperti semakin terampil memegang dan menggunakan sendok dan pisau, menggunakan tusuk lidi, serta menggunakan tangan kanan dan kiri sehingga mendapatkan prestasi belajar. Perilaku mula-mula terlihat ketika peserta didik belum mengetahui berubah mengetahui dan memahami, muncul pertanyaan, menjadi terbiasa dan kompeten, berkembangnya aspek sosial dan emosional, terjadinya kenaikan fisik serta kesanggupan dalam menghargai merupakan hasil belajar dari proses pembelajaran (Aslamiah & Agusta, 2015).

SIMPULAN

Aktivitas guru dalam meningkatkan aktivitas anak, kemampuan tanggung jawab dan kemampuan motorik halus anak menggunakan model PjBL *Make a Match* berjalan mengikuti hal-hal telah diatur serta sukses memenuhi kriteria-kriteria kemenangan menjadi kategori “Sangat Baik” sehingga belajar peserta didik, kemampuan tanggung jawab, dan motorik halus anak meningkat secara klasikal yaitu mencapai kategori sebagian besar anak berkembang. Peningkatan ini didukung oleh peran aktif guru yang selalu melakukan refleksi dan perbaikan pada setiap pertemuan. Kemampuan tanggung jawab anak bisa terbentuk dengan pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan dengan baik dan aktivitas memasak menyenangkan menekan keterampilan motorik halus peserta didik. Demikian, model PjBL, *Make a Match* dengan aktivitas *fun cooking* meningkatkan aktivitas pembelajaran, tanggung jawab, dan keterampilan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, L., & Novitawati. (2023). Mengembangkan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus melalui kombinasi model project based learning dan model direct instructions pada kegiatan mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 32–41. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i3.10065>
- Aslamiah, & Agusta, A. R. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada tema ekosistem dengan muatan ipa menggunakan kombinasi model pembelajaran inquiry learning, somatic, auditory, visualization, intellectually (savi) dan team game tournament (tgt) pada kelas 5b sdn sungai miai 7. *Jurnal Paradigma*, 10(1), 67–76.
- Aslamiah, Irawati, A., & Saleh, M. (2019). Relationship between the principal role, motivation and satisfaction with the performance of elementary school teacher. *Journal of K6, Education, and Management (J-K6EM)*, 2(2), 87–96. <https://doi.org/10.11594/jk6em.02.02.02>
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122.
- Fatimah, M., Aslamiah, & Purwanti, R. (2021). Mengembangkan aktivitas belajar, kreativitas dan aspek motorik halus anak menggunakan model explicit instruction, permainan puzzle dan kegiatan melipat pada kelompok a tk aisyiyah bustanul athfal 43 banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4298>

- Halimatussadiah, Rohendi, E., & Halimah, L. (2017). Pengembangan karakter tanggung jawab anak melalui kegiatan cooking class. *Jurnal Cakrawala Dini*.
- Hamid. (2020). Profesionalisme guru dalam proses pembelajaran aktualitas. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(01), 1–17.
- Hayyi, A., Zurqoni, & Rhendica. (2023). Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Islam sekolah menengah pertama di Samarinda. *JIP: Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 261–273. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.40835>
- Heryati, Y. (2023). Melatih keterampilan komunikasi siswa melalui model steam dalam materi teks prosedur bahasa indonesia. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 301–317. <https://doi.org/10.29300/disastra.v5i2.3255>
- Hidayati, I. W., Azura, N., & Noviyanti, S. (2022). Strategi pembelajaran aktif pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 216–221. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4295>
- Hikmah. (2019). *Perkembangan dan belajar anak usia dini. Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD*. Kemendikbud.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan*. Yayasan Mitra Netra.
- Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Lismadiana. (2013). Peran perkembangan motorik pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Olahraga*.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47–58.
- Maharani, D., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan motivasi, aktivitas belajar dan aspek bahasa menggunakan model direct intruction, make a match dengan media kartu huruf bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 44–56. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i2.12615>
- Maimunah. (2021). Implementasi pembelajaran nilai moral dan sosial di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 17–27.
- Ningsih, D. S., Salim, A., & Utama, A. H. (2021). Pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran problem base learning untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran aqidah dan akhlak kelas x di ma darul azhar tanah bumbu. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 2(1), 106–114.
- Novitawati. (2014). Perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun di tk islam selaras jakarta. *Jurnal Tarbiyah Ilmu Pendidikan*.
- Permendikbud. (2014a). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud. (2014b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Purwanti, R., Suriansyah, A., Aslamiah, & Dalle, J. (2018). Introducing language aspect (english) to early childhood through the combination of picture and picture model, talking stick model, flashcard media, and movement and song method in b1 group at matahariku bilingual kindergarten landasan ulin tengah banjarb. *European Jurnal of Education Studies*, 5(7), 26–34.
- Purwanti, S., Khirunnisaa, A., Juwitaningsih, D., Darma, C., & Nurlaela, N. (2020). *Pembelajaran Project Based Learning*.
- Rahmawati. (2023). *Mengembangkan motivasi, aktivitas, dan aspek sosial emosional menggunakan kombinasi model project based learning dan metode demonstrasi dalam kegiatan membuat karya seni sederhana pada anak kelompok b tk islam al-hikmah Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- 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), 20–32. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4696>

- Raraswati, P. (2020). *Mengembangkan tanggung jawab pada anak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rohani, S. (2019). *Mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit menggunakan kombinasi model examples model demonstrasi, dan metoe pemberian tugas pada anak kelompok a paud terpadu islam nurul ibadah banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Samiyah, S., & Anggraeni, C. (2021). Peningkatan sikap toleransi melalui kombinasi model direct instruction, metode bercerita dengan cerita rakyat di tk b. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4300>
- Sanenek, A. K., Nurhafizah, N., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Sari, R., Jannah, F., & Rahmi, N. (2023). Meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar menggunakan model ground peat untuk siswa sekolah dasar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(01), 47–62.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*. CV.EUREKA MEDIA AKSARA. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhafizah. (2014). *Strategi pembelajaran*. Kharisma Putra Utama Offset.
- Wahyudi, M. D., Cinantya, C., & Maimunah, M. (2022). Pelatihan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 298–305.
- Wilda. (2023). Peran guru profesional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ips disekolah. *Profesi Kependidikan-AKWF2204*, 1(1), 1–14.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.