

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter serta mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Terdapat berbagai aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dalam PAUD, seperti nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni, serta fisik motorik, baik motorik kasar maupun halus. Semua aspek ini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan adalah motorik halus, karena kemampuan ini berhubungan erat dengan perkembangan aspek lainnya (Nurul Kusuma Dewi, 2018).

Motorik halus sangat terkait dengan koordinasi mata dan tangan yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk mengkoordinasikan tangan dan menyelesaikan tugas motorik halus tertentu juga membantu individu menjadi lebih kreatif, produktif, dan terampil dalam menguasai keterampilan tertentu.

Untuk itu, anak-anak memerlukan stimulasi, dukungan, dan fasilitas yang sesuai baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam program pembelajaran akademik yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi mereka. Pada anak usia dini, pembelajaran sebaiknya bersifat konkret, artinya anak belajar melalui pengalaman langsung dan contoh yang nyata agar mereka dapat menyerap dan mengolah informasi dengan lebih mudah.

Di rumah, orang dewasa perlu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak dengan memberi mereka kebebasan untuk bereksplorasi dan memperoleh pengalaman baru. Di lembaga pendidikan, guru perlu merancang

program pembelajaran yang sistematis yang mencakup analisis kebutuhan, tujuan, strategi, bahan ajar, serta evaluasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mempersiapkan media yang tepat dan metode yang beragam, menarik, dan menyenangkan bagi anak (Prमितasari & Laely, 2023). Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Kamis, 7 Oktober 2024 di KB Nurul Yasin Kelompok B, ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak-anak di kelompok ini masih rendah. Dari 14 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 3 anak perempuan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa 11 anak belum menunjukkan kemampuan dalam melakukan kolase geometri daun, sedangkan 3 anak lainnya sudah menguasainya.

Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak bervariasi, sehingga kesempatan untuk mengembangkan motorik halus anak menjadi terbatas. Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), yang dapat memberikan stimulasi yang tepat bagi perkembangan anak.

Pada anak usia dini, khususnya pada masa golden age, anak sangat aktif mencoba hal-hal baru, memiliki daya ingat yang tinggi, serta sensitif terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada usia dini harus mengombinasikan berbagai unsur, seperti manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada proyek dan berpusat pada anak, sehingga hasil dari proyek ini akan menghasilkan produk atau solusi dari guru yang diberikan (Christin Souisa et al., 2024).

PjBL mendukung keterampilan persepsi visual anak, yang juga membantu keterampilan akademik lainnya, seperti pemahaman simbol matematika, bentuk geometri, pengurutan angka, dan sebagainya. Model ini juga menyeimbangkan kurikulum di prasekolah, dengan mengintegrasikan kegiatan bermain dan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah solusi, yaitu

adanya model pembelajaran yang menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kolase geometri daun salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada proses belajar mengajar pengelolaan lingkungan belajar mempunyai tujuan secara umum yaitu menyediakan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan siswa dalam lingkungan sosial, emosional dan intelektual dikelas.

Melihat permasalahan yang ada, solusi yang diperlukan adalah penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, salah satunya melalui kegiatan kolase geometri daun dengan menggunakan *Project Based Learning*. Dalam proses belajar mengajar, pengelolaan lingkungan belajar bertujuan untuk menyediakan fasilitas yang mendukung berbagai kegiatan siswa, baik secara sosial, emosional, maupun intelektual di kelas.

Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, anak-anak dapat lebih mengenal lingkungan mereka dan menyeimbangkan aktivitas belajar. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas atau di rumah, tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas atau bahkan di luar rumah. Lingkungan sekitar memiliki dampak besar terhadap perkembangan fisik, sosial, budaya, emosional, dan kognitif anak usia dini. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar memberikan banyak keuntungan, namun orang tua perlu memiliki sikap kreatif dan orisinal untuk memaksimalkan potensi lingkungan sebagai sumber belajar (Syaripatunisa et al., 2022).

Di sekitar KB Nurul Yasin Mejobo, banyak ditemukan sampah daun, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan daun sebagai sumber belajar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai objek belajar memberikan pengalaman langsung kepada anak, serta membantu mereka memahami konsep pengetahuan secara lebih konkret. Berdasarkan hal ini, penulis bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase geometri daun di Kelompok B KB Nurul Yasin Mejobo Kudus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut: Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) anak usia dini melalui kegiatan kolase seringkali kurang maksimal pelaksanaannya, hal ini disebabkan guru kurang mengoptimalkan media yang ada di lingkungan sekitar.

1. Aktivitas pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase geometri belum variative dalam media pembelajarannya.

C. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus
2. Apakah dengan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui kegiatan kolase geometri daun dapat meningkatkan motorik halus anak di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus
3. Bagaimana Upaya Guru dalam mengembangkan motorik halus dalam model pembelajaran *Project Based Learning* melalui kegiatan kolase geometri daun agar mudah diterima oleh anak KB Nurul Yasin Mejobo Kudus.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah perenapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) melalui kegiatan kolase geometri daun dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus anak pada kelompok B dalam pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase geometri daun pada aspek

kelenturan jari jemari, dan aspek ketetapan koordinasi mata dan tangan dalam kegiatan kolase, serta meningkatkan kemampuan motorik halus pada kelompok B di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya pendidikan anak usia dini tentang kemandirian dan perkembangan motorik halus anak.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Diharapkan dapat melatih Gerakan tangan, jari, pergelangan tangan yang halus. Melatih koordinasi antara tangan dan mata, melatih konsentrasi peserta didik.

b. Manfaat bagi Pendidik/ Guru

Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menumbuhkan kemandirian anak melalui keterampilan motorik halus. Guru memperoleh gambaran untuk menstimulasi anak didik khususnya dalam meningkatkan motorik halus sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.

3. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dapat meningkatkan sarana prasarana dalam rangka peningkatan kemandirian anak melalui keterampilan motorik halus anak

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan dengan penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya, atau bahkan pernah diteliti oleh para ahli dengan menggunakan judul yang hampir ada kesamaan sehingga peneliti dapat melanjutkan penelitian dengan judul tersebut dan dengan melihat berbagai penelitian yang sebelumnya pernah dilaksanakan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 1. Penelitian yang relevan

No	Nama/ Tahun/ Judul	Jenis	Hasil penelitian
1	Chirstin Souisa, F., Dwi Lestari, G., & Yusuf, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> pada Anak Usia Dini: <i>Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> .	Penelitian Deskriptif Kualitatif	Project based learning dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam menganalisis secara logis dan kritis, serta memberikn pengalaman langsung dalam pemecahan masalah sehari-hari, mampu memfasilitasi gaya belajar anak yaitu visual, auditori dan kinestetik.
2	Hasni, U., & Amanda, R.S. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran <i>Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. <i>Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini</i> .	Penelitian <i>Research and developmend</i> (R&D)	Dibutuhkan model <i>project based learning</i> yang dilengkapi dengan materi indikator pencapaian dan kesiapan sekolah untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri ank. Model yang dihasilkan ialah pengembangan pada sintaks, sistem sosial, peran anak, dan sistem pendukung yang diperoleh melalui proses validasi dan uji coba lapangan. Keefektifan model terlihat dari hasil uji paired t-test anak dengan hasil signifikansi.
3.	Sari, A.Y. (2018). Implementasi Pembelajaran <i>Project Basaed Learning</i> Untuk	Penelitian kuantitatif	Implementasi project based learning pada anaka usia dini, dibagi menjadi 3 diantaranya adalah: pembelajaran proyek total.

	Anak Usia Dini. <i>Motoric,1</i> (1), 10		Pembelajaran proyek parsial dan pembelajaran proyek okasional.
4	Nurjanah, D.Y., Suci Wulandari R., & Novitasari, L. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dalam Persiapan Menulis Melalui Kegiatan Kolase. <i>Jurnal Mentari</i> .	Penelitian Tindakan Kelas	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam persiapan menulis.
5	Sofiani, S. (2020). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain Kolase Daun Singkong. Penelitian Tindakan Kelas di TK Tunas Harapan Gegesik Kidul Kabupaten Cirebon. <i>Jurnal Prodi Pendidikan Anak Usia Dini</i> .	Penelitian Tindakan Kelas	Kegiatan kolase dari daun singkong efektif untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Direkomendasikan pemanfaatan bahan alam sekitar pada kegiatan membuat kolase guna peningkatan motorik halus anak usia dini dapat di stimulus melalui kegiatan seni rupa.
6	Siti Aminah, N., Yulianingsih, Y., & Nurdiansyah, N (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Dari Bahan Daun Kering Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. <i>Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> .	Penelitian kuantitatif	Terbukti bahwa kolase dari bahan daun kering berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Dari beberapa penelitian diatas terdapat persamaan dengan penelitian yang di gunakan yaitu model pembelajaran serta media yang disertakan sehingga peneliti dapat menggunakan penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penentuan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Kegiatan Kolase Geometri Daun Kelompok B Di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus” dengan melihat perbedaan pada variable yang digunakan yaitu media sampah atau alam seperti daun.

B. Kerangka Teoritis

1. *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti kegiatan pembelajaran. *Project Based Learning* merupakan suatu pendekatan pengajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivis, problem solving, inquiry riset, integrated studies* dan refleksinya yang menekankan pada aspek kajian teoritis dan aplikasinya. Pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* anak mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* berpusat kepada anak. Pendapat tersebut menjabarkan ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada anak yaitu: 1) prakasa kegiatan tumbuh dari anak, 2) anak memilih bahan dan memutuskan sendiri apa yang ingin dikerjakan, 3) anak mengekspresikan bahan secara aktif dengan seluruh inderanya, 4) anak menemukan sebab akibat melalui pengalaman langsung dengan objek, 5) anak menggunakan otot kasarnya ketika sedang belajar, dan 6) anak berkesempatan untuk menceritakan pengalamannya. Munculnya model pembelajaran *Project Based Learning* tidak terlepas dari prinsip-prinsip teori yang dikemukakan oleh beberapa tokoh diantaranya adalah:

a) Piaget dan Vygotsky

Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan siswa akan berkembang saat siswa menghadapi pengalaman baru yang akan membangun dan memodifikasi pengetahuan awal, Sedangkan Vygotsky terkenal dengan konstruktivisme sosial dimana dalam mengkonstruksi pemikiran seorang individu juga dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya dengan teori scaffolding dan ZPD. Vygotsky dalam Berk dan Winsler (1995:26) mengidentifikasikan ZPD sebagai jarak/ kesenjangan antara level perkembangan yang aktual yang ditunjukkan dengan pemecahan masalah secara mandiri dan level perkembangan potensial

yang ditunjukkan oleh pemecahan masalah dengan bimbingan orang dewasa ataupun kerjasama dengan para teman sebaya yang lebih mampu.

b) John Dewey

Pembelajaran berbasis proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by doing*". Bentuk pembelajaran seperti ini merupakan penolakan Dewey pada lembaga prasekolah selama ini yang sering kali pasif, malas bekerja, dan tidak produktif. Pembelajaran dengan prinsip "*learning by doing*" sangat banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bekerja dan produktif untuk menemukan berbagai pengetahuan.

Implementasi dari pembelajaran berbasis proyek adalah bidang studi/pengembangan disajikan secara terpisah (parsial) antara satu bidang studi dengan bidang studi lainnya. Setiap bidang studi mempunyai urutan pembelajaran sendiri-sendiri, seolah-olah tidak menunjukkan keterkaitan antara satu dan lainnya. Tidak halnya demikian dengan pembelajaran yang dikemukakan oleh Dewey, jadi semua saling terkait. Selain itu juga ada pemikiran dari Dewey yaitu, kelas demokratis mengandung arti bahwa siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek yang menarik dan pilihan siswa sendiri.

c) Kilpatrick

Inti pemikiran Dewey tentang "*learning by doing*" yang dikemas dan dikembangan oleh Kilpatrick menjadi konsep pembelajaran proyek. Bentuk pembelajaran proyek (*project based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan guru dengan jalan menyajikan suatu bahan pembelajaran yang memungkinkan anak mengolah sendiri untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran proyek terdapat kolaborasi antara guru dan anak, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru.

b. Macam-macam kegiatan *Project based learning* PjBL

Pendekatan *project based learning* merupakan salah satu strategi

yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Pada pembelajaran *project based learning* anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Dengan penggunaan pembelajaran proyek anak merasa terlibat langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk anak, pembelajaran bermakna akan disimpan di memori jangka panjang (Sari, 2018). Pada pembelajaran *project based learning* anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Dengan penggunaan pembelajaran proyek anak merasa terlibat langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk anak, pembelajaran bermakna akan disimpan di memori jangka panjang. Pendekatan proyek oleh Dewey dikatakan sebagai model pembelajaran *learning by doing* hal ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktifitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok, dengan pengertian yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu. Pengetahuan yang didapat dari hasil melakukan sendiri, membuat anak mampu mengingat pengalaman tersebut, membangun pemahaman yang lebih dalam, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan penghargaan tersendiri bagi anak. Dengan demikian pendekatan *problem based learning* dapat memberi pembaharuan dalam pendidikan anak usia dini yang selama ini lebih menekankan pada kegiatan belajar yang berpusat pada guru.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Sari, 2018). Melalui pembelajaran berbasis proyek, terdapat proses pembelajaran *inquiry*. Pembelajaran *inquiry* merupakan kegiatan

pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Dalam pembelajaran inkuiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek menginspirasi anak-anak untuk mengatasi rasa tegang dengan cara yang bebas dan penuh kreativitas (Irayana & Assyauqi, 2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi untuk merangsang perkembangan kreativitas anak, yang pada gilirannya dapat menjadi pencapaian yang membanggakan bagi anak itu sendiri.

c. Langkah-langkah *Project based learning* (PjBL)

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pendekatan metode pembelajaran PjBL yaitu memilih topik, eksplorasi, rencana kegiatan, ringkasan pengalaman:

1) Memilih Topik

Topik harus sesuatu yang konkrit dan dekat dengan lingkungan anak. Topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, penting untuk anak-anak, padat dalam arti potensial secara emosional dan intelektual sehingga anak memperoleh pengalaman yang kaya dan dapat dilakukan dalam jangka panjang. Guru dan anak dapat mendiskusikan topik dan mencapai kesepakatan bersama.

2) Eksplorasi

Setelah topik proyek dipilih bersama, langkah selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi. Anak dirangsang untuk mengungkapkan

berbagai pertanyaan, komentar dan ide- ide yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Guru bersama anak mencatat hasil eksplorasi anak dalam bentuk ide- ide, pertanyaan dan komentar yang telah disampaikan dari hasil diskusi.

3) Rencana kegiatan/ pengorganisasian

Tahapan ini merupakan tahap ide-ide dan pertanyaan anak-anak dikembangkan menjadi kegiatan belajar untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Pada tahap ini terjadi refleksi dan pengulangan, anak-anak dipandu untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dipilih

4) Pelaksanaan kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas anak selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi anak pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan sebagai mentor dalam aktifitas anak. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubric yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, akhir dari kegiatan ini maka diperoleh penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

5) Ringkasan pengalaman

Di dalam ringkasan pengalaman maka terdapat proses evaluasi. Tahap ini merupakan tahap puncak dari seluruh rangkaian pengalaman anak dalam mengeksplorasi topik pembahasan. Guru melakukan evaluasi bersama anak- anak, mempertimbangkan apa yang dipelajari dan apa yang akan dicapai. evaluasi yang dilakukan bukan menilai hasil anak namun evaluasi terhadap proses pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi anak selama proses tersebut.

2. Kolase

a. Pengertian kolase

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan

dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Anak usia dini latihan membuat kolase bisa menggunakan bahan daun, biji-bijian, sobekan kertas, sobekan majalah, koran, kertas lipat dan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Ini adalah alasan untuk para guru tidak membuang barang bekas serta memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai (sampah) dan mendukung gerakan daur-ulang yang apabila diaplikasikan ke medium datar maupun tiga dimensi dapat menghasilkan karya seni yang unik dan menarik dan dapat digunakan mengembangkan kreativitasnya.

Kegiatan kolase anak membantu kemampuan berbahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu kegiatan kolase yang merupakan kegiatan berseni rupa yang diwujudkan dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang disediakan dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek motorik halus, dengan menempel dan merekatkan bahan, motorik halus anak akan terlatih dan dapat berkembang dengan optimal. Anak lebih mudah belajar tentang sesuatu bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti kolase. Pada saat kegiatan kolase sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas anak (Khasanah & Ichsan, 2019) Berkembangnya keterampilan motorik pada anak identik dengan sebuah perolehan kemandirian dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik dan sosial. Seseorang yang mempunyai motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Pengembangan motorik bagi anak usia dini menduduki peran yang sangat penting.

Ketrampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*). Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh yang di dalamnya terdapat perkembangan unsur

otot, saraf dan otak guna kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Anak-anak yang memiliki keterampilan motorik tinggi dapat mengintegrasikan gerakan koordinatif antara saraf dan otot, sementara secara bersamaan mencapai tujuan.

Kolase dapat melatih kemampuan jari-jari tangan anak, melatih kesabaran anak, dan melatih ketelitian anak (Nurjanah *et al.*, 2021). Kegiatan bermain kolase sangat bermanfaat untuk untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak sebagaimana telah dinyatakan oleh Luchantic, yaitu dapat melatih motorik halus anak, meningkatkan kreatifitas, melatih konsentrasi, mengenal warna, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan, meningkatkan kepercayaan diri.

Di samping itu kegiatan bermain kolase sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu: prinsip-prinsip pembelajaran AUD yaitu memperhatikan tingkat perkembangan kebutuhan anak, minat, karakteristik anak, mengintegrasikan kesehatan gizi, pendidikan, pengasuhan dan perlindungan, pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan, dan proses pembelajaran berpusat pada anak (Sofiani, 2020).

b. Jenis-Jenis Kolase

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material. Berikut penjelasannya menurut (Sartini & Nurhikmah, 2021):

1. Jenis Kolase Menurut Fungsi

Dari segi fungsi, kolase dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*). Seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan artistik. Orang menciptakan karya seni murni, umumnya, untuk mengekspresikan cita rasa estetis. Kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Sedangkan, seni terapan atau seni pakai

(*applied art*) adalah karya seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis. Aplikasi seni terapan umumnya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistic yang bersifat dekoratif.

2. Jenis Kolase Menurut Matra

Berdasarkan matra, jenis kolase dapat dibagi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).

3. Jenis Kolase Menurut Corak

Menurut coraknya, wujud kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *representative* dan *non-representatif*. *Representative* artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dikenali. Sedangkan *non-representatif* artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsur visual yang indah.

4. Jenis Kolase Menurut Material

Dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang Material (bahan) apapun dapat menarik atau unik. Berbagai material kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastik, kertas, kaca, keramik, gerabah, karton, dan sebagainya asalkan relative rata atau memungkinkan untuk ditemplei. Secara umum, bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan dan lain-lain), dan bahan-bahan bekas sintesis (plastik, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen atau cokelat, kain perca dan lain- lain).

3. Geometri

a. Pengertian geometri

Geometri adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk ukuran, posisi relatif tokoh, dan sifat ruang. Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk

garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengkonstruksi macam- macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang (Tahsinia et al., 2021).

Pengenalan geometri pada anak usia dini sangat penting karena anak akan mengenali bentuk bentuk dasar seperti segitiga, persegi dan lingkaran, anak akan membedakan bentuk bentuk, anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya, akan memberi pengertian tentang bentuk dan ukuran. Geometri merupakan salah satu bidang matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, spasial, dan sifat ruang.

Mengenal bentuk geometri adalah kemampuan mengenal, menunjuk dan menyebutkan benda benda sekitar berdasarkan bentuk geometri (Akemad Wahyudi & Aulina, 2021). Keterampilan geometri yakni salah satu dari indikator matematika. Geometri dapat diartikan sebagai pengetahuan mengenai bentuk dan ruang. Pengetahuan geometri digunakan sebagai acuan dalam aktivitas membandingkan dan klasifikasi pada tahap sensorimotor akhir dan tahap praoperasional. Melalui aktivitas tersebut bisa membantu anak-anak melatih keterampilan berpikir visual-spasial anak kedepannya. Adapun aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak seperti membongkar, memeriksa, dan membangun.

Hal ini dapat diwujudkan melalui aktivitas pada lembaga PAUD dengan merencanakan pembelajaran geometri yang diintegrasikan dengan pengalaman langsung yang menyenangkan (Hasni & Amanda, 2022). Kemampuan mengenal geometri adalah membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga.

Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, diatas, kiri, dan kanan meletakkan

dasar awal memahami geometri. Contohnya pengenalan bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang (Murgiyati *et al.*, 2020). Model pembelajaran yang menstimulasi peningkatan kemampuan geometri anak salah satunya dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Model ini dipilih karena memberikan kebebasan bereksplorasi pada anak terhadap ide-ide yang dimilikinya atau pembelajaran berpusat pada anak. Konsep geometri terkait belajar mengenai bentuk dan ruang, ruang disini dimaksud ialah ruang 2D dan ruang 3D. Prasekolah berada pada tingkat pemahaman intuitif yang mampu mengenai perubahan ruang dan bentuk. Menguraikan beberapa aspek indikator geometri meliputi: mengenal bentuk, melihat wujud bentuk, penemuan fitur bentuk, simetri, gerakan, dan topologi.

Akan tetapi pada anak usia 3-4 tahun, anak mulai mengenal bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Tahap-tahap pengenalan geometri pada anak-anak, antara lain: mengenali bentuk dasar, membedakan bentuk, memberi nama bentuk, menggolongkan bentuk, mengenali bentuk-bentuk benda di lingkungannya.

Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran. Mengingat betapa pentingnya mengenal bentuk geometri dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal bentuk geometri perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit (Partini *et al.*, 2017).

b. Jenis-Jenis Geometri Anak Usia Dini

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat

menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang.

Menurut (Karunia, 2016) Geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:

- a. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi.
- b. Jajar Genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar
- c. Persegi Panjang adalah jajar genjang yang suatu sudut nya siku-siku.
- d. Segi Empat adalah suatu jajar genjang yang dua sisi nya berurutan sama panjang.
- e. Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar
- f. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik- titik yang berjarak dari titik tertentu.

4. Daun Kering

- a. Pengertian daun kering

Daun kering adalah daun yang sudah lama gugur atau sudah lama jatuh dari pohon sehingga daunnya menjadi kering dan salah satu produksi sampah organik yang cukup banyak terdapat didaerah tropis seperti halnya Indonesia. Daun kering memiliki manfaat sebagai dasar pembuatan pupuk kompos. Selain itu daun kering bisa dijadikan bahan untuk pembuatan karya seni seperti kolase. Kegiatan kolase daun kering merupakan salah satu pembelajaran berbasis loose parts yang mana loose parts merupakan barang- barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan loose parts, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya(Adolph, 2016).

Kegiatan menggunakan daun kering dalam pembuatan kolase merupakan sesuatu yang baru bagi anak-anak. Melalui kegiatan ini, anak-

anak dapat memperoleh berbagai manfaat. Salah satunya adalah melalui eksplorasi lebih lanjut tentang potensi penggunaan daun kering tersebut. Selain itu, kegiatan kolase juga dapat mengembangkan kreativitas anak dan meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai pola, penempatan, ukuran, dan bentuk dalam proses pembuatan kolase (Amelia & Hadiwibowo, 2023).

Media pembelajaran merupakan komponen yang ikut andil dalam terlaksananya proses pembelajaran dalam tingkat satuan pendidikan. Begitu pentingnya media pembelajaran terlihat dari interaksi pembelajaran yang terjadi. Semakin baik dan menarik media yang digunakan dalam proses belajar semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan pada jenjang pendidikan dasar, pertama menengah dan perguruan tinggi. Akan tetapi juga dapat digunakan pada jenjang pendidikan anak usia dini. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini tidak semestinya harus didapatkan dari toko dengan cara membeli. Akan tetapi guru maupun orang tua bisa menciptakan sendiri medianya. Material yang digunakan dalam pembuatan kolase pada anak usia dini dapat menggunakan bahan baku yang sederhana dan tidak membahayakan bahkan menggunakan bahan alam. Bahan yang digunakan untuk berkreasi antara lain daun kering (Azizah et al., 2022).

Bisa dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas ataupun dari bahan alam di lingkungan sekitar yang mudah didapatkan (Aslindah & Suryani, 2021). Daun adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk

pembelajaran kolase. Daun yang digunakan untuk kolase biasanya adalah daun yang sudah kering dan bersih. Dalam pembelajaran kolase dengan media daun, guru dapat menjelaskan kepada anak bahwa aktivitas ini bertujuan untuk menghemat sumber daya alam. Bahan-bahan untuk membuat kolase dapat didapatkan langsung dari alam, seperti daun kering yang berguguran di halaman sekolah atau rumah.

Penggunaan media daun pada kegiatan membuat kolase tentunya akan mendekatkan anak dengan lingkungan sekitar, di samping media ini sangat mudah didapat dan murah, sehingga pembelajaran pengembangan motorik halus juga berkorelasi dengan pengembangan seni dan pengembangan kecerdasan natural anak. Hal ini senada dengan pernyataan Sofiani, bahwa pendidikan anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya (Sofiani, 2020).

Peserta didik sangat membutuhkan media yang menarik dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar. kolase bahan alam dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang ketika media yang digunakan berbeda dari sebelumnya. Peserta didik dapat mengenal macam-macam warna,

bentuk, tekstur, sehingga apa yang dia lihat dan kerjakan akan membekas di ingatannya karna karya yang dihasilkan berbeda dari sebelumnya. Kegiatan menggunakan kolase bahan alam akan membuat peserta didik tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta motorik halus anak akan meningkat. Oleh karena itu, penggunaan bahan alam seperti daun sangat cocok digunakan dalam kegiatan kolase dalam upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, terlihat bahwa anak bosan karena mereka sudah pernah mengerjakan kolase dari kertas lipat maka, peneliti mencoba menggunakan bahan alam yaitu berupa daun kering yang merupakan salah satu alternatif baru dalam media pembelajaran yang alami, tidak memakan biaya yang mahal, mudah didapat di lingkungan sekitar, serta sudah pasti aman untuk anak(Siti

Aminah et al., 2022).

Pemanfaatan menggunakan bahan alam akan mengenalkan kepada anak bahwa suatu karya dapat dihasilkan dari bahan alam yang berada disekitar kita, melalui keratifitas dari anak sendiri. Kegiatan media kolase ini akan meningkatkan keterampilan menggunting, mewarna, meggambar, membentuk sesuatu yang sesuai dengan kreatifitas anak, hal ini juga akan mengajarkan anak untuk menjadi pribadi yang ramah lingkungan, mengurangi sampah atau pencemaran lingkungan dan mendidik anak untuk hidup lebih sehat. Pendidik juga dilatih untuk meningkatkan kreatifitasnya, menjadi kritis dan peduli terhadap lingkungan. Pembelajaran ini diharapkan menggunakan daun kering, bunga kering, dan ranting, ini dapat membuat pembelajaran lebih variatif dan lebih menarik minat anak sehingga dapat meningkatkan motorik halus anak (Anggraini et al., 2023).

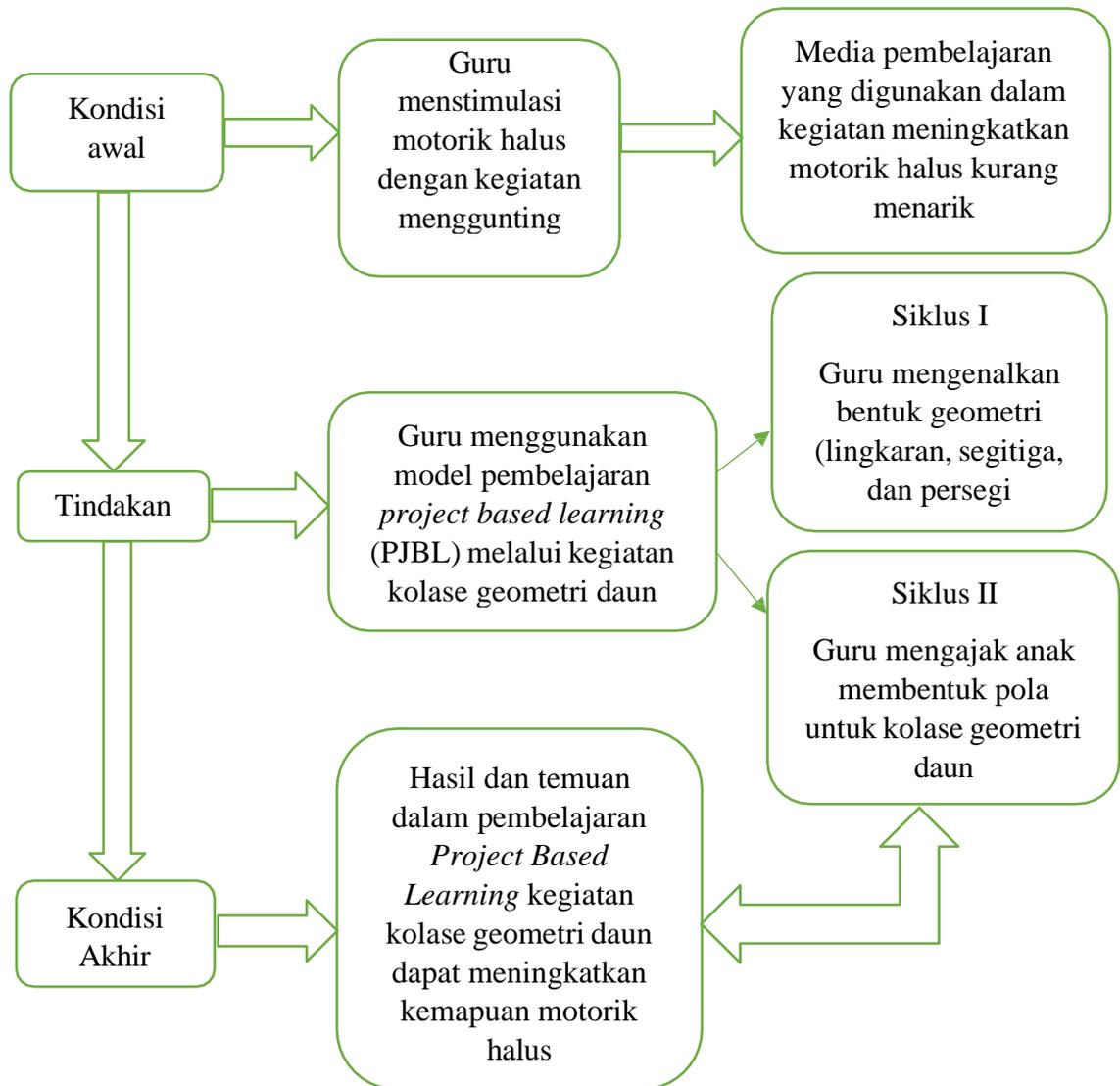
Maka yang dimaksud dengan pembelajaran *project based learning* (PjBL) melalui kegiatan kolase geometri daun adalah kegiatan bersama/berkelompok yang dilakukan anak sesuai tema dengan kegiatan kolase media daun kering. Adapun Langkah-langakah dalam kegiatan tersebut adalah:

1. Anak-anak mencari daun kering di halaman dan di sekitar sekolah
2. Anak diberi tugas mengumpulkan daun kering, mencari daun berbagai bentuk
3. Anak dibagi kelompok kecil berisi 3/ 4 anak disetiap kelompok
4. Ajak anak untuk menceritakan daun yang ditemui di halaman sekolah
5. Guru menjelaskan bentuk geometri
6. Anak mengambil gunting dan menggunting daun sesuai pola keinginan mereka menjadi bentuk (segitiga, lingkaran, dan persegi)
7. Anak menonton video tentang menempel geometri
8. Anak berkreasi sesuai dengan keinginannya

C. Kerangka Pikir

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan melalui PAUD meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreatifitas. Salah satu aspek penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan motorik. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang berkoordinasi. Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus seperti menulis, melipat, menggunting dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halus anak dapat menumbuhkan kemandirian pada anak. Anak belajar untuk memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan serta kesempatan dalam merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu hal dengan cara-cara baru sehingga baik secara langsung ataupun tidak langsung kemandirian anak akan terbentuk.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan memberikan berbagai kegiatan dan permainan edukatif. Sudah menjadi tugas pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, terutama untuk perkembangan kemampuan motorik halus, salah satunya dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* melalui kegiatan kolase geometri daun.



Gambar 2. 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Dari kerangka pikir diatas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: model *project based learning* melalui kegiatan kolase geometri daun dijadikan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia 3-4 tahun, maka hasilnya adalah dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak di KB Nurul Yasin Mejobo Kudus.