



**PENDAMPINGAN GURU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK GUNA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA
SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR**

Oleh

Etika Ariyani¹, Baiq Titik Hendrawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Mataram

Email: ¹etikachevy06@gmail.com, ²titikhendra@gmail.com

Article History:

Received: 24-04-2025

Revised: 11-05-2025

Accepted: 27-05-2025

Keywords:

Project Based Learning,
Students Achievement, Fine
Motor Skills

Abstract: *The purpose of this community service program was to assisted teacher improve the students achievement and fine motor skills. These skill improved by creating greeting card using project based learning at low class. This investigation applied a classroom action research which consists of two cycles with four main steps such as planning, implementation, observation and reflection. Data collection procedures used test and observation, data analysis procedures such as data reduction, analysis and summarizing. The final result of this program shown that there is significant improvement at students achievement and their fine motor skills. At the first cycle, 78 % students achieved mastery learning then improved significantly to 88 % at second cycle. The score of students classroom activities at the first cycle 72.36 then elevated significantly to 86.03. Based on the result of this investigation, it can concluded that the implementation of project based learning can improved students achievement and fine motor skills significantly because the students score higher than standard of minimum completeness of mastery learning at low class of Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses interaksi aktif antara guru dan siswa dengan menerapkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik guna mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Pengembangan seluruh potensi yang dimaksud adalah pengembangan yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor secara menyeluruh. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia berlandaskan kurikulum yang berlaku, dimana pendidikan tersebut mengikuti rencana dan pedoman yang telah ditetapkan dalam kurikulum sebagai panduan bagi pendidik dalam mengajar serta bagi peserta didik dalam belajar. Pengembangan kurikulum merupakan proses perencanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan nasional dimana pendidikan dijamin oleh undang - undang dan peraturan - peraturan lainnya , terlebih dalam pembukaan undang - undang dasar 1945 yang memuat cita - cita negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut berarti pendidikan merupakan kunci utama untuk mewujudkannya, untuk mencetak generasi unggul tentunya peran sekolah sangat penting dalam dunia pendidikan. Sekolah diharapkan mampu menghasilkan

generasi muda yang memiliki keseimbangan antara intelektual, emosional dan spiritual.

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda satu sama lain, Perpaduan kompleks antara faktor genetik dan faktor lingkungan memastikan kinerja otak anak dapat berfungsi dengan baik. Seorang anak terlahir seperti lembaran kosong dimana mereka tidak memiliki sifat bawaan lahir sehingga untuk lahir tanpa kecenderungan terhadap perilaku apa saja kecuali sifat - sifat dasar yang mencirikan manusia pada umumnya. Perkembangan potensi anak selanjutnya akan ditentukan oleh pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Jika anak dianggap sebagai lembaran kosong yang harus dipenuhi ilmu pengetahuan, yang perlu ditulis dengan pengalaman - pengalaman positif maka tugas dan tanggung jawab guru adalah memberikan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan, minat, bakat dan kesiapan untuk belajar serta yang terpenting adalah anak - anak mempelajari dan mengingat apapun yang diajarkan kepadanya. Mereka akan menyerap segala hal yang dilihat dan diajarkan oleh orang dewasa sehingga tindakan guru dalam pembelajaran harus sesuai dengan pengetahuan, komponen, materi, metode dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, yang mana dijelaskan bahwa salah satu tujuan dari Pendidikan Dasar yaitu membangun landasan guna berkembangnya potensi - potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif, cakap, berilmu serta inovatif. Perkembangan motorik anak berkaitan dengan perkembangan fisiknya. Pada umumnya perkembangan fisik anak awalnya lebih menonjol ke arah vertikal daripada horizontal, otot - otot tubuh anak juga cenderung lebih kuat pada masa usia dini serta keterampilan menggunakan tangan dan kaki mulai berkembang. Pertumbuhan fisik yang penting pada anak meliputi perkembangan otot dan sistem saraf mereka. Perkembangan motorik anak meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus, Peraturan Menteri Pendidikan mengatur indikator pencapaian perkembangan motorik anak meliputi koordinasi gerakan dan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang melibatkan keterampilan - keterampilan dasar seperti menggambar, meniru bentuk, eksplorasi media, menggantung dan menggunakan peralatan - peralatan dengan benar. Kesatuan fungsi perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh kematangan saraf dan otot yang dikontrol oleh fungsi otak.

Pendidikan Dasar berperan penting dalam pengembangan potensi siswa karena pendidikan dasar merupakan pondasi pertama yang menjadi awal bagi siswa khususnya siswa kelas rendah untuk membuka wawasan mereka. Selain itu, guru - guru dituntut kreatif agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi efektif serta dapat membantu siswa meraih keberhasilan dalam pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sesuai dengan upaya inovasi pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang menuntut siswa menjadi aktif, kreatif dan gembira selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa seperti pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa sekolah dasar kelas rendah cenderung pasif, jika diminta melakukan sesuatu siswa masih membutuhkan bantuan guru untuk dapat mengerjakannya, siswa cenderung tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung serta rendahnya kreativitas siswa. Hampir semua siswa mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan antara tangan dan mata khususnya pada saat kegiatan



pembelajaran di kelas sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan - kegiatan yang lebih terstruktur serta bervariasi sehingga anak - anak merasa senang agar suasana pembelajaran tidak membosankan bagi mereka seperti membuat kartu ucapan (*greeting cards*). Kegiatan membuat kartu ucapan (*greeting cards*) merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut adanya kreativitas dan konsentrasi penuh. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya guna membantu perkembangan motorik anak adalah melalui pembuatan kartu ucapan (*greeting cards*), kegiatan ini dapat meningkatkan daya kreativitas serta daya imajinasi anak. Proses membuat kartu ucapan merupakan aktivitas yang dapat merangsang daya kreativitas anak yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak - anak dapat menjadi lebih fokus selama proses pembuatannya. Kegiatan ini sangat penting bagi siswa kelas rendah di Sekolah Dasar karena kegiatan - kegiatan seperti ini dapat melatih keterampilan motorik halus anak dimana mereka dapat merancang kartu ucapan sesuai dengan pengalaman, kreativitas serta imajinasi mereka sendiri. Hasil observasi awal terkait permasalahan - permasalahan yang dialami siswa, terlihat jelas bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru serta metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu metode diskusi terlihat bahwa metode tersebut belum mampu menunjukkan kemampuan motorik halus, kemampuan siswa bekerja dan berpikir kreatif, rendahnya kemandirian siswa dalam belajar serta masih rendahnya kemampuan siswa dalam bekerja sama. Oleh sebab itu, dilakukan upaya guna meningkatkan keterampilan motorik halus, kemandirian, kerjasama serta kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Perkembangan motorik dapat digunakan sebagai tolak ukur utama guna mengetahui tingkat tumbuh kembang anak. Berkembangnya keterampilan motorik kasar dan halus menunjukkan perkembangan fisik anak dimana keterampilan ini diperoleh melalui proses pendidikan dan latihan. Perkembangan terkoordinasi dijelaskan sebagai keterampilan motorik, Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa pengendalian diri pada anak merupakan hasil dari proses perkembangan refleks dan aktivitas sejak bayi. Sebelum tahap perkembangan ini, anak berada dalam kondisi pasif dan bergantung sepenuhnya pada lingkungan sekitarnya. Setelah berumur 5 tahun, pengendalian koordinasi yang lebih baik terjadi pada otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, menulis, menggambar, mewarnai, melempar dan lain sebagainya. Perkembangan motorik sangat penting bagi anak karena melalui keterampilan ini seorang anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, dapat menunjang rasa percaya diri anak dan dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar.

Keterampilan motorik anak dapat dirangsang melalui perkembangan gerakan secara optimal. Gerakan menggunakan otot halus baik tangan dan jari disebut dengan motorik halus yang digunakan untuk memanipulasi bagian tubuh tertentu. Suryadi (2018) menjelaskan bahwa motorik halus merupakan meningkatnya perkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerakan motorik halus seperti meremas kertas, menggunting, menggambar merupakan proses kematangan yang melibatkan aspek - aspek diferensial bentuk dan fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Keterampilan motorik halus diwujudkan melalui pengorganisasian penggunaan sekelompok otot - otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan koordinasi dan kecermatan antara mata dan tangan. Seiring pertumbuhan, kemampuan motorik anak semakin berkembang. Proses

ini tentunya melibatkan sistem saraf dan otot sehingga memungkinkan terjadinya pola interaksi yang semakin kompleks dalam mengontrol gerakan tubuh dengan baik. Lingkungan sekitar anak sangat berperan penting dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak. Perkembangan keterampilan motorik halus dapat membantu anak mengembangkan kepribadian yang sehat, merasa percaya diri, aktif berinteraksi dengan teman sebaya serta membuat anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Keterampilan motorik halus yang optimal sangat dibutuhkan bagi keberlangsungan hidup anak di masa mendatang karena keterampilan ini dapat menjadi fondasi yang kuat bagi kesuksesan anak di masa depan.

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media pembelajaran dimana melalui penerapan model pembelajaran ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proyek - proyek yang bermakna dan dapat mengembangkan potensi - potensi yang dimiliki siswa secara optimal. Model pembelajaran ini dapat membantu menumbuhkan kemandirian siswa, meningkatkan keterampilan motorik halus siswa, membantu siswa memperoleh pengalaman belajar secara positif dan bermakna, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kreativitas siswa serta membantu siswa membentuk penguasaan kompetensi. Melalui model pembelajaran ini, siswa memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman nyata dengan melakukan aktivitas pembelajaran berupa pembuatan produk. Menurut Moursund (dalam Wena, 2013) penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cepat, mandiri, kreatif serta mampu bekerjasama dengan baik.

Pembelajaran dengan model proyek (*project based learning*) dapat memberikan manfaat bagi anak - anak sekolah dasar seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah dan kerjasama tim. selain itu pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) mampu meningkatkan motivasi belajar serta dapat membantu anak menghubungkan teori dengan praktik sehingga pembelajaran di sekolah dasar menjadi lebih bermakna. Model pembelajaran berbasis proyek ini dapat mendorong siswa untuk menganalisis masalah, mencari solusi serta mengambil keputusan berdasarkan informasi yang mereka miliki sehingga keterampilan berpikir kritis mereka dapat terasah. Melalui model pembelajaran ini siswa belajar untuk memecahkan masalah yang kompleks secara kolaboratif baik dalam bentuk tugas kelompok maupun tugas individu. Siswa dilatih untuk bekerjasama dalam tim sehingga mereka dapat belajar cara berkomunikasi, berbagi ide dan menyelesaikan tugas secara bersama - sama. Kerjasama tim juga membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal seperti mendengarkan, menghargai pendapat orang lain dan memberikan dukungan kepada teman sekelas. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar serta membuat siswa cenderung lebih bersemangat dan lebih antusias dalam menyelesaikan proyek yang menarik bagi mereka sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut program pengabdian masyarakat ini dirancang guna mendampingi guru dalam mengembangkan kegiatan - kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak melalui kegiatan



membuat kartu ucapan (*greeting card*). Dalam kegiatan ini, guru dapat membuat gambar pola benda-benda yang dapat ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari, selanjutnya pola tersebut digunakan sebagai contoh bagi anak dan selanjutnya anak membuat pola sesuai dengan daya imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing. Melalui kegiatan membuat kartu ucapan ini, pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menantang dan menyenangkan bagi anak. Teknik membuat pola kartu ucapan mengandalkan kekuatan otot-otot jari tangan, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena anak menikmati kegiatan ini dimana mereka dapat bermain dan berkreasi sesukanya, mereka sangat menikmati bermain dengan imajinasi dan kreativitas mereka.

METODE

Program Pengabdian Masyarakat ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dalam kelas. kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus melatih kemampuan motorik halus dan kreativitas siswa melalui proyek pembuatan kartu ucapan (*greeting card*) yang bertujuan hasil test pada akhir siklus I sebagai evaluasi pembelajaran dan siklus II sebagai perbaikan atau penyempurnaan dari siklus I. Setiap tahapan siklus terdiri atas 4 tahapan inti yaitu Perencanaan (menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan lembar kerja siswa, menyusun soal latihan, menyusun tes, menyusun pedoman observasi dan wawancara); Tindakan/ Aksi (melaksanakan rencana aksi yang telah disiapkan); Observasi (identifikasi kekurangan dan hambatan-hambatan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran) dan Refleksi (upaya melakukan kajian mendalam terhadap proses pembelajaran, informasi yang diperoleh pada tahap ini menjadi acuan atau pedoman tindak lanjut untuk perencanaan-perencanaan pada siklus berikutnya).

Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) ini dilaksanakan dengan melakukan observasi terhadap tindakan yang diberikan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini memerlukan kecermatan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Adapun tolak ukur keberhasilan program ini adalah apabila rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai hasil melebihi KKM. Indikator keberhasilan adalah apabila 75% siswa memperoleh nilai minimal 70 dengan interval nilai 0-100, meningkatnya kemandirian dan kreatifitas siswa selama proses pembuatan produk, yaitu jika nilai aktivitas siswa minimal mencapai 70%.

Indikator penilaian pemahaman siswa kelas rendah tingkat Sekolah Dasar (SD)

Tabel 1. Indikator Tingkat Pemahaman Siswa

No.	Kategori	Klasifikasi Tingkat Pemahaman
1.	Sangat Baik	Siswa mampu memahami dengan baik, menjelaskan materi dengan rinci dan spesifik, mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi dan dapat menarik kesimpulan serta dapat menghubungkannya dengan materi lain.
2.	Baik	Siswa mampu memahami materi serta mampu materi menjelaskan



		secara rinci dan spesifik dengan baik, hanya mampu mengaplikasikan dalam satu atau dua situasi, mampu menarik kesimpulan serta mampu menghubungkan dengan materi lain.
3.	Cukup	Siswa mampu memahami dan menjelaskan sebagian materi saja, mampu menarik kesimpulan namun kesulitan mengaplikasikan dan menghubungkan dengan materi lain.
4.	Kurang	Siswa kurang mampu memahami dan menjelaskan materi dengan rinci dan spesifik, kesulitan dalam membuat kesimpulan, mengaplikasikan dan menghubungkan dengan materi lain.
5..	Sangat Kurang	Siswa kesulitan dalam memahami dan menjelaskan materi, tidak mampu membuat kesimpulan dan mengaplikasikan serta menghubungkan materi dengan materi lainnya

Tabel 2. Rubrik Penilaian Sikap Siswa

No.	Aspek Penilaian Sikap	Kategori Penilaian
1.	Kerjasama	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang
2.	Tanggung Jawab	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang
3.	Kejujuran	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang
4.	Antusiasme	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat KUrang
5.	Kepercayaan Diri	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang
6.	Kemampuan Bekerjasama dalam Tim	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang
7.	Empati	Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang

Upaya melaksanakan kajian secara mendalam dan komprehensif terhadap proses pembelajaran, seluruh informasi yang ditemukan pada tahap refleksi menjadi acuan tindak lanjut.

HASIL

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembuatan kartu ucapan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan topik bahasan komunikasi lisan dan tulisan pada



siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 2 , menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibanding saat observasi yaitu 60 % dimana pada Siklus I terdapat 78 % siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata - rata kelas 72.36, setelah dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menerapkan penggunaan video animasi, tingkat pemahaman siswa mengalami peningkatan menjadi 88 % siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata - rata kelas 84.03 Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman siswa menjadi lebih maksimal. Terlihat adanya perubahan positif pada siswa seperti siswa yang awalnya terlihat pasif dan kurang bersemangat menjadi lebih aktif, ceria , bersemangat serta terlihat menikmati proses pembuatan kartu ucapan (*greeting cards*), mereka terlibat secara aktif selama proses pengerjaan proyek dan terlihat asyik berdiskusi dengan teman - teman sekelompoknya.

Tabel 3. Nilai Rata - Rata Tingkat Pemahaman Siswa

No.	Pelaksanaan Siklus	Nilai Rata - Rata Kelas
1.	Siklus Pertama	72.36
2.	Siklus Kedua	86.03

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Pelaksanaan	Ketuntasan Belajar
1.	Siklus Pertama	78 %
2.	Siklus Kedua	88 %

Tahapan Pelaksanaan Program

I. Pra - Siklus

Dilakukan observasi awal terhadap kondisi awal hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes kemampuan awal sebelum dilakukan pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari daya serap dan nilai ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

II. Pelaksanaan Program Siklus I (Pertama)

a. Perencanaan (*planning*) , ini merupakan tahapan pertama dan yang terpenting pada siklus ini yang meliputi kegiatan identifikasi masalah, analisis masalah serta merumuskan tindakan. Pada tahapan ini dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek / Project Based Learning dimana sintak atau tahapan model PjBL meliputi Menentukan pertanyaan mendasar, Menyusun desain proyek, Menyusun jadwal pelaksanaan proyek, Memonitor kemajuan proyek, Menguji hasil proyek dan Evaluasi pengalaman.

b. Tahapan Pelaksanaan (*acting*) , pada tahapan ini dilaksanakan rencana aksi yang telah disusun sebelumnya dengan langkah - langkah pembelajaran sebagai berikut :

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memasuki ruang kelas sambil mengucapkan salam dan selanjutnya siswa menjawab salam. Setelah itu, guru menanyakan kondisi siswa di hari tersebut.
2. Guru mengecek kehadiran siswa dengan seksama
3. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan berdoa, doa dipimpin oleh ketua kelas
4. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama guru
5. Siswa menyiapkan peralatan belajar serta menaruhnya di atas meja
6. Guru melakukan apersepsi dengan cara tanya jawab terkait proses pembuatan kartu ucapan
7. Siswa menyimak dengan seksama tujuan dan prosedur pembelajaran yang disampaikan oleh guru

Kegiatan Inti

Tahap 1 . Penentuan Pertanyaan Mendasar,

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kartu ucapan dan keterampilan motorik yang harus dilakukan
- b. Siswa mengamati dengan seksama contoh dari guru
- c. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait keterampilan motorik dan pembuatan kartu ucapan (*greeting card*).

Tahap 2. Mendesain Perencanaan Proyek

- a. Siswa membuat kelompok sesuai dengan instruksi guru
- b. Guru membagikan LKPD kepada siswa
- c. Siswa menyaksikan tayangan video terkait pembuatan kartu
- d. Siswa mengidentifikasi elemen - elemen pada kartu ucapan
- e. Siswa berdiskusi terkait rencana dan proses pembuatan kartu ucapan

Tahap 3. Perencanaan Jadwal Kegiatan

- a. Siswa membuat proyek kartu ucapan dengan kreasi masing - masing dengan tema berbeda
- b. Guru mengumumkan bahwa proyek pembuatan kartu ucapan (*greeting card*) harus diselesaikan dalam waktu 30 menit

Tahap 4. Monitoring Kemajuan Proyek

- a. Guru melakukan pengawasan atau monitoring pelaksanaan kegiatan,
- b. Guru mengawasi keaktifan siswa selama proses pengerjaan proyek
- c. Guru memantau secara langsung perkembangan pengerjaan proyek serta membimbing siswa jika ada kesulitan - kesulitan yang mereka hadapi selama pengerjaan proyek
- d. Guru melakukan penilaian sikap (*soft skills*) berdasarkan rubrik yang telah ditetapkan sebelumnya

Tahap 5 : Pengujian Hasil

- a. Siswa mengerjakan proyek pembuatan kartu ucapan (*greeting cards*) sesuai jadwal atau waktu yang telah ditetapkan
- b. Siswa mempresentasikan hasil karya kelompoknya berupa kartu ucapan sesuai kreasi dan imajinasi mereka

Tahap 6 : Evaluasi Pengalaman Pembelajaran

- a. Guru memantau dan membimbing proses presentasi proyek
- b. Kelompok lain mengapresiasi hasil presentasi

- c. Guru menyimpulkan materi dan hasil pelaksanaan proyek

Kegiatan Penutup

- a. Guru merefleksikan hasil pelajaran serta memberikan saran dan masukan terkait proyek
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri
- c. Siswa menyimak informasi dari guru terkait pembelajaran berikutnya

Di akhir Siklus I dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil dari refleksi pada Siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

Tahap Perencanaan pada Siklus II dimulai dengan menyusun RPP untuk pertemuan kedua sesuai dengan hasil refleksi pada Siklus I. Pembelajaran ditingkatkan dengan menambahkan penggunaan video animasi, Lembar Angket, Lembar Observasi dan LKPD guna meningkatkan daya imajinasi, motivasi serta daya kreatifitas siswa. Pembelajaran pada Siklus II tetap dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran proyek (*project based learning*) namun dilaksanakan dengan metode yang berbeda. Selanjutnya guru menginput data pembelajaran, modul, bahan ajar, hasil test pertemuan pertama dan catatan evaluasi. Pada pembelajaran siklus I nilai rata - rata 72.36 , setelah dilakukan perbaikan dengan penggunaan video animasi lalu mengalami peningkatan 13.67 menjadi 86.03. Diakhir pembelajaran diberikan test pada siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan terlihat hampir sebagian besar siswa sangat aktif, terlihat gembira dan fokus selama mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan , keterampilan proses meliputi keterampilan motorik halus siswa kelas rendah. Keterlibatan siswa secara maksimal menuntut masing - masing siswa bertanggung jawab terhadap kelompoknya, terlihat adanya hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna, hal ini diketahui berdasarkan peningkatan pencapaian nilai ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan siklus pertama.

Pembelajaran Berbasis Proyek guna meningkatkan Keterampilan Motorik Halus





KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar kelas rendah. Hal ini dapat terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat menjadi 73 % pada Siklus Pertama dan 88 % pada Siklus Kedua jika dibandingkan dengan Persentase Ketuntasan Belajar siswa pada saat observasi awal yaitu hanya 60 %. Perolehan Nilai rata - rata kelas juga mengalami peningkatan yaitu 72.36 pada Siklus Pertama dan 86.03 pada Siklus Kedua. Berdasarkan Temuan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*project based learning*) efektif guna meningkatkan keterampilan motorik halus dan pencapaian siswa pada siswa kelas rendah di Sekolah Dasar (SD).

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan pada LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram dan SDN 2 Gantang, Pujut, Lombok Tengah yang telah memfasilitasi kami sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Assegaf, Asrani, Uep Tatang Sontani. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Project Based Learning*. Jurnal Pendidikan Manajemen
- [2] Ariani, Indri, Raisya Nafilah L. Nasution dkk. *Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan & Konseling, Vol.4. 2022. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10444/8008>
- [3] Damayanti, Anita, dan Nurul Aeni. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4 - 5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 4, No.1. 2020 hlmn 67-68.
- [4] Dacholfany, et.al. M. Ihsan. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Edited by Budiyadi. 2021. Jakarta: Amzah Inc.
- [5] Fahmi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas, Panduan Lengkap dan Praktis*. Edited by Adirasa Hadi Prasetyo. Jawa Barat : CV Adanu Abinata, 2021.
- [6] Gun, Yang. Y. 2012. *Project Based Learning: an effective approach to link teacher*



- Professional Development and Students Learning*. Journal of Technology Development and Exchange. 5 (2), 41 -56.
- [7] Sigit Purnama, dkk *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* Edited by Indrawati Rika. 2020. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Halimah, Nurul H. 2019. *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Gambar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- [9] Drianto.2018. *Desain Model Pembelajaran Inovatif & Progresif*. Jakarta : Kencana Pranata Media Group.
- [10] Nana Sudjana. 2015. *Dasar - Dasar Proses Belajar*. Bandung : CV Sinar Baru
- [11] Slameto.2013. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- [12] Susanto,Ahmad.2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta Prana Media Group.
- [13] Komalasari. Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual,Konsep dan Aplikasi* Bandung : PT. Refika Aditama.
- [14] Mahanal. *Model - Model Pembelajaran*. 2009. Yogyakarta : Gava Media
- [15] Paizaludin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta.
- [16] Resnick.L.B. 2000. *Education and Learning to Think*. Washington DC: National Academy Press.
- [17] Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Agresindo.
- [18] Wena,Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kontemporer. Konseptual Operational*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [19] Suparman, Ujang.2021. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Bandar Lampung : Pustaka Media.
- [20] Zubaidah,Siti.2016.*Keterampilan Abad 21, Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN