



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SIDOARJO

SEMINAR HASIL

***PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN MENGANCING BAJU DI KB
ABA V LAMONG***

PONITININGSIH

NIM : 258620700167

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

2026



Latar Belakang

- Usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan anak, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai.
- Motorik halus berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil tangan dan jari.
- Keterampilan ini dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, menggunakan benda kecil, dan berpakaian.
- Pembelajaran anak usia dini lebih efektif jika dilakukan melalui kegiatan konkret, menarik, dan menyenangkan.
- Permainan mengancing baju dipilih karena dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta kemandirian anak.



Rumusan Masalah

01.

Rumusan Satu

Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun sebelum permainan mengancing baju

03.

Rumusan Tiga

Apakah permainan mengancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun?

02.

Rumusan Dua

Bagaimana penerapan permainan mengancing baju untuk meningkatkan motorik halus anak?



Tujuan Penelitian

01.

Tujuan Satu

Mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun di KB ABA V Lamong sebelum diterapkan permainan mengancing baju.

02.

Tujuan Dua

Mengetahui penerapan permainan mengancing baju dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun.

03.

Tujuan Tiga

Mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun melalui permainan mengancing baju di KB ABA V Lamong.



KONDISI AWAL

Hasil observasi di KB ABA V Lamong

- Subjek penelitian terdiri dari 10 anak usia 3–4 tahun.
- Hanya 2 anak yang sudah mampu melakukan kegiatan mengancing dengan baik.
- 8 anak masih mengalami kesulitan dalam:
 - Memegang kancing dengan benar
 - Memasukkan kancing ke lubang
 - Menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan guru
- Ketuntasan kelas pada tahap pra siklus hanya 20%.

Masalah utama: kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal.



Objek Penelitian



Objek Satu

Kemampuan memegang kancing.



Objek Dua

Kemampuan memasukkan kancing ke lubang.



Objek Tiga

Kemampuan memasang kancing hingga rapat.



Objek Empat

Kemampuan melakukan kegiatan secara mandiri.



Metode Penelitian

Jenis Penelitian:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Model:

Kemmis & McTaggart

Tahapan setiap siklus:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Subjek:

10 anak usia 3–4 tahun

→ 4 laki-laki dan 6 perempuan

Teknik pengumpulan data:

Observasi dan dokumentasi.

Kriteria keberhasilan:

Ketuntasan kelas mencapai 80%.



Proses Penelitian

PRA SIKLUS

SIKLUS I

SIKLUS II



Proses Penelitian

PRA SIKLUS

Kondisi sebelum diberikan tindakan

- Sebagian besar anak masih kesulitan menggunakan jari secara terkoordinasi.
- Anak belum terbiasa memegang kancing dengan tepat.
- Memasukkan kancing ke lubang masih membutuhkan bantuan guru.
- Hanya 2 dari 10 anak yang mencapai kategori tuntas.

Ketuntasan: 20%

Kesimpulan:

Kemampuan awal belum memenuhi target keberhasilan 80%.



Proses Penelitian

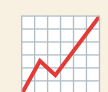
SIKLUS I

Pelaksanaan tindakan

Guru:

- Mengenalkan bagian-bagian baju dan kancing.
- Memberikan contoh cara memegang kancing.
- Memperagakan cara memasukkan kancing ke lubang.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara langsung.
- Memberikan bantuan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan.

Hasil:



Ketuntasan meningkat dari 20% → 40%

- 4 anak mencapai kategori tuntas.
- 6 anak masih belum tuntas.

Kendala:

Ukuran lubang masih sulit bagi beberapa anak, konsentrasi mudah teralihkan, dan latihan belum maksimal.



Proses Penelitian

SIKLUS II

Perbaikan yang dilakukan

- Menggunakan kancing yang lebih besar dan mudah dipegang.
- Menggunakan warna kancing yang lebih menarik.
- Memberikan kesempatan anak untuk mencoba berulang kali.
- Mengatur kegiatan secara bergantian agar anak lebih fokus.
- Bantuan guru diberikan secara bertahap dan dikurangi agar anak lebih mandiri.

Hasil:

🎯 Ketuntasan mencapai 80%

- 8 anak tuntas
- 2 anak belum tuntas

Target keberhasilan penelitian akhirnya tercapai.



Grafik Hasil Penelitian





PEMBAHASAN

Mengapa permainan mengancing baju efektif?

🧩 **Kegiatan konkret**

Anak belajar melalui benda dan aktivitas yang dapat dilihat serta dilakukan secara langsung.

👕 **Dekat dengan kehidupan sehari-hari**

Mengancing baju merupakan salah satu keterampilan bina diri yang penting.

👁️ **Melatih koordinasi mata–tangan**

Anak belajar mengarahkan kancing ke lubang dengan tepat.

👐 **Melatih keterampilan jari**

Gerakan memegang dan memasukkan kancing membantu meningkatkan ketelitian serta koordinasi jari.

🌱 **Mendorong kemandirian**

Anak diberi kesempatan mencoba sendiri dengan bantuan guru yang semakin dikurangi.



Kesimpulan

- Permainan mengancing baju dapat digunakan sebagai kegiatan stimulasi motorik halus anak usia 3–4 tahun.
- Ketuntasan kelas meningkat secara bertahap:
 - 20% → 40% → 80%.
- Peningkatan terlihat pada kemampuan memegang, mengarahkan, memasukkan, dan memasang kancing.
- Kegiatan ini juga membantu meningkatkan koordinasi mata–tangan, ketelitian, fokus, dan kemandirian anak.
- Dengan demikian, permainan mengancing baju merupakan kegiatan yang sederhana, menyenangkan, dan efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.

TERIMA KASIH