

Improving Fine Motor Skills in Children Aged 3–4 Years Through Buttoning Games at KB ABA V Lamong

[Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Mengancing Baju di KB ABA V Lamong]

Ponitiningih¹⁾, Arifin Mado ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

:arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. This study aimed to improve the fine motor skills of children aged 3–4 years through buttoning activities at KB ABA V Lamong. Fine motor skills are important to develop because they are related to hand-eye coordination, finger dexterity, and children's independence. The study used a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 10 children. Data were collected through observation and documentation. The results showed an improvement in the children's fine motor skills. The initial achievement was 20%, increasing to 40% in Cycle I and 80% in Cycle II. The children became more skilled at holding and fastening buttons and completing the activity independently. Therefore, buttoning activities are effective as a simple and enjoyable way to develop children's fine motor skills.

Keywords – *Fine motor skills; children aged 3 – 4 years, buttoning skirts, classroom action research*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan bermain mengancing baju di KB ABA V Lamong. Motorik halus penting dikembangkan karena berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan, keterampilan jari, serta kemandirian anak. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus anak. Pada kondisi awal, pencapaian sebesar 20%, meningkat menjadi 40% pada siklus I dan 80% pada siklus II. Anak semakin terampil memegang dan memasukkan kancing serta menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Dengan demikian, permainan mengancing baju efektif sebagai kegiatan sederhana dan menyenangkan untuk mengembangkan motorik halus anak.

Kata Kunci – *Motorik halus anak usia 3 – 4 tahun, mengancing baju, penelitian tindakan kelas*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting dalam pengembangan kepribadian dan keterampilan anak untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan usia dini bertujuan membantu berbagai potensi anak yang meliputi: Nilai agama, moral, kognitif, fisik motorik dan sosial emosional. Perkembangan harus di dasarkan dengan konteks bermain. Permendikbud (2014). Pada dasarnya konteks anak usia dini ini belajar sambil bermain. Pembelajaran tidak lepas dari alat bantu seperti media.[1]

Hal ini menjaga proses pembelajaran dan stimulasi bagi anak-anak sejak masa bayi hingga usia enam tahun. Perkembangan merupakan proses yang stabil, sistematis, dan berkelanjutan; proses ini tidak dapat diukur secara kuantitatif, namun dapat diamati. Setiap orang mengalami perkembangan dengan cara yang sama, namun kecepatannya bervariasi. Lingkungan, nutrisi, kesehatan, stimulasi, dan faktor-faktor lainnya turut memengaruhi seberapa cepat seseorang berkembang dalam berbagai aspek.[2] Perkembangan anak usia dini merupakan masa sensitif yakni periode di mana terdapat kepekaan anak terkait penerimaan beragam informasi dari manapun. Masa ini merupakan masa keemasan (golden ege) selama masa perkembangan yang akan menjadi pengalaman yang diterima oleh anak yang nantinya akan berguna pada masa akhir usia anak-anak dan setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia. Perkembangan anak usia dini perlu penanganan khusus dan perhatian terutama dari polah asuh keluarga, oleh sebab itu perkembangan usia dini dipandang sangat penting.[3] Anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang unik dan penting untuk dipahami agar pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Mereka mengalami perkembangan fisik yang pesat, baik dalam motorik kasar seperti berjalan dan melompat, maupun motorik halus seperti memegang pensil dan menggambar. Pada usia ini, rasa ingin tahu mereka sangat tinggi, sehingga mereka senang mengeksplorasi lingkungan dan

berekspimen dengan berbagai benda.[4] Fisik motorik pada anak usia dini terjadi secara bertahap-tahap awal kehidupan yang terbagi menjadi dua perkembangan yaitu motorik kasar dan motorik halus yang keduanya berkembang seiring waktu dan sangat penting dalam mendukung perkembangan fisik serta kognitif anak.[5]

Perkembangan motorik merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan mengamati perkembangan motorik anak secara komprehensif pada masa usia dini, seseorang dapat memperoleh wawasan mengenai perkembangan aspek-aspek lainnya pula.[6] Keterampilan motorik anak terbagi menjadi dua kategori: keterampilan motorik kasar dan kemampuan motorik halus, yang masing-masing memiliki karakteristik unik.[7] Kemampuan motorik halus adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang melibatkan koordinasi antara otot-otot kecil pada tangan dan jari. Kemampuan ini penting dalam aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat-alat kecil.[8]

Masa pra sekolah adalah masa di mana seorang anak mempelajari atau melakukan kegiatan sesuai kemampuannya, terutama motorik halusnya. Perkembangan motorik halus anak yang kurang baik dapat disebabkan kurangnya latihan koordinasi tangan. Kemampuan pengendalian gerak perkembangan motorik halus anak sejak dini melalui koordinasi mata, memegang dan meraba. Keterampilan motorik halus sendiri baru berkembang pesat setelah usia 5 tahun ketika sebagian besar gerak motorik halus kasar anak sudah dikuasai anak. Dalam pembelajaran di sekolah, guru sudah mengajarkan dengan berbagai alternatif. Namun cara tersebut belum efisien, karena kemampuan motorik halus anak masih sangat kurang dalam hal memegang benda kecil seperti: (pensil, kancing dll). Kegiatan mengancing baju merupakan kegiatan yang meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini sesuai dengan fungsi pengembangan keterampilan motorik dalam mengurus atau merawat diri.[9]

Permainan mengancing baju, yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar melalui aktivitas yang konkret dan menyenangkan. Media ini memungkinkan anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan manipulatif yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Melalui APE mengancing baju dalam pembelajaran, anak tidak hanya memperoleh pengalaman bermain, tetapi juga secara tidak langsung mengembangkan kemampuan motorik halus sebagai hasil dari interaksi mereka dengan media tersebut. Aktivitas ini membantu anak dalam melakukan gerakan yang lebih terarah dan terkoordinasi. Koordinasi mata dan tangan merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan penglihatan dengan gerakan tangan sehingga menghasilkan ketepatan dalam melakukan aktivitas (jud, 2025).

Oleh karena itu, penggunaan media APE mengancing baju tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga melatih keterampilan dasar yang penting dalam kehidupan sehari-hari.[10] "Kehidupan praktis" didefinisikan oleh Rantina (2015) sebagai aktivitas sehari-hari yang bersifat langsung dan disertakan dalam proses pendidikan untuk mendukung kemandirian serta pengembangan keterampilan hidup anak. Kusumo (2016) menguraikan aktivitas kehidupan praktis khusus bagi anak berusia tiga hingga empat tahun. Aktivitas-aktivitas tersebut meliputi memindahkan kancing menggunakan telapak tangan, memindahkan air menggunakan spons, menuangkan kacang hijau dari satu cangkir ke cangkir lain yang serupa, meronce manik-manik, mencuci tangan sendiri, membuka dan menutup berbagai jenis wadah, menata peralatan makan di meja, mengelap hidung, memindahkan benda menggunakan sendok, memasang dan menggulung kaus kaki, melipat, serta mengencangkan sekrup.[11] Penggunaan media kancing baju dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti menyebutkan warna kancing, mengambil kancing sesuai instruksi guru, mengelompokkan kancing berdasarkan warna yang sama, hingga membuat kolase sederhana. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang agar anak belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, konsep warna tidak hanya dipahami secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman konkret.[12]

Layanan pendidikan yang tepat juga termasuk di dalamnya adalah dengan penggunaan media yang menunjang dalam pembelajaran bina diri anak agar dapat berkembang secara optimal, pembelajaran bina diri di sekolah masih minim menggunakan media pembelajaran yang menunjang anak untuk belajar, termasuk untuk media pembelajaran dalam hal mengancingkan. Oleh karena itu anak merasa belum adanya media pembelajaran yang membangkitkan rasa ketertarikannya dalam hal mengancingkan baju, dan itu juga yang menghambat anak dalam bina diri berpakaian mengancing baju. Hal ini disebabkan belum maksimalnya penerapan keterampilan mengancingkan baju untuk anak.[13] Pada kegiatan memakai baju khususnya baju berkancing anak hanya bisa memasukkan tangan kanan pada lubang lengan kanan baju begitupun dengan tangan kiri pada lubang lengan tangan kiri, pada langkah selanjutnya mulai dari mensejajarkan antara kancing baju dengan lubang kancing hingga mengancingkan baju dan merapikan baju sesudah semua kancing terpasang anak belum mampu melakukannya secara benar dan mandiri.[14] Penelitian terdahulu menurut Astuti Dkk yang berjudul Pengaruh media permainan mengancing baju untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina adalah meningkat dari nilai yaitu sebesar 20 % menjadi 85 %. Artinya bahwa terjadi peningkatan kemandirian anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, penerapan media permainan mengancing baju menggunakan media yang menarik di harapkan dapat memberikan dampak serupa dalam meningkatkan motorik halus anak usia 3-4 tahun.[15]

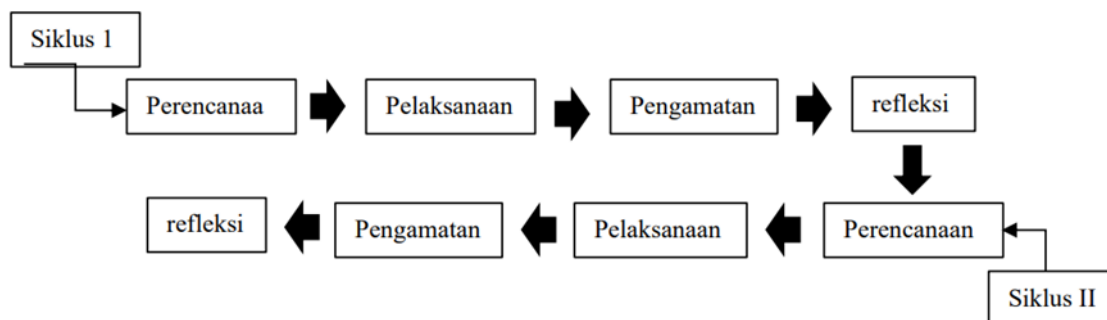
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB ABA V Lamong, kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara optimal, hanya dua anak yang sudah berkembang dengan baik. Dari beberapa kegiatan yang

di lakukan, terlihat 8 anak masih mengalami kesulitan dalam menggunakan jari- jari tangan secara terkoordinasi. Pada kegiatan mengancing baju, 8 anak belum mampu memegang kancing dengan benar, kesulitan memasukkan kancing ke lubang, dan masih membutuhkan bantuan guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang menarik, sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Guru perlu memberikan stimulasi motorik halus melalui kegiatan yang di lakukan secara langsung agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul 'Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan permainan mengancing baju'

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun, Mendiskripsikan kemampuan motorik halus anak. Dengan kegiatan permainan mengancing baju melalui serangkaian tindakan, observasi dan refleksi yang di lakukan secara berkelanjutan di harapkan motorik halus anak berkembang sesuai dengan perkembangannya.

II. METODE

. Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan masalah pembelajaran motorik halus anak dalam proses perkembangan.[16] Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart karena pada model ini terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan siklus yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.[17]



Penelitian ini dilakukan di KB ABA V lamong yang berlokasi di Dusun Mangiran Ds. Lamong Kec. Badas dengan subyek penelitian anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 10 anak dengan 4 anak laki- laki dan 6 anak perempuan. Adapun metode penelitian yang dilakukan peneliti ini yaitu observasi dalam kegiatan mengancing baju berlangsung. Selanjutnya yaitu dokumentasi di gunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto /video. Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun pada kegiatan mengancing baju dengan indikator (1) Anak mampu memegang kancing dengan benar, (2) Anak mampu memasukkan kancing ke lubang,(3)Anak mampu memasukkan kancing dengan rapat. Penelitian akan berhasil jika angka perkembangan anak mencapai 80 % dari jumlah keseluruhan anak. Data yang di peroleh di analisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Berikut adalah rumus perhitungan yang di gunakan oleh peneliti sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

Teknik pengumpulan data yang di gunakan berupa: 1. Observasi yang di lakukan untuk mengamati kemampuan anak selama kegiatan mengancing baju. 2 Dokumentasi di gunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto/video kegiatan. Instrumen penelitian yang di gunakan berupa lembar observasi kemampuan motorik halus anak dengan indikator: Anak mampu memegang kancing dengan benar, Anak mampu memasukkan kancing ke lubang, Anak mampu memasukkan kancing sampai rapat dan menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Penilaian perkembangan anak menggunakan empat kategori yaitu: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) , dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan setiap individu karena pada masa ini anak berada dalam fase golden ege (masa keemasan) di mana seluruh potensi masa perkembangannya berkembang sangat pesat.[18] Pengembangan keterampilan motorik halus merupakan bagian penting dari pendidikan anak usia dini. Kemampuan ini memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menggunakan gunting, mengancing baju, melipat pakaian, dan meremas benda. Selain itu, keterampilan ini memberikan landasan yang kuat bagi anak-anak saat mereka melangkah ke jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pada kenyataannya, pengembangan keterampilan motorik halus sering kali tertinggal akibat pendekatan pendidikan yang bersifat abstrak, kurang menarik, dan monoton. Anak-anak berusia tiga hingga empat tahun cenderung lebih mudah meniru apa yang mereka lihat serta lebih mudah memahami aktivitas konkret yang melibatkan kelima indra.[19] Oleh karena itu, guru perlu menggunakan kreativitas untuk menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu bahan yang dapat digunakan adalah kain flanel, yang mudah ditemukan dalam beragam pilihan warna. Bahan ini praktis digunakan dan menarik bagi anak-anak karena teksturnya yang halus.[20]

Penelitian ini dapat membantu para pengajar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, imajinatif, dan kontekstual bagi anak-anak. Penelitian mengenai bagaimana permainan memasang kancing dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia tiga hingga empat tahun. Kurangnya perhatian yang berkelanjutan menjadi penyebab utama mengapa sebagian besar anak pada awalnya mengalami kesulitan memasukkan kancing ke dalam lubang kancing.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan setiap individu karena pada masa ini anak berada dalam fase golden ege (masa keemasan) di mana seluruh potensi masa perkembangannya berkembang sangat pesat.[18] Pengembangan keterampilan motorik halus merupakan bagian penting dari pendidikan anak usia dini. Kemampuan ini memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menggunakan gunting, mengancing baju, melipat pakaian, dan meremas benda. Selain itu, keterampilan ini memberikan landasan yang kuat bagi anak-anak saat mereka melangkah ke jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pada kenyataannya, pengembangan keterampilan motorik halus sering kali tertinggal akibat pendekatan pendidikan yang bersifat abstrak, kurang menarik, dan monoton. Anak-anak berusia tiga hingga empat tahun cenderung lebih mudah meniru apa yang mereka lihat serta lebih mudah memahami aktivitas konkret yang melibatkan kelima indra.[19] Oleh karena itu, guru perlu menggunakan kreativitas untuk menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu bahan yang dapat digunakan adalah kain flanel, yang mudah ditemukan dalam beragam pilihan warna. Bahan ini praktis digunakan dan menarik bagi anak-anak karena teksturnya yang halus.[20]

Penelitian ini dapat membantu para pengajar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, imajinatif, dan kontekstual bagi anak-anak. Penelitian mengenai bagaimana permainan memasang kancing dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia tiga hingga empat tahun. Kurangnya perhatian yang berkelanjutan menjadi penyebab utama mengapa sebagian besar anak pada awalnya mengalami kesulitan memasukkan kancing ke dalam lubang kancing.

A. PRA SIKLUS

Pra siklus sebagai perencanaan sebelum tindakan dilakukan untuk observasi awal terhadap kemampuan motorik halus anak. Kegiatan dilakukan melalui aktifitas sederhana yang berkaitan dengan penggunaan jari dan koordinasi mata -tangan termasuk mencoba mengancing baju. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan. Anak belum terbiasa memegang kancing dengan tepat dan beberapa anak belum mampu memasukkan kancing secara mandiri meskipun ada 2 anak yang sudah mampu melakukan kegiatan mengancing baju.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai pra siklus peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun

NO	NAMA	Mampu memegang kancing dengan benar	Anak mampu memasukkan kancing ke lubang	Mampu memasukkan kancing sampai rapat	Jumlah	Presentase	Keterangan

1	A1	1	1	2	4	33%	BT
2	A2	2	1	1	4	33%	BT
3	A3	2	2	2	6	50%	BT
4	A4	2	2	1	5	41%	BT
5	A5	1	1	2	4	33%	BT
6	A6	4	4	4	12	100%	T
7	A7	2	2	3	7	58%	BT
8	A8	1	2	1	4	33%	BT
9	A9	1	2	2	5	41%	BT
10	A10	4	4	4	12	100%	T

$$P = \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

Keterangan :

BT = Belum tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan data pra siklus yang dikumpulkan terlihat untuk kemampuan anak dalam memegang kancing masih kurang, kemampuan memasukkan kancing ke lubang masih memerlukan bantuan guru, kemampuan memasukkan kancing dengan rapat masih belum optimal. Secara umum, presentase capaian anak masih kurang berada pada presentase 33 %, sedangkan ketuntasan kelas yang di peroleh masih 20 %.

1. Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini di laksanakan pada tanggal 28 - 30 mei 2026, Berdasarkan hasil temuan pada tahap pra siklus yang menunjukkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V lamong masih belum optimal. Peneliti melakukan tindakan perencanaan dengan beberapa kegiatan yaitu: Menyusun RPPH, menyiapkan baju dengan kancing berukuran besar jumlah 3-5 kancing, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan dokumen kegiatan, menentukan indikator kemampuan motorik halus yang akan di amati.

Pelaksanaan tindakan, guru memperkenalkan kegiatan mengancing baju kepada anak. Guru terlebih dahulu menunjukkan baju yang memiliki beberapa kancing. Guru menjelaskan nama bagian -bagian baju, seperti kancing dan lubang kancing. guru memberikan contoh cara memegang kancing menggunakan ibu jari dan telunjuk. Kemudian guru memperagakan cara memasukkan kancing ke dalam lubang secara perlahan. Setelah anak memahami contoh tersebut, masing -masing anak di beri kesempatan untuk mencoba. Pada pelaksanaan siklus I ini , masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan bantuan guru. Sebagian anak sudah mampu memegang kancing dengan benar ,tetapi masih kesulitan memasukkannya ke lubang. Guru memberikan bantuan secara bertahap dan memberi motivasi kepada anak agar tidak mudah menyerah.

Observasi di lakukan pada saat kegiatan berlangsung, dengan melihat tingkat ketercapaian kemampuan anak. Pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan tabel grafik tersebut, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 4 anak atau 40%. Jika dibandingkan dengan pra siklus sebesar 20 %, terjadi peningkatan sebesar 20 poin presentase.[21] Refleksi Siklus I, berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengancing baju sudah memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik halus anak. Namun, hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang di tetapkan, yaitu 80%. Di sebabkan beberapa kendala yang di temukan antara lain: Ukuran lubang kancing masih cukup sulit bagi beberapa anak, Anak masih membutuhkan bantuan guru, anak mudah kehilangan konsentrasi, waktu untuk latihan belum maksimal. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siklus 1 Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan mengancing baju di KB ABA V lamong

NO	NAMA	Mampu memegang kancing	Anak mampu memasukkan	Mampu memasukkan	Jumlah	Presentase	Keterangan
----	------	------------------------	-----------------------	------------------	--------	------------	------------

		dengan benar	kancing ke lubang	kancing dengan rapat			
1	A1	3	2	3	8	66 %	BT
2	A2	3	3	3	9	75 %	BT
3	A3	4	4	4	12	100 %	T
4	A4	3	2	3	8	66 %	BT
5	A5	2	3	2	7	58 %	BT
6	A6	4	4	4	12	100 %	T
7	A7	4	4	4	12	100 %	T
8	A8	2	2	3	7	58 %	BT
9	A9	3	2	3	8	66 %	BT
10	A10	4	4	4	12	100 %	T

$$F = \frac{4}{10} \times 100 = 40 \%$$

10

Keterangan :

BT = Belum Tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan penilaian pada siklus 1, terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3 hingga 4 tahun dalam permainan mengancing baju yang melibatkan 3 indikator keberhasilan. Peningkatan rata-rata skor di semua indikator penilaian serta peningkatan kemampuan anak yang berhasil masuk ke kelompok tuntas menunjukkan tanda yang jelas. Empat anak dianggap sudah mencapai tahap selesai, sedangkan enam anak lainnya masih dikategorikan belum tuntas. Dari siklus I ini, tingkat ketercapaian keseluruhan mencapai 40%.

Dalam indikator pertama, yaitu memegang kancing dengan benar, sebagian anak berhasil mendapatkan skor 4 dibandingkan pada tahap sebelumnya, yaitu A3, A6, A7, dan A10. Pada indikator memasukkan kancing ke lubang sebagian anak mendapat skor 4 yaitu A3, A6, A7, dan A10. Pada indikator memasukkan kancing sampai rapat sebagian anak mendapat skor 3 dan 4 yang menunjukkan mereka mulai bisa memasukkan kancing ke lubang dengan benar. Ini menunjukkan bahwa bermain dengan mengancing baju bisa membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Presentasi individual memiliki skor yang berbeda-beda, mulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Meski begitu, secara keseluruhan bisa disimpulkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan kemampuan yang cukup besar. Data ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan pada Siklus 1 berhasil meningkatkan hasil sebelumnya, meskipun masih ada beberapa anak yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut.[22]

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa terdapat perkembangan motorik halus dalam permainan mengancing baju. Namun, ketuntasan kelas yang diperoleh baru mencapai 40% sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 80 %. Oleh karena itu, penelitian perlu di lanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pembelajaran dan perbaikan media mengancing baju serta bimbingan kepada anak yang belum mencapai ketuntasan agar target penelitian dapat tercapai.

2. Siklus II

Pada siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tanggal 16 – 20 Juni 2026. Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang menunjukkan bahwa ketuntasan kelas baru mencapai 40 % , sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu pada siklus II ini di lakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan mengancing baju yang lebih menarik.

Perencanaan pada siklus II di lakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan yang di lakukan antara lain: Menggunakan baju dengan kancing yang lebih besar dan lebih mudah di pegang, menggunakan warna kancing yang menarik perhatian anak, Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berulang kali, mengatur kegiatan secara bergantian agar anak lebih fokus, memberikan bantuan hanya ketika anak benar- benar mengalami kesulitan.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II ini, guru kembali mengajak anak melakukan kegiatan mengancing baju. Guru memberikan persepsi melalui percakapan sederhana mengenai pakaian yang di gunakan sehari-hari. Guru kemudian menunjukkan baju dan memperagakan cara mengancing baju dengan menggunakan kancing berukuran lebih besar. Anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan secara bergantian. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan, tetapi secara bertahap dan mengurangi bantuan agar anak mencoba secara mandiri. Anak lebih antusias di bandingkan pada siklus I. Sebagian besar anak sudah mampu memegang kancing, mengarahkan kancing ke lubang, dan memasukkan kancing ke lubang dengan lebih tepat.

Observasi pada siklus II kemampuan motorik halus anak adalah sebagai berikut; Perkembangan ketercapaian anak yang mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 8 anak atau 80%. Dengan demikian kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai. Angka keberhasilan terlihat secara signifikan.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus II Peningkatan kemampuan motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun melalui permainan mengancing baju di KB ABA V Lamong

NO	Nama	Mampu memegang kancing dengan benar	Anak mampu memasukkan kancing ke lubang	Mampu memasukkan kancing sampai rapat	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	A1	3	3	3	9	75 %	BT
2	A2	4	4	4	12	100 %	T
3	A3	4	4	4	12	100 %	T
4	A4	4	4	4	12	100 %	T
5	A5	3	3	3	9	75 %	BT
6	A6	4	4	4	12	100 %	T
7	A7	4	4	4	12	100 %	T
8	A8	4	4	4	12	100 %	T
9	A9	4	4	4	12	100 %	T
10	A10	4	4	4	12	100 %	T

$$\text{Ketercapaian} = \frac{8}{10} \times 100 \% = 80 \%$$

10

Keterangan : BT = Belum tuntas

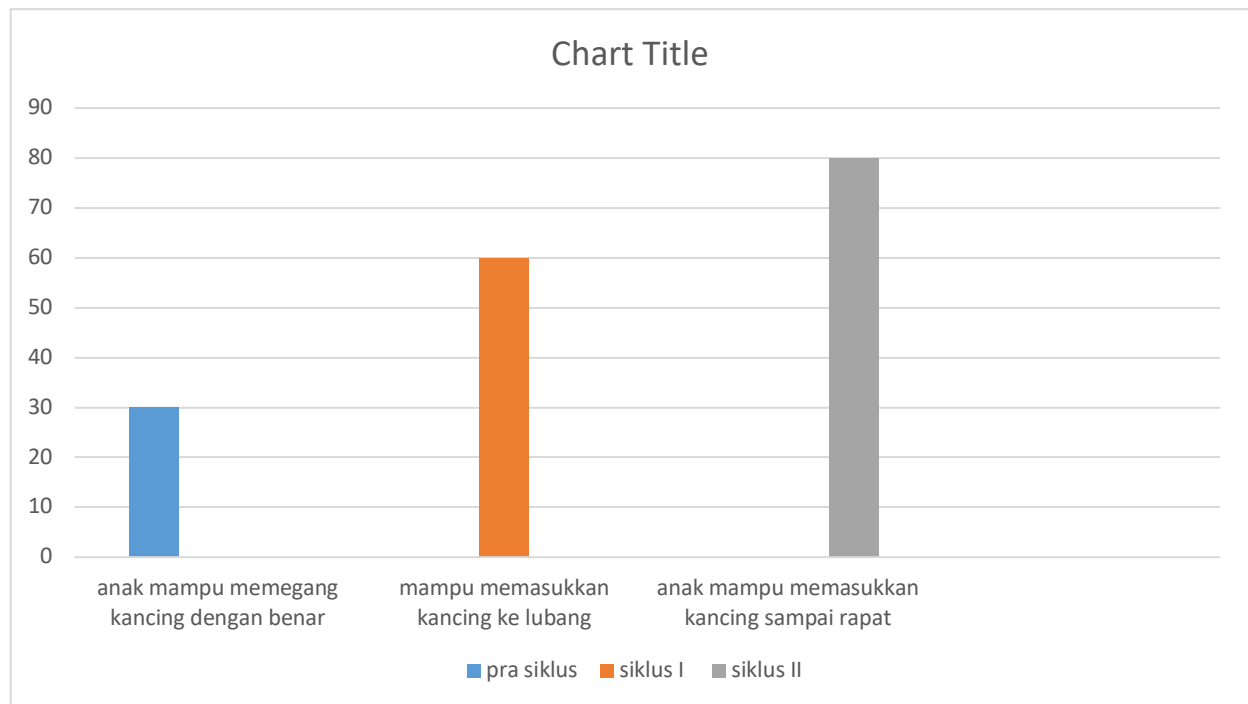
T = Tuntas

Berdasarkan pada hasil siklus II, terlihat bahwa pada permainan mengancing baju anak usia 3-4 tahun kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan yang sangat baik sebanyak 8 anak telah mencapai kategori tuntas (T), sedangkan 2 anak masih berada pada kategori belum tuntas (BT). Ketuntasan pada siklus II mencapai 80% sehingga telah tercapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada indikator memegang kancing dengan benar sebanyak 8 anak memperoleh skor 4, dan 2 anak memperoleh skor 3. Pada indikator memasukkan kancing ke lubang sebanyak 8 anak memperoleh skor 4 dan

2 anak memperoleh skor 3. Pada indikator memasukkan kancing sampai rapat, sebagian besar anak telah mampu melakukan kegiatan dengan sangat baik. Sebanyak 8 anak memperoleh skor 4 dan hanya 2 anak yang memperoleh skor 3.[23]

Secara umum, hasil dari siklus II menunjukkan bahwa permainan mengancing baju terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Hasil pelaksanaan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu, ketuntasan kelas sebesar 80%.

Grafik Ketercapaian Dalam Peningkatan Motorik Halus Melalui Permainan Mengancing Baju



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di KB ABA V Lamong, permainan mengancing baju terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga kali pertemuan. Pada Siklus II dilakukan perbaikan media dengan menggunakan kancing yang lebih besar dan berwarna sehingga media lebih menyenangkan.[24]

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan kelas pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus ketuntasan kelas masih 20 %, kemudian meningkat menjadi 40% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, ketuntasan kelas kembali meningkat menjadi 80%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan mengancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peningkatan ini terasa lebih jelas di siklus II, dengan capaian 80% atau 8 anak yang sudah tuntas. Peningkatan ini terjadi di ketiga indikator yang diamati, yakni kemampuan memegang kancing dengan benar, kemampuan memasukkan kancing ke dalam lubang, dan kemampuan memasukkan kancing ke lubang sampai rapat. Meskipun masih ada 2 anak yang belum mencapai tingkat keberhasilan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran mengancing baju bisa menjadi salah satu aspek yang mendukung perkembangan motorik halus anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis benda nyata dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, bisa membuat anak lebih tertarik belajar dan lebih mudah mengerti konsep yang susah dipahami.[25]

Sebab itu, penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menekankan betapa pentingnya perkembangan kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan belajar sehari-hari. Ini juga menunjukkan bahwa cara belajar yang kreatif, menarik, dan menyenangkan bisa membantu anak menjadi lebih mandiri.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di KB ABA V lamong, penerapan permainan mengancing baju dilakukan melalui dua siklus. Pada setiap siklus, guru memberikan contoh cara mengancing baju

secara bertahap, mulai dari cara memegang kancing menggunakan ibu jari dan telunjuk, mengarahkan kancing ke lubang, memasukkan kancing, hingga menarik kancing sampai terpasang. Anak diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung dan berulang dengan bimbingan guru. Pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menggunakan kancing yang lebih besar dan mudah dipegang, guru memberikan contoh secara perlahan, serta memberikan motivasi dan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan secara mandiri. Hasil penerapan permainan mengancing baju menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Pada tahap pra siklus, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak atau 20%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, kemampuan anak meningkat menjadi 4 anak atau 40%. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 80%. Dengan demikian, terjadi peningkatan kemampuan motorik halus sebesar 60 poin presentase dari pra siklus sampai siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam: Memegang kancing dengan benar, mengarahkan kancing ke lubang, memasukkan kancing ke dalam lubang, menarik kancing hingga terpasang, dan melakukan kegiatan mengancing secara mandiri. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan permainan mengancing baju dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan efektif untuk memberikan stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Mengancing baju sangat baik untuk anak karena bisa membantu meningkatkan kemampuan koordinasi antara mata dan tangan, melatih ketelitian dalam menggerakkan jari-jari, meningkatkan kemampuan berpikir fokus, serta mendorong anak untuk lebih mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan mengancing baju telah berhasil diselesaikan sesuai dengan harapan. Terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan untuk penelitian ini. Rekan-rekan guru yang telah berkontribusi dengan masukan, saran, serta kerja sama selama proses penelitian. Kepada peserta didik yang telah berpartisipasi dengan baik sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Juga kepada orang tua peserta didik yang telah mendukung dan bekerja sama dalam mendampingi proses pembelajaran. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini, terutama keluarga.

REFERENSI

- [1] S. Pada And A. Usia, "Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun," Vol. 5, No. 2, Pp. 67–80, 2020.
- [2] F. Rusliana, S. R. Amriani, And D. Manga, "Strategi Guru Paud Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Di Era Digital," Vol. 6, No. 1, Pp. 1–11, 2026, Doi: 10.54180/Joeces.V6i1.898.
- [3] S. Tahun, D. I. Desa, And C. Tahun, "Nusantara Hasana Journal," Vol. 1, No. 8, Pp. 31–38, 2022.
- [4] S. Rohanah *Et Al.*, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Dengan Model Atik Pada Kelompok B Di Ra Manarul Huda," Vol. 08, No. September, Pp. 1725–1736, 2022.
- [5] N. N. Sandat, L. Made, D. Wedayanthi, And K. Bangli, "Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermaian Puzzle," Vol. 2, No. 4, 2024.
- [6] H. Jurnal And P. Anak, "Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Flanel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Kb Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Cirebon," Vol. 3, Pp. 102–111, 2022.
- [7] S. N. Hayati And K. Z. Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," Vol. 4, 2021.
- [8] R. Hayati And M. Kes, "Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," 2025.
- [9] J. K. Cendekia, R. I. Imron, W. Palupi, And A. Fitrianingtyas, "Pengaruh Permainan Montessori Dressing Frame," Vol. 12, No. 1, Pp. 66–73, 2024.
- [10] A. Rahmasari And S. Ismet, "Efektivitas Permainan Busy Book Dalam Melatih Motorik Halus Anak," Vol. 6, No. 2, Pp. 304–313, 2022.
- [11] P. Anak And U. Tahun, "Kegiatan Practical Life : Upaya Penanaman Kemandirian Pada Anak Usia 3-4

- Tahun,” Vol. 4, No. 2, Pp. 48–55, 2022.
- [12] K. Arifin *Et AL.*, “Jurnal Pendidikan : Perkembangan Anak Usia Dini 340 | P A G E,” Vol. 2, No. 5, Pp. 340–349, 2023.
- [13] S. Sutaryani, U. Susanti, S. Amalia, And M. Sholihah, “Tinjauan Literatur Tentang Efektivitas Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Paud Keywords : Concrete Objects Media , Early Childhood Education , Effectiveness , Literature Review,” Vol. 3, No. 01, Pp. 29–38, 2026.
- [14] T. Spastik, K. Iii, D. I. Slb, And N. Makassar, “1* , 2 , & 3 123,” Vol. 3, No. 3, Pp. 1–11, 2025.
- [15] D. Miranti, N. Asmiati, And T. Y. Pratama, “Jurnal Unik : Pendidikan Luar Biasa Penggunaan Media Quiet Book Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengancingkan Baju Pada Anak Tunagrahita Ringan,” Vol. 6, No. 2, Pp. 82–87, 2021.
- [16] B. K. Jati *Et AL.*, “Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora Implementasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelurahan Srengseng , Jakarta Barat,” Vol. 5, No. 1, Pp. 201–209, 2026, Doi: 10.55123/Abdisoshum.V5i1.7712.
- [17] P. Guru *Et AL.*, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Anak Usia 3 – 4 Tahun Dengan Media Kancing Baju Di Kelompok Bermain Al-Barakah,” Vol. 12, No. 1, 2023.
- [18] B. Rahmawati, S. N. Aulia, S. Rosdiana, And Y. I. Zaenah, “Isu Tentang Jumlah Siklus Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas,” Vol. 1, No. 1, Pp. 76–84, 2023.
- [19] U. Meningkatkan, K. Motorik, And H. Anak, “Melalui Kegiatan Pra Menulis Menggunakan Media,” Vol. 3, No. 1, Pp. 25–37, 2024.
- [20] N. Priyanti, “Implementasi Kegiatan Memanah Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini Di Tk Islam Cahaya Muslim School,” Vol. 8, No. 2, Pp. 58–65, 2024, Doi: 10.30736/Jce.V8i2.22.
- [21] N. D. M. Wahyuni, M. Yasin, F. Matematika, And P. Alam, “Strategi Pembelajaran Matematika Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21 Pada Kurikulum Merdeka,” 2024.
- [22] R. Kencana, “Penerapan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini,” Pp. 88–100, 2025.
- [23] P. Utomo, N. Asvio, And F. Prayogi, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) : Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan,” No. 4, Pp. 1–19, 2024.
- [24] I. Primayanti And B. R. N. L. Esser, “Modifikasi Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Kelompok A Tk Al Ijtihad Modification Of Montessori Games On Fine Motor Skills In Early Childhood Group A Al Ijtihad Kindergarten,” Vol. 4, No. 2, Pp. 686–692, 2023.
- [25] A. W. Permadi, “Latihan Mengancing Baju Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Santi Kumara,” vol. 5, no. 1, pp. 14–17, 2021.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.