

Kampus Utama

Ponitinationsih

 LULUK

 PENDIDIKAN GURU PAUD

 Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3617929053****Submission Date****Jul 27, 2026, 10:26 AM GMT+7****Download Date****Jul 27, 2026, 10:29 AM GMT+7****File Name****PONITININGSIIH - 258620700167 HASIL PEMBAHASAN.docx****File Size****5.2 MB****9 Pages****4,128 Words****24,781 Characters**

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 10 words)
- Submitted works

Exclusions

- 24 Excluded Matches

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 10%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

18% Internet sources
10% Publications
0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	e-journal.nalanda.ac.id	2%
2	Internet	jurnal.peneliti.net	2%
3	Internet	eprint.ivet.ac.id	1%
4	Internet	acopen.umsida.ac.id	<1%
5	Internet	jurnal.narotama.ac.id	<1%
6	Internet	pdfcoffee.com	<1%
7	Internet	jurnal.uai.ac.id	<1%
8	Publication	Hasbi Pical, Luluk Iffatur Rocmah. "Flashcard Media and Early Childhood Letter R...	<1%
9	Internet	cdn.juris.id	<1%
10	Internet	id.scribd.com	<1%
11	Internet	ejournal.unkhair.ac.id	<1%

12	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
13	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
14	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
15	Internet	journal.unilak.ac.id	<1%
16	Publication	Ulil Hidayati, Ratna Wahyu Pusari, Anita Chandra Dewi Sagala. "Peningkatan Bah...	<1%
17	Publication	Syahida Asma Amanina, Diana Ermawati, Imada Khairunisa. "Peningkatan Pemah...	<1%
18	Internet	publisherqu.com	<1%
19	Publication	Herawati Herawati, Rizawati, Nina Yuminar Priyanti. "Meningkatkan kemampua...	<1%
20	Publication	Siti Mushfiroh, Shibi Zuharoul Mardliyah. "Penerapan Media Pembelajaran Intera...	<1%
21	Internet	ejournal.kampusmelayu.ac.id	<1%
22	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
23	Internet	mygorod.info	<1%
24	Publication	Asrina Susi Yanti, Rismareni Pransiska. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus ...	<1%
25	Publication	Ira Pebriyani, Yuwan Anugrah. "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak ...	<1%

26	Internet	docplayer.info	<1%
27	Internet	jurnal.univpgri-palembang.ac.id	<1%
28	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
29	Internet	core.ac.uk	<1%
30	Internet	journal.iaitasik.ac.id	<1%
31	Internet	jptam.org	<1%
32	Internet	jurnal.umat.ac.id	<1%
33	Internet	lnmnotaryservices.com	<1%
34	Internet	positori.kemdikbud.go.id	<1%

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]

Ponitingsih¹⁾, Arifin Mado^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *vonyayu82@gmail.com

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *arifinmado@umsida.ac.id

Abstrac. *This study aims to improve the fine motor skills of children aged 3–4 years through buttoning clothes activities. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The participants were 10 children aged 3–4 years in a playgroup. Data were collected through observation, documentation, and children's work. The results showed that the children's fine motor skills improved after participating in buttoning clothes activities. The initial level of mastery was 0 %, which increased to 40 % in Cycle I and reached 80 % in Cycle II. These findings indicate that buttoning clothes activities are effective in improving hand-eye coordination, finger movement accuracy, and independence among children aged 3–4 years.*

Keywords - fine motor skills, early childhood, buttoning clothes, classroom action research

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan mengancingkan baju. Penelitian menggunakan metode tindakan kelas (PTK) yang di laksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah anak-anak kelompok bermain usia 3-4 tahun yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data di lakukan observasi, dokumentasi dan hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah di berikan permainan mengancingkan baju. Pada kondisi awal, presentase ketuntasan motorik halus mencapai 0 %. Setelah pelaksanaan meningkat menjadi 40 % pada siklus I, dan mencapai 80 % pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan mengancingkan baju efektif dalam meningkatkan kordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak jari, serta kemandirian anak usia 3-4 tahun.*

Kata Kunci - petunjuk penulis; UMSIDA Preprints Server; template artikel

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 age) 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 bereksperimen 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 halus. 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 mengancingkan 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 mengancingkan 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 merapihkan 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].

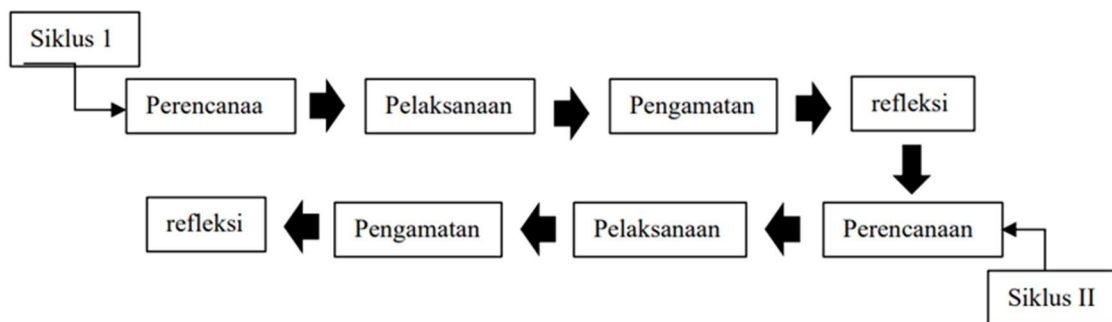
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB ABA V Lamong, kegiatan motorik halus anak belum sesuai perkembangannya, hanya dua anak yang sudah berkembang sesuai usianya, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengancing baju, karena anak masih belum mampu memasukkan kancing ke lubang baju, kurang terampil menggunakan jari-jarinya, cepat bosan saat melakukan kegiatan yang membutuhkan ketelitian. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus adalah permainan

mengancingkan baju. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan permainan mengancingkan baju"

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

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan 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 selama kegiatan mengancingkan baju berlangsung. Selanjutnya yaitu dokumentasi yang digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto /video. Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun pada kegiatan mengancingkan baju dengan indikator (1) Anak mampu menggenggam kancing dengan benar, (2) koordinasi mata dan tangan, (3) Anak mampu memasukkan kancing ke lubang. Penelitian akan berhasil jika angka perkembangan anak mencapai 80 % dari jumlah keseluruhan anak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah rumus perhitungan yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

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 age (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-anak melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menggunakan gunting, mengancingkan 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 siswa. 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 diharapkan dapat sangat 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 ini juga diharapkan dapat mendorong perkembangan dalam aspek tersebut. 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 dilakukan sebagai perencanaan awal sebelum tindakan perbaikan dimulai, bertujuan untuk melihat kondisi awal siswa, kemampuan, kelemahan, serta hambatan yang mereka hadapi dalam belajar. Dengan adanya pra siklus, peneliti bisa mengetahui sampai sejauh mana kemampuan siswa sebelum diberikan tindakan yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan mengancing baju di KB ABA V Lamong”, Peneliti menemukan sebagian besar anak masih merasa kesulitan dalam kegiatan motorik halus. Hal itu terjadi karena metode belajar sebelumnya lebih banyak menggunakan media yang bersifat abstrak.

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

NO	NAMA	Mampu memegang kancing dengan benar	Koordinasi mata dan tangan	Mampu memasukkan kancing ke lubang	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	3	3	3	9	75%	BT
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	2	1	3	6	50%	BT

$$P = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

10

Keterangan :

BB = Belum tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan data pra siklus yang dikumpulkan terlihat untuk kemampuan anak dalam menggenggam kancing masih rendah, koordinasi mata dan tangan belum terkoordinasi dengan baik, kemampuan memasukkan kancing ke lubang masih memerlukan bantuan guru. Secara umum, presentase capaian anak masih rendah berada pada rentang 33% hingga 75%, sedangkan ketuntasan kelas yang di peroleh masih 0%, sehingga seluruh anak masih berada pada kategori Belum tuntas (BT).

Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dalam penelitian ini di laksanakan pada 21 Juni 2026, Berdasarkan hasil temuan pada tahap pra siklus yang menunjukkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V lamong masih rendah. Tahap pelaksanaan siklus 1 ini meliputi: (1) Perencanaan, yaitu menyusun RPPH, menyiapkan media baju berkancing, menyiapkan instrumen observasi, serta menetapkan indikator keberhasilan penelitian. Pelaksanaan tindakan, berupa kegiatan permainan mangancing baju dengan kancing berjumlah 3-5 biji. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dan respons anak selama kegiatan berlangsung. Refleksi digunakan untuk mengetahui kelemahan, tingkat kesulitan, dan kelebihan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, sehingga menjadi dasar untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya[21].

Diharapkan melalui tindakan ini, capaian perkembangan motorik halus anak meningkat secara signifikan dan jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada akhir siklus menjadi lebih banyak.

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

NO	NAMA	Mampu memegang kancing dengan benar	Koordinasi mata dan tangan	Mampu memasukkan kancing ke lubang	Jumlah	Presentase	Keterangan
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 mangancing baju yang melibatkan 3 aspek perkembangan. Peningkatan rata-rata skor di semua aspek 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 menggenggam kancing dengan benar, sebagian anak berhasil mendapatkan skor 4 dibandingkan pada tahap sebelumnya, yaitu A3, A6, A7, dan A10. Pada indikator kordinasi mata dan tangan sebagian anak mendapat skor 4 yaitu A3, A6, A7, dan A10. Pada indikator memasukkan kancing ke lubang 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.

B. Siklus II

Pada siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tanggal 16 dan 17 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 dengan memberikan pendampingan dan media yang lebih menarik.

Tahapan pada siklus II ini meliputi, (1) perencanaan yaitu menyusun RPPH, memperbaiki media mengancing baju dan menyiapkan instrumen observasi, (2) pelaksanaan tindakan, yaitu melaksanakan pembelajaran mengancing baju, (3) observasi, yaitu mengamati perkembangan motorik halus anak, serta (4) refleksi, yaitu menganalisis hasil perkembangan sebagai dasar untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan penelitian. .

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	Koordinasi mata dan tangan	Mampu memasukkan kancing ke lubang	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

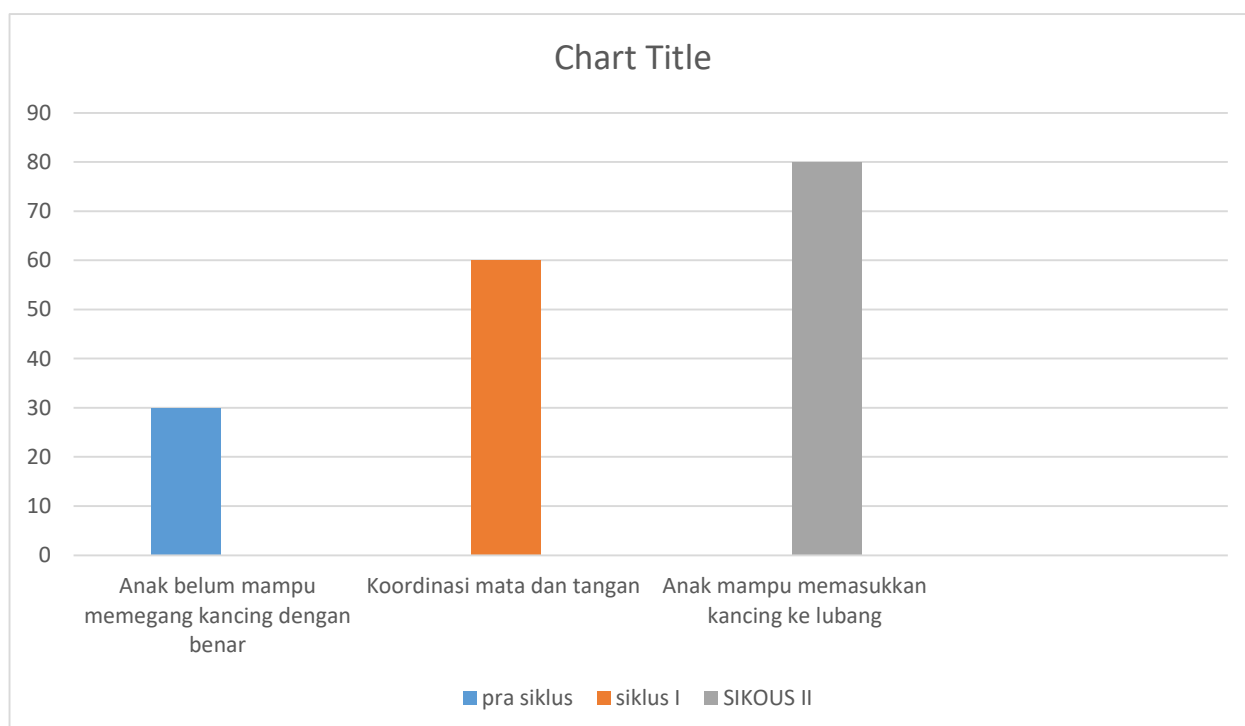
Keterangan : BT = Belum tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan pada hasil siklus II, terlihat bahwa pada permainan mengancing baju anak usia 3-4 tahun 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 menggenggam kancing dengan benar sebanyak 8 anak memperoleh skor 4, dan 2 anak memperoleh skor 3. Pada indikator kordinasi mata dan tangan sebanyak 8 anak memperoleh skor 4 dan 2 anak memperoleh skor 3. Pada indikator memasukkan kancing ke lubang, 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 di KB AB V Lamong. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan. Selama proses pembelajaran dalam permainan mengancing baju diberikan dua kali pertemuan. Pada Siklus II dilakukan perbaikan media dengan menggunakan resleting ukuran kecil dan besar sehingga media lebih menyenangkan [24].

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan kelas pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus ketuntasan kelas masih 0%, 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 dini. Peningkatan ini terasa lebih jelas di siklus II, dengan capaian 80% atau 8 anak yang sudah tuntas. Peningkatan ini terjadi di ketiga aspek yang diamati, yakni kemampuan memegang kancing dengan benar, koordinasi antara mata dan tangan, serta kemampuan memasukkan kancing ke dalam lubang. Meskipun masih ada 20% 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 [20]. 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 anak 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 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.

VII. SIMPULAN

Permainan mengancing baju bisa membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3 hingga 4 tahun, asalkan permainan tersebut diterapkan dengan teratur dan dilakukan berulang kali. Bukti ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan yang awalnya 0% pada tahap pra siklus, kemudian naik menjadi 40% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 80% pada siklus II. 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.

VIII. 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] Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (2020). *Vol. 5, No. 2*, 67–80.
- [2] Change Think Journal. (2022). *Volume 1, Nomor 4*, 345–353.
- [3] Damayanti, E., & Nasrul, M. A. (2020). Capaian perkembangan fisik motorik dan stimulasinya pada anak usia 3–4 tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67–80.
- [4] Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri. (2026). *Volume 12, Nomor 2*. ISSN Cetak: 2477-5673; ISSN Online: 2614-722X.
- [5] Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/Khirani.V3i1.1622>
- [7] Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak. (2022). *Volume 3, Nomor 1*, 102–111.
- [8] Hayati, R. (2025). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. ResearchGate.
- [9] Imron, R. I. (2020). *Pengaruh Permainan Montessori Dressing Frame Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- [10] JCE (Journal of Childhood Education). (2022). Efektivitas permainan *Busy Book* dalam melatih motorik halus anak. *Vol. 6, No. 2*, 304–313.
- [11] JECCE (Journal of Early Childhood Care & Education). ISSN: 2615-1413 (Online).
- [12] Jurnal AUDHI. (2022). *Vol. 4, No. 2*, 48–55.
- [13] Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. (2018). *Vol. 3, No. 1*, 1–12.
- [14] Jurnal Metafora Pendidikan. (2025). *Vol. 3, No. 3*, 1–11.
- [15] Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa. (2021). *Vol. 6, No. 2*, 82–87.

- [16] Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*.
- [17] PAUD Teratai. (2023). *Vol. 12, No. 1*.
- [18] Rahmawati, B., Aulia, S. N., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2024). Isu tentang jumlah siklus.
- [19] Setyaningrum, H., Machmudah, M., & Sa'adah, H. I. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan pramenulis menggunakan media yang bervariasi di TK Tunas Pertiwi. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- [20] Sujiono, Y. N. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [21] UNION: Jurnal Pendidikan Matematik. *Vol. 5, No. 1*.
- [22] Utomo, I. A., Ramli, M., & Furaidah. (2018). Penerapan strategi bermain melalui media *Busy Book* untuk meningkatkan fisik motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12553>
- [23] Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/PTK.V1I4.821>
- [24] Widayati, S. S. Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan Montessori modifikasi pada anak kelompok A. PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- [25] Windayani, L. A., Darmawijaya, I. P., & Permadi, A. W. (2021). *Latihan Mengancing Baju untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Santi Kumara*.

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.