

P3I UMSIDA

Ponitinationsih

 LULUK

 PENDIDIKAN GURU PAUD

 Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3617248905****Submission Date****Jul 26, 2026, 10:31 AM GMT+7****Download Date****Jul 26, 2026, 10:45 AM GMT+7****File Name****PONITININGSIIH - 258620700167 HASIL PEMBAHASAN.docx****File Size****5.2 MB****12 Pages****6,187 Words****38,563 Characters**

31% 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

- 13 Excluded Matches

Top Sources

- 30%  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

30% 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	acopen.umsida.ac.id	17%
2	Internet	media.neliti.com	2%
3	Internet	jurnal.peneliti.net	2%
4	Internet	journal.bungabangsacirebon.ac.id	1%
5	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
6	Internet	publisherqu.com	<1%
7	Internet	eprint.ivet.ac.id	<1%
8	Internet	pdfcoffee.com	<1%
9	Internet	repository-fip.umj.ac.id	<1%
10	Internet	jurnal.uai.ac.id	<1%
11	Internet	jurnal.narotama.ac.id	<1%

12	Internet	cdn.juris.id	<1%
13	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
14	Internet	ejournal.unkhair.ac.id	<1%
15	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
16	Internet	journal.unilak.ac.id	<1%
17	Internet	repo.iain-tulungagung.ac.id	<1%
18	Publication	Rosa Dila Kurniarani, Kristin Anggraini. "Optimalisasi Kemampuan Menulis Awal ...	<1%
19	Internet	lppm.ikipmataram.ac.id	<1%
20	Publication	Herawati Herawati, Rizawati, Nina Yuminar Priyanti. "Meningkatkan kemampua...	<1%
21	Publication	Nurul Wathon, Nyimas Atika, Elsa Cindrya. "Pengaruh Bermain Paper Toys terhad...	<1%
22	Internet	archive.umsida.ac.id	<1%
23	Internet	e-pdfs.hu	<1%
24	Internet	mygorod.info	<1%
25	Internet	repository.unp.ac.id	<1%

26	Internet	www.scilit.net	<1%
27	Publication	Asrina Susi Yanti, Rismareni Pransiska. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus ...	<1%
28	Publication	Ira Pebriyani, Yuwan Anugrah. "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak ...	<1%
29	Publication	Wijayanti, Catur Menik. "Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosia...	<1%
30	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
31	Internet	docobook.com	<1%
32	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
33	Internet	id.scribd.com	<1%
34	Internet	jurnal.uinsyahada.ac.id	<1%
35	Internet	jurnal.umat.ac.id	<1%
36	Internet	murhum.ppjpaud.org	<1%
37	Internet	www.grafiati.com	<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 dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok bermain usia 3-4 tahun yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan observasi, dokumentasi dan hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diberikan 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 koordinasi 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].

Perkembangan adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/ badan/ jasmani seseorang mencakup perubahan fisik yang terjadi secara terus menerus dari fungsi jasmani dan rohani dimulai sejak dini. Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek salah satunya adalah fisik motorik [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].

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

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]. Motorik halus anak usia dini adalah kemampuan anak usia dini dalam menggerakkan dan mengodinasikan otot-otot kecil, terutama jari tangan dan pergelangan tangan, serta koordinasi mata dan tangan untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan ketelitian dan keterampilan. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun meliputi : Membalik buku satu persatu, Menyusun balok menjadi menara yang lebih tinggi, meronce, membuka menutup benda, Memegang krayon atau spidol dengan lebih baik dan masih banyak lainnya. Mengingat ketangkasan jari anak bervariasi dan merupakan aspek penting dalam perkembangannya, stimulasi kemampuan motorik halus sejak dini sangatlah penting, baik melalui pola asuh di rumah maupun di lingkungan pendidikan. Kreativitas anak akan meningkat ketika keterampilan motorik halus ini dikembangkan[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 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 mengancingkan sekrop[11].

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan menggunakan media busy book flanel, sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Menurut pendapat Karina bahwa media busy book flanel adalah buku yang terbuat dari bahan kain flanel, dengan banyak warna dan gambar, lebih cenderung menarik perhatian anak kecil dari pada buku dengan banyak teks. Mereka dapat menemukan informasi yang memuaskan pada media busy book flanel, diantaranya berisi gambar, warna yang menarik, tali sepatu, kancing baju, manik-manik, resleting baju, tutup botol yang dirancang untuk melatih motorik halus anak [12].

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 [13]. Aktivitas pembelajaran kehidupan praktis pada anak harus dilatih setiap hari sehingga anak akan terlatih dengan baik (Morison, 2007). Practical life atau kehidupan praktis merupakan lingkungan yang siap menekankan aktivitas motorik dasar sehari-hari (Santrock, 2008).

Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa practical life merupakan kegiatan latihan koordinasi antara tangan dan mata guna melatih gerakan fisik yang dilakukan sehari-hari (Hainstock, 2008). Pendapat lain mengatakan bahwa aktivitas-aktivitas anak dalam hal latihan kehidupan praktis sama pentingnya dengan pembelajaran pengetahuan matematika atau membaca pada anak (Feez, 2010). Oleh karena itu, kegiatan latihan kehidupan praktis perlu untuk dibelajarkan pada anak usia dini [14]. 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 [15]. 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 [16].

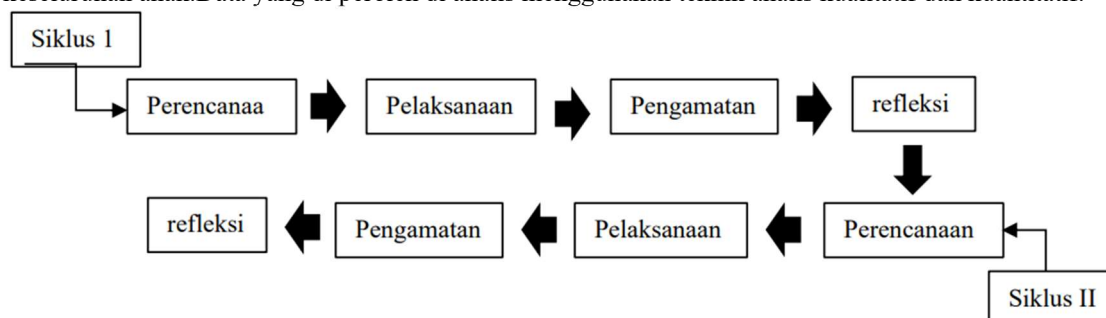
Penelitian terdahulu menurut Astuti Dkk yang berjudul Pengaruh media permainan dressing frame untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina menunjukkan penggunaan dressing frame untuk latihan motorik halus dan keterampilan sehari-hari. Permainan Dressing Frame Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong adalah meningkat dari nilai yaitu sebesar 20 % menjadi 85 %. Artinya bahwa terjadi peningkatan kemandirian anak kelompok B di TK Pagar Beringin. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Risky (2020) bahwa ada peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengancing baju setelah menggunakan Dressing Frame. Pencapaian hasil positif tersebut salah satunya karena penggunaan media tersebut dapat memvisualisasikan pembelajaran bina diri yang tadinya berbentuk abstrak menjadi konkrit, menarik perhatian murid untuk belajar sehingga meningkatkan kemampuan mengancing baju. 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.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan 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 di gunakan 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 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 motorik halus anak dalam proses perkembangan [18]. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam model Kemmis dan Mc Taggart adalah suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara sistematis untuk meningkatkan proses dan hasil belajar di dalam kelas. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengatasi, dan memperbaiki masalah yang terjadi di lingkungan pembelajaran secara langsung dan praktis, serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan intervensi yang telah dirancang.[19].

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 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi di lakukan kegiatan mengancingkan baju berlangsung. Wawancara di lakukan dengan guru kelas untuk memperoleh tambahan data mengenai proses pelaksanaan Tindakan dan respon anak, serta hambatan yang mungkin muncul. Dokumentasi di gunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto /video. Instrumen yang di gunakan adalah APE berupa baju yang sudah di buat. Penelitian berlangsung pada bulan Mei – Juni pada semester 2 yang terdiri dari 2 siklus. 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.



Selain observasi penelitian ini juga ditunjang dengan teknik pengumpulan data lainnya seperti wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkan perkembangan anak yang dicapai untuk mengetahui peningkatan yang telah dicapai sebelum dan sesudah intervensi diberikan, menggunakan rumus untuk mencari persentase menurut Haryadi [20] sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan motorik halus anak usia 3-4 tahun melalui permainan mengancingkan baju. Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 80% dari jumlah seluruh anak mampu mencapai indikator yang telah ditetapkan.

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 [21]. 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[22]. 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[23].

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 adalah tahap awal yang dilakukan sebelum tindakan perbaikan dimulai. Tahap ini bertujuan untuk memahami kondisi awal siswa, terutama 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", pra siklus diartikan sebagai tahap awal untuk mengenali kemampuan motorik halus anak. Melalui pra siklus ini, peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak masih merasa kesulitan dalam menggenggam kancing, memasukkan kancing ke dalam lubang, serta koordinasi antara mata dan tangan. 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 melalui permainan mengancingkan 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	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

Dalam tahap pra siklus yang telah dikumpulkan terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V Lamong dalam permainan mengancing baju masih tergolong rendah, karena anak-anak masih kurang percaya diri saat melakukan kegiatan tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak ada anak yang memenuhi syarat untuk diterima selama masa pra siklus. Setiap anak masih digolongkan sebagai tidak tuntas (BT), artinya diperlukan perencanaan pembelajaran tambahan agar hasil belajarnya bisa meningkat. Kemampuan belajar yang belum optimal ini menunjukkan perlunya metode atau kegiatan yang lebih menarik dan sesuai dengan konteks, serta memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini. Baju berbahan flanel berwarna-warni bisa digunakan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dengan cara yang menyenangkan. Sehingga secara keseluruhan, hasil dari pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam bermain permainan mengancing baju masih tergolong rendah, dimana sebagian besar anak berada dalam kategori belum mencapai target. Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam pra siklus, peneliti menyatakan bahwa diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan dan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, tahap pra siklus merupakan fase yang penting karena tidak hanya mencatat kelemahan anak, tetapi juga memberi kesempatan bagi peneliti untuk menemukan solusi yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

B. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dalam penelitian ini di laksanakan pada 21 Juni 2026, Berdasarkan hasil temun pada tahap pra siklus yang menunjukakn kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V lamong masih rendah,Sebagain besar anak belum mampu memegang kancing dengan benar,masih kesulitan dalam memasukkan ke dalam lubang , kordinasi mata dan tangan belum terfokus.Tahap pelaksanaan siklus 1 ini adalah Perencanaan dengan menyiapkan RPPH, media baju berkancing,Pelaksanaan tindakan, berupa kegiatan permainan mangancing baju dengan kancing berjumlah 3-5 biji. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dan respons anak selama kegiatan berlangsung, sekaligus mencatat peningkatan yang berhasil dicapai oleh setiap anak.Refleksi digunakan untuk mengetahui kelemahan, tingkat kesulitan, dan kelebihan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, sehingga menjadi dasar untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya[24].

Pelaksanaan Siklus 1 bertujuan untuk memperbaiki hasil yang di peroleh pada pra-siklus dengan memberikan permainan yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. 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 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	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 bermain mengancing baju dibandingkan fase pra siklus. Ada 10 anak yang berpartisipasi dalam penilaian siklus 1, yang melibatkan 3 aspek perkembangan. Mayoritas dari anak-anak tersebut menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan. Peningkatan rata-rata skor di semua aspek penilaian serta peningkatan kemampuan anak yang berhasil masuk ke kelompok tuntas menunjukkan tanda yang jelas. Lima anak dianggap sudah mencapai tahap selesai, sedangkan lima anak lainnya masih dikategorikan belum selesai, karena kurang fokus dalam bermain, sehingga tingkat keberhasilan belum tercapai. Dari siklus I ini, tingkat kelengkapan keseluruhan mencapai 40%.

Dalam aspek pertama, yaitu menggenggam kancing dengan benar, sebagian anak berhasil mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan pada tahap sebelumnya. Bisa dilihat beberapa anak mendapatkan skor 4, yaitu A2, A3, A6, A8, dan A10, yang menunjukkan kemampuan menggenggam kancing dengan baik. Di sisi lain, pada aspek memasukkan kancing ke lubang, prestasi anak juga meningkat. Banyak anak mendapatkan 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. Peningkatan tersebut mungkin dipengaruhi oleh strategi atau cara belajar yang lebih menarik, serta pendekatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan sifat anak usia dini[25].

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa terdapat perkembangan dalam bermain mengancing baju menggunakan bahan kain flanel. Namun, sekitar 60 persen anak masih belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan perbaikan pada tahap selanjutnya. Upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menambahkan berbagai macam media dan meningkatkan latihan motorik halus bagi anak yang masih kesulitan. Hasil ini menjadi penemuan penting yang akan digunakan untuk melanjutkan ke siklus II, dengan harapan semua anak dapat mencapai ketuntasan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

C. Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tanggal 16 Juni 2026. Pelaksanaan ini adalah lanjutan dari hasil refleksi pada siklus pertama. Dalam siklus pertama, penelitian ini menunjukkan adanya kemajuan cukup signifikan pada kemampuan anak usia 3-4 tahun di KB ABA V Lamong dalam bermain mengancing baju. Dari 10 anak yang menjadi subjek, ada 4 anak yang sudah mencapai kategori tuntas dengan rata-rata pencapaian sebesar 40 persen, sementara 6 anak lainnya belum mencapai kategori tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama, seperti penggunaan media yang menarik dalam kegiatan mengancing baju, pendekatan sambil belajar, serta bantuan dari guru, memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak, terutama dalam kegiatan mengancingkan baju.

Siklus II dirancang sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil dari siklus I, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran. Pada tahap ini, guru akan menyusun RPPH dan media resleting agar pembelajaran lebih beragam dan menarik. Pendampingan individu akan bagi anak masih mengalami kesulitan. Seperti itu, hasil yang dilakukan pada siklus II tidak hanya menunjukkan persentase ketuntasan, tetapi juga berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam berbagai kegiatan.

Pada siklus II dapat disimpulkan bahwa target yang telah ditentukan berhasil dicapai. Penggunaan media dalam permainan mengancing baju membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V Lamong. Menggunakan media mengancing baju ini tidak hanya membantu anak memahami konsep abstrak secara nyata, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan, sesuai dengan konteks dan sesuai dengan sifat anak usia dini.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus II Peningkatan kemampuan motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun melalui kegiatan 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

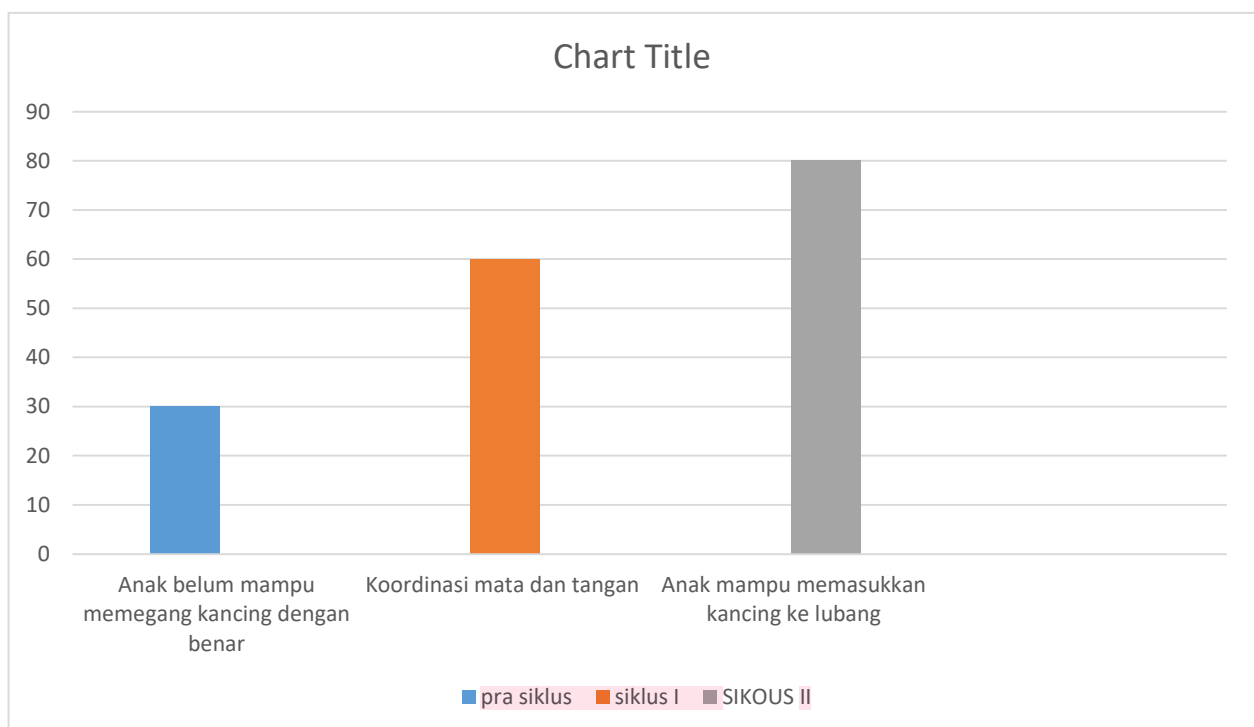
Secara keseluruhan, hasil dari siklus kedua menunjukkan bahwa menggunakan permainan mengancing baju secara nyata meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Mayoritas anak sudah mencapai kategori tuntas pada ketiga indikator, sedangkan jumlah anak yang masih butuh bantuan sangat sedikit. Oleh karena itu, Menggunakan media mengancingkan baju terbukti bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3 hingga 4 tahun di KB ABA V Lamong.

Pada siklus II, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun saat melakukan kegiatan mengancingkan baju. Dari 10 anak yang terlibat dalam penelitian, sebanyak 8 anak (80%) berhasil mencapai kategori tuntas. Persentase ini meningkat secara signifikan dibandingkan siklus I, di mana belum ada anak yang mencapai kategori tuntas. Pencapaian itu menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti penambahan media, berdampak positif terhadap kemampuan motorik halus anak.

Jika dianalisis lebih dalam per aspek, terlihat adanya kemajuan yang nyata pada bagian memasukkan kancing ke dalam lubang. Kebanyakan anak mampu mendapatkan skor yang tinggi, yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mulai berkembang. Dalam hal mengenggam kancing, terdapat peningkatan, sebagian besar anak mendapatkan skor 4, yang menunjukkan bahwa anak mampu menggunakan jari-jarinya. Pada aspek koordinasi mata dan tangan juga terjadi peningkatan, anak mulai bisa fokus. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak-anak sudah lebih baik dalam mengembangkan motorik halus nya.

Secara umum, hasil dari siklus II menunjukkan bahwa permainan mengancing baju terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak usia dini. Tingkat keberhasilan mencapai 80 persen menunjukkan hasil yang cukup baik dan hampir mencapai target yang telah ditentukan, meskipun masih perlu dilakukan tindak lanjut untuk anak yang belum tuntas, karena masih mengalami kesulitan dalam kegiatan motorik halus nya. Tabel 4. Grafik Ketercapaian Dalam Peningkatan Motorik Halus Melalui Permainan Mengancingkan Baju.

Grafik Ketercapaian Dalam Peningkatan Motorik Halus Melalui Permainan Mengancing Baju



Grafik di atas menunjukkan kemajuan kemampuan anak usia 3-4 tahun di KB ABA V Lamong dalam bermain mengancing baju, mulai dari tahap pra siklus, siklus I, sampai siklus II. Tiga aspek yang dinilai adalah kemampuan mengenggam kancing, kemampuan memasukkan kancing ke dalam lubang, serta kemampuan koordinasi antara mata dan tangan.

Indikator pertama adalah kemampuan anak-anak untuk menggenggam kancing dengan benar. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak masih rendah, sekitar 5%. Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa sebagian besar anak masih belum bisa memegang dengan baik. Setelah tindakan diterapkan pada siklus pertama, peningkatan capaian mencapai sekitar 25%, yang menunjukkan ada kemajuan meskipun masih tergolong kecil. Perkembangan lebih meningkat pada siklus II dengan capaian sebesar 30 persen. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan mengancing baju yang beragam mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Pada indikator kedua, yaitu kemampuan koordinasi mata dan tangan, terlihat adanya peningkatan yang terus-menerus. Sebelum memulai siklus, tingkat pencapaian anak masih rendah yaitu 25 persen. Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus pertama, capaian meningkat menjadi 50 persen, yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Selanjutnya pada siklus kedua, tingkat pencapaian meningkat lebih tinggi hingga mencapai 70 persen, yang artinya sebagian besar anak sudah mampu mengkoordinasikan mata dan tangan serta fokusnya terlihat lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dan tindakan nyata dapat meningkatkan kemampuan fokus anak.

Pada indikator ketiga, yaitu kemampuan memasukkan kancing ke dalam lubang, terdapat peningkatan yang paling besar dibandingkan ketiga aspek yang dinilai. Sebelum siklus capaian dimulai, kemampuan anak sekitar 20 persen, artinya kemampuan mereka masih sangat terbatas dalam memakai kancing baju. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, kemampuan anak meningkat menjadi sekitar 60%, dan pada siklus kedua meningkat lagi hingga mencapai 80%. Ini menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus yang terlihat dari setiap siklus yang dilakukan. Permainan mengancingkan baju membantu anak latihan gerakan jari terus-menerus, sehingga kemampuan koordinasi antara mata dan tangan bisa berkembang lebih baik.

Secara umum, grafik ini menunjukkan bahwa permainan mengancing baju memberikan dampak positif nyata terhadap peningkatan motorik halus anak usia dini. Setiap siklus menunjukkan bahwa strategi yang digunakan, seperti permainan mengancing baju, pendekatan belajar sambil bermain, variasi kegiatan, dan pendampingan individu, sangat efektif dalam membantu anak berkembang motorik halus. Hasil ini juga menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Meski begitu, tetap perlu diperhatikan anak-anak yang belum mencapai hasil terbaik, terutama untuk memperkuat otot-otot jari tangan mereka agar semua anak bisa mencapai tingkat keberhasilan yang baik. Ini menunjukkan bahwa belajar melalui pengalaman langsung dan benda nyata bisa membantu anak-anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan motoriknya.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti melakukan perencanaan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan agar tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan bahan atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran, serta menyusun instrumen observasi untuk mengukur keaktifan dan kemampuan motorik halus peserta didik. Tahapan perencanaan tersebut menjadi acuan dalam mengambil tindakan selanjutnya agar kegiatan pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam tahap pelaksanaan atau tindakan, peneliti melakukan pembelajaran motorik halus dengan menggunakan permainan mengancing baju. Langkah-langkah yang dilakukan adalah peneliti memperkenalkan kepada peserta didik media yang akan dibuat untuk permainan, kemudian peserta didik diajak untuk memegang baju yang berupa kain flanel yang memiliki kancing dengan jumlah 3, 4, dan 5 kancing. Selanjutnya, peneliti menjelaskan dan memberikan bimbingan mengenai manfaat belajar dengan menggunakan media kancing baju yang dilakukan secara perorangan. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik dapat belajar secara langsung dan menyenangkan dalam kemampuan motoriknya.

Dalam tahap pengamatan ini, peneliti mengamati sikap dan pertumbuhan siswa selama proses belajar mengajar. Kegiatan observasi tersebut mencakup: memperhatikan seberapa aktif siswa dalam memegang kancing. Melihat cara mata dan tangan siswa bekerja sama dalam fokus, serta kemampuan siswa memasukkan kancing ke dalam lubangnya. Menuliskan hasil pengamatan ke dalam lembar observasi untuk dianalisis lebih lanjut. Data hasil observasi tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang dilakukan berhasil dan menentukan apakah perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Dalam tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak, serta menentukan langkah-langkah yang perlu diperbaiki. Kegiatan refleksi tersebut mencakup perbandingan antara hasil pembelajaran dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya, mengenali hambatan yang muncul selama pelaksanaan tindakan, serta menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya agar hasil yang dicapai lebih optimal. Jika hasil penelitian sudah memenuhi kriteria keberhasilan, maka peneliti dianggap telah berhasil dan tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Tahapan refleksi ini dilakukan agar dapat memastikan bahwa langkah-langkah yang telah diterapkan benar-benar berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB ABA V Lamong melalui permainan mengancing baju dengan menggunakan media yang menyenangkan. Pada tahap siklus pertama, guru menerapkan media mengancing baju dalam kegiatan pembelajaran. Melihat dan menghitung jumlah kancing yang ada pada baju yang terbuat dari bahan kain flanel yang terdiri dari tiga warna, selama anak-anak sangat antusias dan senang. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak meningkat saat bermain mengancingkan baju, meskipun beberapa anak masih merasa sulit.

Dalam siklus II, kegiatan dilakukan kembali dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Guru memberikan variasi kegiatan yang lebih menarik, seperti permainan mengancing baju dengan resleting. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam berpartisipasi aktif, merasa lebih percaya diri, serta mampu berpikir secara logis dan kritis dalam menyelesaikan tugas. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain mengancing baju bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak berusia 3 hingga 4 tahun. Kegiatan yang dilakukan secara langsung membantu anak lebih mudah memahami konsep secara nyata sebelum mereka beralih ke bentuk simbol yang lebih abstrak. Selain itu, belajar dengan permainan bisa membuat anak lebih tertarik belajar, melatih gerakan tangan yang halus, dan mempererat hubungan antara guru dan anak.

Pada siklus II terjadi perkembangan yang lebih nyata, anak yang sebelumnya hanya bisa memegang kancing kini sudah bisa memanipulasi jari-jarinya untuk memasukkan kancing ke dalam lubang. Selain itu, kemampuan konsentrasi anak juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur nyata dan bermain dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Berdasarkan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bermain mengancing baju mampu memperkembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan cara aktif menggerakkan jari-jarinya. Peneliti berhasil dalam proses belajar melalui kegiatan bermain, yaitu memasukkan kancing. Mereka mendekati anak, membimbing, memberi motivasi, dan akhirnya mendapatkan hasil yang baik [27]. Dengan demikian, pembelajaran di KB ABA V Lamong lebih kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan dunia anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain mengancing baju dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak-anak di KB AB V Lamong secara nyata dan signifikan. Sebelum memulai siklus, hasil belajar anak belum memuaskan karena belum ada yang mencapai target. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I dengan strategi pembelajaran yang lebih menarik, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 40 % atau 5 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. 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 [28]. 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.

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] Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. (2018). *Vol. 3, No. 3*.
- [8] Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak. (2022). *Volume 3, Nomor 1*, 102–111.
- [9] Hayati, R. (2025). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. ResearchGate.
- [10] Imron, R. I. (2020). *Pengaruh Permainan Montessori Dressing Frame Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- [11] JCE (Journal of Childhood Education). (2022). Efektivitas permainan *Busy Book* dalam melatih motorik halus anak. *Vol. 6, No. 2*, 304–313.
- [12] JECCE (Journal of Early Childhood Care & Education). ISSN: 2615-1413 (Online).
- [13] Jurnal AUDHI. (2022). *Vol. 4, No. 2*, 48–55.
- [14] Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. (2018). *Vol. 3, No. 1*, 1–12.
- [15] Jurnal Metafora Pendidikan. (2025). *Vol. 3, No. 3*, 1–11.
- [16] Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa. (2021). *Vol. 6, No. 2*, 82–87.
- [17] Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep dasar pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113. <https://doi.org/10.47861/Khirani.V1i4.632>
- [18] Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*.
- [19] PAUD Teratai. (2023). *Vol. 12, No. 1*.
- [20] Rahmawati, B., Aulia, S. N., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2024). Isu tentang jumlah siklus.
- [21] 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*.
- [22] Sugiharto, F. B., Rozhana, K. M., & Iten, F. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar melalui bantuan CD interaktif pada siswa sekolah dasar. *Didaktik Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 99–110. <https://doi.org/10.30997/DT.V9i2.5628>
- [23] Sujiono, Y. N. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- [24] UNION: Jurnal Pendidikan Matematik. *Vol. 5, No. 1*.
- [25] 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>
- [26] 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>
- [27] Widayati, S. S. Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan Montessori modifikasi pada anak kelompok A. PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- [28] 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*.
- [29] Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

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.