

**Program Bermain Dengan Membuat Media Pola Jahit Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK AL-IKHLAS**  
*Playing Program by Making Sewing Pattern Media to Train Fine Motor Skills in Preschool Children at AL-IKHLAS Kindergarten*

Nurul Nabila

Poltekkes Kemenkes Makassar

Email : [nabilaalalaaat1717@gmail.com](mailto:nabilaalalaaat1717@gmail.com)

Nomor Telepon: +62 895-1721-2915

**ABSTRACT**

**Background:** Preschool-aged children are in a golden period of development, where fine motor stimulation is crucial to support academic readiness and everyday skills. This research develops sewing pattern play media to train children's fine motor skills. **Method:** This study used a descriptive qualitative approach through observations and interviews with nine 5-year-old children at Al-Ikhlaz Kindergarten. The intervention was conducted in four sessions of sewing pattern games using media designed to be safe, engaging, and educational. **Results:** The children demonstrated high levels of enthusiasm, improved hand-eye coordination, and improved pattern-sewing skills after several attempts. Respondents stated that the activity was fun, game-like, yet educational. The product was rated highly for safety, ease of use, and educational value. **Conclusion:** A play program using sewing pattern media has been proven effective in stimulating fine motor skills in preschoolers. This media can be a simple, fun, and beneficial learning alternative for children's development at school and at home.

**Keywords:** Fine motor skills, preschool children, sewing patterns, educational play

**ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Anak usia prasekolah berada pada masa emas perkembangan, di mana stimulasi motorik halus sangat penting untuk mendukung kesiapan akademik dan keterampilan sehari-hari. Penelitian ini mengembangkan media bermain pola jahit untuk melatih keterampilan motorik halus anak. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara terhadap 9 anak usia 5 tahun di TK AL-Ikhlaz. Intervensi dilakukan dalam 4 sesi permainan pola jahit menggunakan media yang dirancang aman, menarik, dan edukatif. **Hasil:** Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, koordinasi mata-tangan yang membaik, serta peningkatan kemampuan dalam menjahit pola setelah beberapa kali mencoba. Responden menyatakan kegiatan ini menyenangkan, menyerupai permainan namun tetap edukatif. Produk dinilai sangat baik dari segi keamanan, kemudahan penggunaan, dan nilai manfaat edukatif. **Kesimpulan:** Program bermain membuat media pola jahit terbukti efektif dalam menstimulasi motorik halus anak prasekolah. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan bermanfaat bagi perkembangan anak di sekolah maupun di rumah.

**Kata Kunci:** Motorik halus, anak prasekolah, pola jahit, permainan edukatif

**PENDAHULUAN**

Anak-anak dalam rentang usia prasekolah, yakni antara 3 hingga 6 tahun sering kali disebut sebagai periode emas (the golden age) karena pada fase ini, sekitar 80% perkembangan kognitif mereka telah terbentuk. Oleh karena itu, memberikan stimulasi yang optimal di berbagai aspek sangatlah krusial untuk mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi tugas-tugas perkembangan berikutnya. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan pesat, terutama dalam aspek motorik dan personal. Kemampuan motorik yang semakin matang berperan penting dalam membantu anak mengoordinasikan gerakan mata, melatih kelincahan tangan, serta mengasah daya imajinasi dan kreativitas mereka (Putri et al., 2021), (Putri & Sulistyawati, 2024).

Berdasarkan laporan yang dirilis oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), pada tahun 2020 tercatat sebanyak 149,2 juta anak berusia dibawah lima tahun di seluruh dunia mengalami hambatan dalam perkembangan. Dari total tersebut, sebagian besar yaitu sekitar 95% berasal dari negara-negara dengan tingkat pendapatan rendah hingga menengah. Di Thailand, misalnya, sekitar 24% anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik, diikuti oleh Argentina dengan angka 22%, dan Peru sebesar 18% (Idhayanti, 2022). Sementara itu, di Indonesia, WHO pada tahun 2018 mencatat prevalensi gangguan perkembangan pada anak di bawah lima tahun mencapai 7.512,6 kasus per 100.000 populasi atau setara dengan 7,51%. (WHO, 2021). (Vike Dwi Hapsari et al., 2024). Berdasarkan data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, sebanyak 12,4% anak di Indonesia mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, sedangkan 9,8% mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus. Meskipun demikian, angka ini menunjukkan penurunan dibandingkan dengan hasil Riskesdas tahun 2010, yang mencatat persentase gangguan motorik kasar sebesar 8,8% dan motorik halus sebesar 6,2%, permasalahan ini tetap menjadi tantangan dalam bidang kesehatan masyarakat yang memerlukan perhatian lebih lanjut. (Radhiyah et al., 2023).

Keterlambatan dalam perkembangan motorik halus dapat berdampak pada proses belajar anak di sekolah, yang berujung pada menurunnya minat mereka dalam menulis serta berkurangnya semangat terhadap aktivitas akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum mencapai tahap perkembangan yang sesuai dengan usianya. Beberapa faktor yang berperan dalam keterlambatan tersebut meliputi kurangnya stimulasi dari orang tua,

terbatasnya kesempatan untuk melatih keterampilan motorik, serta pola asuh yang terlalu protektif sehingga menghambat eksplorasi anak (Munawaroh et al., 2019), (Putri & Sulistyawati, 2024).

Keterlambatan dalam perkembangan motorik halus dapat menjadi hambatan bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Akibatnya, mereka bisa kehilangan minat terhadap pembelajaran, malas menulis, mudah merasa frustrasi, kurang mandiri, dan mengalami penurunan rasa percaya diri. Jika masalah ini tidak segera ditangani, anak berisiko menghadapi kesulitan dalam bidang akademik, yang bahkan dapat berujung pada putus sekolah. Selain itu, gangguan motorik halus yang tidak mendapat perhatian juga dapat meningkatkan kemungkinan munculnya kondisi seperti cerebral palsy. (Idhayanti, 2022). Untuk mencegah keterlambatan atau gangguan dalam perkembangan motorik halus pada anak, diperlukan stimulasi yang tepat. Stimulasi ini berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik, sehingga anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal. Beberapa aspek kecerdasan yang harus diperhatikan meliputi keterampilan dalam mengembangkan motorik halus dan kasar, kemampuan berinteraksi sosial, keterampilan berbahasa, serta tingkat kemandirian (A. Sulistyawati, 2017). Beragam metode dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti latihan menulis, kegiatan melipat kertas, serta pemanfaatan permainan edukatif yang mendukung perkembangan mereka. (Marmi dalam Idhayanti, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Utami et al., 2024) menunjukkan bahwa aktivitas membuat pola jahitan berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa kegiatan menjahit dapat secara signifikan membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, bahkan melebihi standar pencapaian yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa aktivitas kreatif yang melibatkan koordinasi tangan, seperti menjahit, memiliki peran krusial dalam mendukung perkembangan motorik halus sejak dini.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Dewi, 2024) temuan penelitian

ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain dengan metode menjahit dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan keterampilan motorik halus anak. Selain itu pendekatan ini juga membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, sekaligus melatih kesabaran serta ketelitian mereka dalam menyelesaikan suatu tugas.

Salah satu aktivitas yang bermanfaat bagi anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan motorik halus adalah membuat pola jahit. Kegiatan ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan jari, tangan, dan pergelangan tangan, tetapi juga mengoptimalkan koordinasi gerakan yang diperlukan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Namun, teknik menjahit yang diterapkan pada anak-anak berbeda dari yang digunakan oleh orang dewasa. Meskipun memiliki prinsip dasar yang serupa, peralatan yang digunakan telah dirancang khusus agar lebih aman dan mudah digunakan oleh anak-anak.(Utami et al., 2024).

Tujuan dari proyek ini adalah mengembangkan program bermain dengan aktivitas membuat pola jahit yang diharapkan dapat memberikan stimulasi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Produk ini dirancang menggunakan bahan yang aman, menarik, dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar sekaligus membantu memperkuat koordinasi tangan dan mata mereka. Meskipun konsep pola jahit telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya, program yang dikembangkan dalam proyek ini menghadirkan inovasi baru yang belum pernah dirancang maupun diterapkan di lokasi penelitian yang akan diteliti.

**METODE**

**Desain, tempat dan waktu**

dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami bagaimana permainan media pola jahit dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak prasekolah. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas bermain serta wawancara langsung yang dilakukan kepada anak-anak saat bermain berlangsung. Proyek ini dilaksanakan selama 2 minggu di TK AL-IKHLAS pada bulan Maret-Mei, setiap pertemuan yang berlangsung selama 30 menit setiap pertemuan.

**Jumlah dan cara pengambilan subjek**

Proyek program bermain membuat pola jahit dirancang untuk anak-anak usia 5-6 tahun, khususnya pada jenjang prasekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Kelompok sasaran ini dipilih karena berada dalam fase perkembangan motorik halus.

**Hasil**

**1. Gambaran Umum Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak (TK) AL-IKHLAS. Alamat: Jl. Minasa Upa No.10, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221. TK AL-IKHLAS adalah yang berdiri sejak 17 Februari 2012. Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 009/BAN PAUD PNF/AKR/2017 pada tanggal 14 Juni 2017. TK AL-IKHLAS merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang bertujuan memberikan pembelajaran berbasis agama islam kepada anak-anak usia prasekolah. Lokasi Lembaga ini berada di lingkungan perumahan yang aman dan strategis, memudahkan akses Masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anak-anak mereka disini. TK AL-IKHLAS memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak, seperti ruang kelas yang nyaman, area bermain, serta ruang kegiatan pendukung lainnya. Lingkungan sekolah yang ramah anak dan didukung oleh tenaga pengajar yang kompeten menjadikan TK AL-IKHLAS sebagai tempat yang ideal untuk pelaksanaan penelitian terkait Pendidikan anak usia dini.

**2. Karakteristik Responden**

**a. Informan Utama**

**Tabel 4. 1 : Karakteristik Responden Informan utama**

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase
<b>Usia</b>		
5 tahun	9	100
<b>Jenis Kelamin</b>		
P	5	56
L	4	44
<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Tabel 4.1 diatas melibatkan 9 responden anak usia prasekolah dengan usia 5 tahun sebanyak 9 responden (100%). Dalam hal jenis kelamin, responden paling banyak adalah perempuan yaitu 5 anak (56%) dan laki-laki yaitu 4 anak (44%). Selama proses pengamatan, penelitian mengamati pengaruh media pola jahit tanpa bias gender yang signifikan.

**b. Informan Utama**

**Tabel 4. 2 :Karakteristik Responden Informan Tambahan**

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase
<b>Usia</b>		
27 tahun	1	100
28 tahun	1	100
<b>Jenis Kelamin</b>		
P	2	100
<b>Jumlah</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa melibatkan 2 responden guru, dengan usia 27 tahun sebanyak 1 responden (100%) dan usia 28 tahun sebanyak 1 responden (100%). Dalam hal jenis kelamin, semua responden adalah perempuan.

**3. Hasil Penelitian**

**a. Program bermain membuat media pola jahit yang mendukung perkembangan motorik halus anak prasekolah**

Terkait membuat media pola jahit, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan tentang pengalaman bermain membuat media pola jahit kepada responden Apakah kamu sudah pernah membuat media pola jahit ini sebelumnya? dari keseluruhan responden (9 responden) seluruhnya

mengatakan belum pernah membuat media pola jahit ini sebelumnya. Seperti kutipan wawancara dengan responden dibawah ini  
"belum, ini baru pertama kali." (An. AM, 5 tahun)  
"belum pernah." (An. M, 5 Tahun)  
"ini pertama kali kak" (An.K, 5 Tahun)  
"belum, aku takut salah" (An.AI, 5 Tahun)  
"baru melihat permainan ini pertama kali kak" (An.T, 5 Tahun)  
"belum, ini baru" (An.AMS, 5 Tahun)  
"belum juga" (An.S, 5 Tahun)  
"belum pernah" (An.Y, 5 Tahun)  
"tidak pernah" (An.G, 5 Tahun)

Setelah peneliti mewawancarai terkait dengan perasaan anak saat pertama kali mencoba membuat media pola jahit, semua responden menyatakan perasaan senang dan antusias saat bermain. Seperti terlihat pada wawancara dibawah ini

"iya, senang sekali bermain ini" (An. AM, 5 tahun)  
"takut salah, tapi seru" (An.AM, 5 Tahun)  
"senang, aku bisa main sendiri" (An.K, 5 Tahun)  
"aku takut salah, tapi senang" (An.AI, 5 Tahun)  
"senang banget! Aku bisa bikin baju" (An.T, 5 Tahun)  
"seru! Seperti tantangan" (An.AMS, 5 Tahun)  
"deg-degan! Tapi senang" (An.S, 5 Tahun)  
"seru! Kayak bikin baju boneka" (An.Y, 5 Tahun)  
"deg-degan tapi seru!" (An.G, 5 Tahun)

Peneliti mewawancarai lagi responden menanyakan apakah kegiatan ini lebih mirip bermain atau belajar jawaban responden bermacam macam 5 orang responden mengatakan belajar sedangkan 4 orang responden mengatakan bermain. Dapat dilihat pada kutipan wawancara dibawah ini

"main sih" (An.AX, 5 Tahun)  
"kayak main tapi bu guru bilang juga belajar" (An.AM, 5 Tahun)  
"belajar kak" (An.K, 5 Tahun)  
"seperti bermain" (An.AI, 5 Tahun)  
"belajar sih tapi kayak main juga" (An.T, 5 Tahun)  
"bermain lah" (An.AMS, 5 Tahun)  
"belajar, tapi senangnya kayak main" (An.S, 5 Tahun)  
"belajar! Tapi enak kayak main" (An.Y, 5 Tahun)  
"belajar sih, tapi asik kayak main" (An.G, 5 Tahun)

Setelah peneliti mengajukan pertanyaan tentang cara bermain dan kemampuan terkait bagaimana cara kamu memasukkan benang kedalam lubang pola dengan tepat semua responden menjawab dengan cara yang tepat dan antusias. Seperti pada kutipan wawancara dibawah ini

"aku pegang seperti ini, terus masukan ke lubang pelan-pelan" (An.AX, 5 Tahun)  
"harus liat lubangnya" (An.AM, 5 Tahun)  
"aku masukan jarum plastiknya terus tarik" (An.K, 5 Tahun)  
"benangnya masukan dari depan ke belakang, terus ditarik" (An.AI, 5 Tahun)  
"lihat lubangnya, terus masukan dan tarik lagi" (An.T, 5 Tahun)

"pakai dua tangan, terus tarik benangnya kuat" (An.AMS, 5 Tahun)

"masukin benang ke lubang lubangnya" (An.S, 5 Tahun)  
"pelan pelan masukan benang, terus tarik" (An.Y, 5 Tahun)  
"masukin ke lubangnya satu-satu" (An.G, 5 Tahun)

Setelah itu peneliti menanyakan kembali kepada responden terkait apa yang kamu rasakan saat tanganmu bergerak mengikuti pola jahit? apakah itu mudah atau sulit dari beberapa responden banyak yang mengatakan sulit berjumlah 7 responden sedangkan 2 lainnya mengatakan mudah. Dapat dilihat pada kutipan wawancara dibawah ini

"awalnya susah, terus jadi bisa" (An.AX, 5 Tahun)  
"susah! Tapi bisa" (An.AM, 5 Tahun)  
"sulit tapi aku bisa" (An.K, 5 Tahun)  
"mudah kalau pelan-pelan" (An.AI, 5 Tahun)  
"agak sulit, tanganku capek" (An.T, 5 Tahun)  
"susah awalnya" (An.AMS, 5 Tahun)  
"mudah, kalau gak salah masuk" (An.S, 5 Tahun)  
"susah awalnya, terus bisa" (An.Y, 5 Tahun)  
"susah pas benangnya kusut" (An.G, 5 Tahun)

Peneliti mewawancarai responden tentang sosial dan emosi mereka seperti kamu main sendiri atau bareng teman jawaban mereka bermacam macam lebih banyak bermain bareng teman seperti 7 responden ini dan yang lainnya bermain sendiri seperti 2 responden ini. Dapat dilihat pada kutipan wawancara di bawah ini

"main sama (An.AM)" (An.AX, 5 Tahun)  
"main sama temanku (An.AX) (An.AM, 5 Tahun)  
"sendiri dulu" (An.K, 5 Tahun)  
"main bareng sama (An.S) dan (An.G)" (An.AI, 5 Tahun)  
"sama bu guru dan (An.AMS)" (An.T, 5 Tahun)  
"bareng sama temanku" (An.AMS, 5 Tahun)  
"sama (An.Y) dan bu guru" (An.S, 5 Tahun)  
"sama teman-temanku" (An.Y, 5 Tahun)  
"sendiri dulu tapi temanku bantuin kok" (An.G, 5 Tahun)

Terakhir terkait pertanyaan diatas peneliti menanyakan lagi kepada responden kamu mau main ini lagi ga nanti semua responden kompak mengatakan mau bermain membuat media pola jahit seperti ini lagi. Seperti kutipan pada wawancara dibawah ini

"mau banget kak" (An.AX, 5 Tahun)  
"iya mau" (An.AM, 5 Tahun)  
"iya mau, besok lagi kak" (An.K, 5 Tahun)  
"mau, seru bentuk baju!" (An.AI, 5 Tahun)  
"mau!" (An.T, 5 Tahun)  
"iyaaa" (An.AMS, 5 Tahun)  
"mau, mau yang pola baju lagi" (An.S, 5 Tahun)

**b. Kualitas Produk**

**Tabel 4. 3** :Kualitas Produk pola jahit

Kualitas produk kriteria Penilaian	Skor/ Penilaian Produk									
	Sangat Kurang		Kurang		Cukup		Baik		Sangat Baik	
	San	%	Kur	%	Cu	%	Bai	%	San	%
Bahan aman dan tidak tajam untuk anak	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
Bentuk dan desain menarik bagi anak	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
Pola jahit terlihat jelas dan mudah diikuti	0	0	0	0	0	0	2	100	0	0
Instruksi mudah dipahami	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
Anak dapat menggunakan tanpa banyak bantuan	0	0	0	0	2	100	0	0	0	0
Alat dan bahan mudah digunakan untuk anak	0	0	0	0	0	0	2	100	0	0
Melatih koordinasi antara tangan	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
Meningkatkan kemampuan kognitif anak	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100

Anak terlihat antusias saat bermain	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
Anak bermain dalam waktu yang lama	0	0	0	0	0	0	0	2	100	0
Anak ingin mengulang permainan	0	0	0	0	0	0	0	2	100	0
Produk memberikan nilai manfaat yang baik	0	0	0	0	0	0	0	0	2	100
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>16</b>

Berdasarkan Tabel 4.3 : diatas mencerminkan bahwa produk pola jahit sudah sedikit memenuhi kriteria aman dimana 50% responden menilai keamanan produk sangat baik.

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil penilaian terhadap Bahan aman dan tidak tajam untuk anak dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Bentuk dan Desain menarik bagi anak dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Pola jahit terlihat jelas dan Mudah diikuti dengan kategori "Baik" sebesar 2 (100%), Instruksi mudah dipahami dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Anak dapat menggunakan tanpa banyak bantuan dengan kategori "Cukup" sebesar 2 (100%), Alat dan bahan mudah digunakan untuk anak dengan kategori "Baik" sebesar 2 (100%), Melatih koordinasi antara tangan dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Melatih motorik halus anak dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Anak terlihat antusias saat bermain dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%), Anak bermain dalam waktu yang lama dengan kategori "Baik" sebesar 2 (100%), Anak ingin mengulang permainan dengan kategori "Baik" sebesar 2 (100%), Produk memberikan nilai manfaat yang baik dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 2 (100%).

Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar keamanan dan estetika yang sesuai untuk usia anak prasekolah. Pada aspek kemudahan penggunaan, instruksi penggunaan media dinilai sangat mudah dipahami. Anak-anak mampu menggunakan media secara mandiri tanpa banyak bantuan, dan alat maupun bahan dinilai mudah digunakan. Seluruh indikator dalam aspek ini juga mendapatkan skor 2 dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa produk ramah anak dan mendukung proses eksplorasi mandiri.

**PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program bermain membuat media pola jahit memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus

anak prasekolah. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan dan jari, tetapi juga memberikan stimulasi menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional.

Berdasarkan wawancara terhadap sembilan anak sebagai informan utama, sebagian besar anak belum pernah mencoba permainan pola jahit sebelumnya, namun menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bermain. Perasaan senang, penasaran, bahkan tantangan yang dirasakan anak menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu membangkitkan minat belajar melalui pendekatan bermain. Mayoritas anak juga merasa kegiatan ini seperti "belajar sambil bermain", yang mengindikasikan bahwa program ini berhasil menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif secara seimbang.

Penilaian kualitas produk berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa seluruh indikator kualitas produk memperoleh skor penilaian Sangat Baik (100%), baik dari segi keamanan bahan, desain menarik, kemudahan penggunaan, hingga nilai manfaat edukatif yang diberikan. Artinya, media ini tidak hanya memenuhi aspek fisik dan teknis, tetapi juga berfungsi secara optimal dalam mendukung perkembangan anak.

Aspek kemampuan motorik halus anak juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan melalui observasi dan wawancara, di mana anak-anak mampu memasukkan benang ke dalam lubang pola dengan teknik yang tepat. Meskipun awalnya mengalami kesulitan, sebagian besar anak berhasil menyelesaikan aktivitas dengan baik setelah beberapa kali mencoba. Hal ini mengindikasikan adanya proses pembelajaran dan adaptasi yang efektif melalui media pola jahit.

Dari segi interaksi sosial, mayoritas anak lebih senang bermain bersama teman atau guru. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek motorik, tetapi juga mampu mendorong anak untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam lingkungan bermain. Selain itu, respon positif berupa keinginan anak untuk mengulang permainan juga menjadi indikator bahwa program ini menyenangkan dan memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk minat belajar anak.

Hasil ini mendukung penelitian terdahulu oleh Utami et al. (2024) dan Dewi (2024) yang menyatakan bahwa kegiatan menjahit dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak secara signifikan. Secara keseluruhan, program bermain membuat pola jahit memberikan kontribusi positif dan dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang sederhana, efektif, dan menyenangkan untuk anak prasekolah.

## KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan program bermain membuat media pola jahit di TK Al-Ikhlas menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak prasekolah. Anak-anak mengalami perkembangan yang nyata dalam hal menggunakan alat, menarik benang, dan

menjahit pola dengan lebih terarah serta rapi. Selain itu, media pola jahit ini juga memberikan dampak positif terhadap koordinasi mata dan tangan, keberanian untuk berinteraksi sosial, peningkatan rasa percaya diri, serta pengembangan kreativitas anak.

Media yang digunakan dinilai aman, menarik, dan mudah dioperasikan oleh anak, sehingga mampu mempertahankan perhatian serta antusiasme mereka selama proses kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan bermanfaat untuk diterapkan dalam rangka mendukung perkembangan motorik halus anak prasekolah secara optimal.

## SARAN

### 1. Bagi guru/pendidik

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media membuat pola jahit sebagai salah satu variasi kegiatan pembelajaran untuk melatih motorik halus anak.

### 2. Bagi sekolah (TK)

Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan lebih banyak media pembelajaran serupa sederhana, aman, dan edukatif guna menunjang proses pembelajaran anak usia dini secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, motorik, sosial, maupun emosional.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran lain yang berfokus pada motorik halus. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan variasi bentuk atau tingkat kesulitan berbeda.

### 4. Bagi Orang Tua

Orang tua di rumah dapat melibatkan anak dalam aktivitas menjahit sederhana menggunakan alat dan bahan yang aman untuk terus menstimulasi motorik halus anak secara berkelanjutan di luar lingkungan sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Dr. Drs. Rusli., Sp. FRS. APT. Selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar.
2. Iwan, S.Kp., M.Kes., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
3. Ibu Mardiana Mustafa, SKM, M.Kes selaku Sekretaris Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
4. Naharia Laubo, S.Pd, S.Kep, Ns, M.Kes selaku ketua prodi Diploma III Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar.
5. Bapak Junaidi, S.St., S.Kep., M.Kes selaku Kaprodi DIV Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
6. Bapak Yulianto S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing utama yang selama ini meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta saran kepada saya dalam

penyusunan Karya Tulis Ilmiah.

7. Ibu Hj. Ningsih Jaya, SKM., S. Kep., M.Kes selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
8. Bapak Dr. Ruslan Hasani, S.Sit., S.Kep., Ns., M.Kes selaku penguji utama.
9. Bapak Dr. Abd Hady J, S.Sit, S.Kep, Ns, M.Kes selaku penguji pendamping.
10. Bapak dan Ibu Dosen, Staff, dan Instruktur Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
11. Kepada diri sendiri terimakasih banyak karena sudah berusaha dan bertahan sejauh ini dan selalu yakin bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses penulisan akan berakhir.
12. Teman-teman seperjuangan partofc yang telah memberikan semangat dan tempat diskusi selama proses penyelesaian KTI ini.
13. Teruntuk Ainun Iskandar, dan Ayudia Putri sahabat yang telah kebersamai penulis dalam penulisan KTI ini, terimakasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, N. E., Aisa, S., Sari, P., Ningrum, S., & Nurillan, P. (2024). *Efektifitas Permainan Menjahit Pola Baju dalam Mengembangkan Motorik Halus Dan Melatih Kesabaran Pada Anak Usia Dini. 1*, 33–42.
- Ayu Hopiani, K., Dalam, M., Motorik, P., Anak, H., & Dini, U. (2020). *Ayu Hopiani, 2020 Kreasi Kegiatan Menjahit Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Dewi, R. A. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menjahit Di Kelompok B Tk Pilang 2 Masaran Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024. 1*, 4–6.
- Idhayanti, R. I. (2022). Mozaik Dan Puzzle Mampu Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.31983/jsk.v4i1.8226>
- Ilmiah, K. T., Nur, S., Pawellangi, A., Kesehatan, K., Indonesia, R., Makassar, P. K., Makassar, J. K., & Keperawatan, P. D. (2024). *Implementasi pemberian bermain mewarnai dalam menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah di upt pprsa inang matutu*.
- Indriawan, I., & Wijiyu, H. (2020). Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta:Rineka. In <https://Medium.Com/> (Issue June). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Putri, N. P., & Sulistyawati, E. (2024). *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah melalui Penerapan Terapi Bermain Papercraft*.
- Radhiah, S., Patui, N. S., & Mantao, E. (2023). Pemantauan Tumbuh Kembang Anak Baduta Stunting di Kelurahan Pengawu Kota Palu. *Jurnal Dedikatif Kesehatan Masyarakat*, 3(2), 1–6. <https://jurnal.fkm.untad.ac.id/index.php/dedikatifkesmas/article/view/560>
- Rohmah, K., Kustiawan, U., & Suryadi, S. (2021). Peningkatan Motorik Halus Melalui Menjahit Jenis-Jenis Pola Baju pada TK Kelompok A. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 516–524. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p516-524>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Perkembangan fisik dan motorik anak. In *Suparyanto dan Rosad S 2020* (Vol. 5, Issue 3).
- Utami, T., Istikomah, Hidayah, N. N., Misnawati, & Ayu Pertiwi, L. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjahit pada Anak Usia Dini Kelompok A TK Pertiwi Sidorejo Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo. *ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 51–69. <https://doi.org/10.51311/alayya.v4i1.615>
- Vike Dwi Hapsari et al. (2024). *Pengaruh terapi bermain lipat kertas (origami) terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Negeri Pembina V. 1*(1), 135–140.