

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN DRESSING FRAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA
SIBORONG-BORONG**

Astuti Perawati Sianturi

Adiani Hulu

Uranus Zamili

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

astutiperawati1999@gmail.com

adianihulu4@gmail.com

uranuszamili87@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media dressing frame untuk meningkatkan motorik halus 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-experimental design dengan bentuk "One Group Pretest-Posttest Design". Populasi adalah siswa (usia 4-5 tahun) di TK Negeri Pembina Siborong-borong berjumlah 66 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 22 orang menggunakan teknik Purposive Sample. Data dikumpulkan dengan lembar observasi sebanyak 7 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media permainan dressing untuk meningkatkan motorik halus 4-5 tahun di TK Pembina siborong-borong dibuktikan dengan: 1) nilai rata-rata pada posttest yaitu sebesar 25,7727 > nilai rata-rata pada pretest adalah sebesar 19,9545, dan nilai tersebut menunjukkan bahwa selisih rata-rata pada pretest dan posttest adalah sebesar 5,81818 hal tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata pada pretest dan posttest. 2) uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $dk=n-1=21$) yaitu sebesar 4,923 > 2,080 dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media permainan dressing untuk meningkatkan motorik halus 4-5 tahun di TK Pembina siborong-borong diterima.

Kata Kunci: Media Permainan Dressing Frame, Motorik Halus

Abstract

The aim of this research is to find out whether there is an effect of dressing frame media on improving fine motor skills over 4-5 years. The method used in this research is pre-experimental design research in the form of "One Group Pretest-Posttest Design". The population was 66 students (aged 4-5 years) at the Pembina Siborong-borong State Kindergarten and a sample of 22 people was determined using the Purposive Sample

technique. Data was collected using an observation sheet with 7 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of dressing game media on improving fine motor skills for 4-5 years in Siborong-borong Pembina Kindergarten as evidenced by: 1) the average score on the posttest is 25.7727 > the average score on The pretest is 19.9545, and this value shows that the average difference in the pretest and posttest is 5.81818. This shows that descriptively there is a significant difference in the average in the pretest and posttest. 2) the significant test obtained a value of $t_{count} > t_{table}$ ($\alpha=0.05$; $dk=n-1=21$) namely $4.923 > 2.080$, thus there is a significant influence between variable X and variable Y. Thus H_0 is rejected and H_a is that there is The positive and significant influence of dressing game media to improve fine motor skills of 4-5 year olds in Siborong-Borong Kindergarten is accepted.

Keywords: Dressing Frame Game Media, Fine Motor

PENDAHULUAN

Pada usia 4-5 tahun, anak mengalami kemajuan signifikan dalam perkembangan motorik halus mereka. Motorik halus mencakup koordinasi dan keterampilan presisi yang melibatkan tangan, jari, dan mata. Anak-anak pada rentang usia ini mengembangkan kemampuan untuk melakukan berbagai aktivitas yang memerlukan kehalusan gerakan.

Salah satu aspek yang paling penting dikembangkan adalah motorik halus. Kemampuan motorik halus anak usia dini sering kali diabaikan dan dianggap tidak terlalu penting. Faktanya, kemampuan motorik halus anak menjadi dasar atau pondasi kemampuan menulis.

Kematangan motorik halus yang dimiliki anak akan membantu anak mengembangkan kemampuan menulis. Standar kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, meliputi: (1) Koordinasi mata dan tangan; (2) Kelenturan pergelangan tangan; dan (3) kekuatan dan kelenturan jari tangan. Kemdikbud menjabarkan kemampuan motorik halus anak berhubungan dengan perkembangan otot jari dan pergelangan tangan.¹

Dalam penelitian Dewi dan Surani, perkembangan motorik halus anak usia dini dapat mendukung dalam melakukan kegiatan sehari-sehari. Menurut Allen dan Marotz, menyebutkan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi: (1) membangun menara dengan 10 balok atau lebih; (2) membentuk benda atau sesuatu dari lempung; (3) Meniru beberapa gambar bentuk dan tulisan beberapa huruf; (4) menggenggam krayon atau spidol dengan menggunakan genggamannya 3 jari; (5) mewarnai dan menggambar; (6) semakin akurat dalam memukul paku dan pasak dengan palu; serta (7) merangkai manik-

¹ Nurul Kusuma Dewi dan Surani Surani, "Stimulus kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa *Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 2 (9 Desember 2018): 190-95, <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>.

manik kecil dengan benang. Allen dan Marots menyebutkan tugas perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi 7 jenis tugas perkembangan yang bisa distimulasi melalui kegiatan pembelajaran. Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik halus anak meliputi otot halus,kekuatan jari, kelenturan pergelangan tangan, koordinasi mata dan tangan yang bisa difungsikan anak dalam membantu melakukan aktivitas sehari-hari. ²

Keberhasilan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun bergantung pada pencapaian setiap indikator perkembangan anak yang ada pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 dan 146 tahun 2014 yang menyatakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 Tahun meliputi:1) Membuat garis tegak lurus, tidur atau mendatar, lengkung, miring kiri atau kanan, dan lingkaran, 2) Mengkoordinasi gerakan mata dan tangan untuk mengaplikasikan gerak rumit, 3) Mengontrol gerak yang melibatkan otot-otot halus seperti kegiatan menjumpit, mengelus, mengoles, menggenggam, melintir, meremas dan memilin 4) Melakukan aktivitas yang memperlihatkan anak dapat melibatkan elemen tubuh untuk melakukan gerakan halus yang terkendali.³

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini memiliki urgensi yang besar dalam membentuk dasar keterampilan dan kemandirian anak. Dalam tahap-tahap awal kehidupan, kemampuan ini berkembang melalui aktivitas sehari-hari, seperti menggenggam, meraih, dan menyentuh. Motorik halus mencakup keterampilan seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis, yang esensial untuk keberhasilan akademis. Kemampuan ini tidak hanya memungkinkan anak untuk menjadi mandiri dalam tugas-tugas sehari-hari, seperti makan dan berpakaian sendiri, tetapi juga membentuk dasar untuk kemampuan kognitif yang lebih kompleks.

Selain itu, perkembangan motorik halus memainkan peran kunci dalam pengembangan sosial dan emosional anak. Melalui aktivitas seni dan permainan, anak belajar berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengungkapkan kreativitas mereka. Ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga membantu anak memahami dan merespons dunia di sekitarnya.

² Suyanto, Slamet. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat.

³Risalatul Ilmiah Imron,(2020) pengaruh permainan montesori *dressing frame* modifikasih terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Oleh karena itu, mendukung perkembangan motorik halus pada usia dini bukan hanya tentang membentuk keterampilan fisik, tetapi juga merupakan investasi penting dalam pertumbuhan holistik anak, menciptakan dasar yang kuat untuk sukses di berbagai aspek kehidupan mereka.

Di lapangan perkembangan kemampuan motorik halus anak-anak masih belum optimal. Hal ini dibuktikan melalui berbagai kegiatan motorik halus, seperti menggunting pola sederhana, mewarnai dengan cara menggenggam krayon, dan menjimpit biji-bijian untuk dimasukkan ke dalam botol, yang masih belum dikuasai anak-anak. Mereka cenderung memasukkan biji-bijian ke dalam botol dengan cara menggenggam.⁴

Di dalam Alkitab ada tertulis untuk perkembangan motorik halus anak usia dini, prinsip-prinsip yang mendukung pembinaan dan perhatian terhadap anak dapat diambil dari beberapa ayat. Amsal 22:6 (TB) memberikan pedoman, "Didiklah anak itu menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu." Dalam konteks ini, memberikan perhatian khusus pada perkembangan motorik halus anak dapat dianggap sebagai bagian dari mendidik mereka sesuai dengan rencana Tuhan. Sebagai orang tua atau pendidik, kita memiliki tanggung jawab untuk memberikan lingkungan yang mendukung pertumbuhan holistik anak, termasuk perkembangan keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, dalam kegiatan sehari-hari, kita dapat mencari cara untuk memberikan rangsangan dan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, memastikan bahwa mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, kita menjalankan amanat Tuhan untuk membimbing anak-anak ke arah yang benar melalui pembinaan holistik yang mencakup aspek motorik, kognitif, sosial, dan spiritual.

Dressing frame adalah alat yang digunakan untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus serta kemandirian dalam mengenakan dan melepas pakaian. Meskipun alat ini umumnya dikaitkan dengan pendidikan *Montessori* karena metodenya yang menekankan kemandirian anak dan pengembangan keterampilan praktis, penggunaannya tidak terbatas pada lingkungan sekolah *Montessori*. Alat ini dapat digunakan di rumah, pusat perawatan anak, atau bahkan dalam terapi fisik atau terapi okupasi untuk membantu individu yang membutuhkan pengembangan keterampilan

⁴ Marlina, R. (2019). "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 443-450.

motorik halus. Selain itu, *dressing frame* juga dapat digunakan dalam konteks aktivitas sensorik dan pembelajaran mandiri di rumah.⁵

Mengancing baju adalah salah satu indikator pencapaian motorik halus, dimana gerakannya merupakan gerakan manipulasi dengan teknik latihan yang sangat sederhana dan dapat dilakukan setiap hari. Dalam kasus keterlambatan motorik halus ini, peran seorang fisioterapi sangat dibutuhkan dalam hal untuk mendeteksi secara dini sebagai upaya pencegahan dan mengurangi agar tidak terjadi komplikasi lebih lanjut pada anak yang mengalami keterlambatan motorik halus.⁶

Dressing frame adalah bingkai yang umumnya terbuat dari kain satin. Bahan-bahan ini meniru tindakan berpakaian seperti mengancingkan kancing, mengikat tali sepatu, atau merapikan resleting. Anak-anak biasanya menggunakan *dressing frame* ini untuk latihan motorik halus dan keterampilan sehari-hari seperti berdandan sendiri. Jadi, *dressing frame* adalah alat yang membantu anak-anak belajar cara berpakaian dengan mandiri.⁷

Anak mampu dalam terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencita anak sudah terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan. Anak mampu menirukan gerakan berdoa/sembahyang sesuai dengan agamanya. Anak memahami kapan mengucapkan salam, terimakasih, maaf, dan sebagainya dan juga anak mampu dalam menghormati (toleransi) terhadap agama lain. Anak mampu menjawab dengan benar, anak juga mampu menirukan kata-kata yang dicontohkan. Anak mampu memperkenalkan diri dengan bahasa daerah, Anak mampu menirukan dengan benar, anak mampu bermain sesuai aturan dan menirukan gerakan dengan bebas. Anak mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar, anak mulai memahami hak orang lain dalam arti anak mampu menunggu gilaranya. Anak mampu mengenali lingkungan sosial, keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya dan transportasi, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap patuh terhadap aturan untuk sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Anak juga mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, anak

⁵Fajriani, K. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan keterampilan hidup montessori pada anak kelompok A di PAUD Islam Silmi Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2 (1),2621-5845. Doi:10.21093/sajie.v2i1.1489.

⁶ Luh Ayu Windayani, I Putu Darmawijaya, dan Agung Wahyu Permadi, "Latihan mengancing baju untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah di taman kanak-kanak santi kumara," 2021.

⁷ Nur Afiah Hasbullah, "Penerapan media *dressing frame* untuk meningkatkan bina diri siswa autis di kelas persiapan slb Negeri parepare".

mampu melempar dan menangkap bola, dan juga anak mampu dalam menari mengikuti irama. Anak mampu memainkan kata atau suara yang didengar dan di ucapkan berulang-ulang, memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak, menggunakan kata tanya dengan tepat dengan kata sapan seperti apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang dan sebagainya mampu dalam meniru perilaku orang lain dalam menggunakan barang.

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk “*One Group Pretest-Posttest Design*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengolahan Data

Dalam pengujian hipotesis penelitian, maka terdapat beberapa langkah yang dirumuskan, yaitu:

1. Rumusan Hipotesis Penelitian

Yang menjadi rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : b=0$ (tidak terdapat Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong)

$H_a : b \neq 0$ (terdapat Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong)

2. Mencari Rata-rata Pretest dan Posttest

Untuk menjawab hipotesa melalui uji signifikan t-test terlebih dahulu perlu diketahui nilai rata-rata pada pretest dan posttest. Nilai rata-rata tersebut didapat melalui aplikasi SPSS 22.00, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Rata-rata Nilai Post-Test dan Pretest

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Posttest	25,7727	22	2,50584	,53425
Pretest	19,9545	22	4,68511	,99887

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata pada posttest sebesar 25,7727 dan nilai rata-rata pretest sebesar 19,8125. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest > nilai rata-rata pretest (25,7727 > 19,9545). Nilai tersebut menunjukkan bahwa selisih rata-rata pada pretest dan posttest adalah sebesar 5,81818 artinya adalah secara deskriptif terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata pada pretest dan posttest.

3. Uji Signifikan (Uji t)

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah dengan rumus t-test sampel sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto dengan rumus yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Dengan keterangan:

Md : mean dari deviasi (d) antara post- test dan pre-test

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

df : atau db adalah $N - 1$ ⁸

Hasil perhitungan uji signifikan (uji t) akan disajikan dalam bentuk tabel hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 22.00 berikut ini:

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 79..

**Tabel 4.6. Hasil Uji Signifikan (Uji t)
Paired Samples Test**

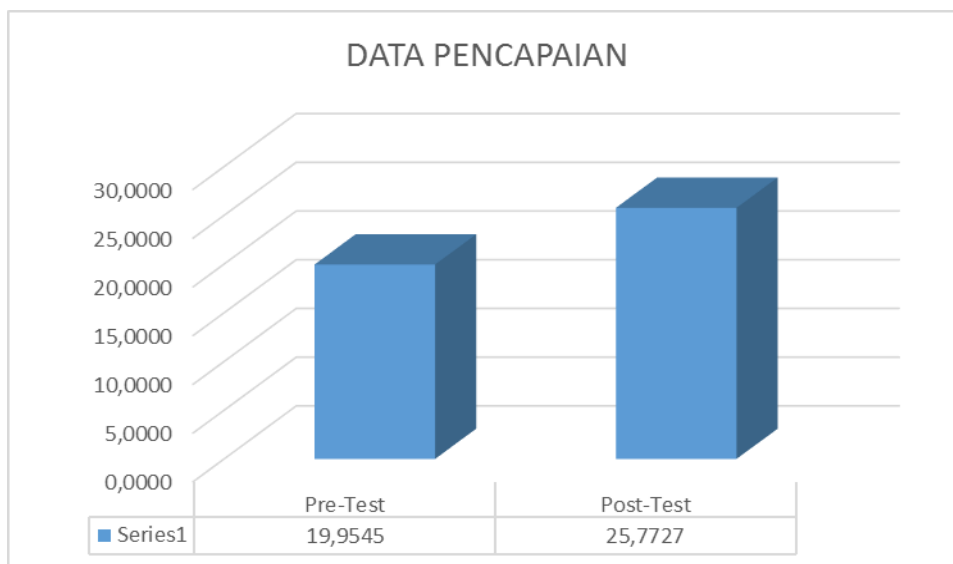
	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	5,81818	5,54322	1,18182	3,36046	8,27591	4,923	21	,000

Berdasarkan tabel 4.6. di atas, maka ketahu bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 4,923.

4. Penerimaan Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui H_0 dan H_a diterima, maka ketentuannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. menentukan t_{tabel} diketahui uji dua pihak dengan dk pembilang adalah $\alpha = 0,05$ dan dk penyebut $n - 1 = 22 - 1 = 21$ yaitu 2,080. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = 4,923 > t_{tabel} = 2,080$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong.

Rata-rata nilai yang diperoleh Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong pada pre-test dan post-test dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Data tersebut di atas menunjukkan bahwa kemandirian anak meningkat pada Post-test yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode karyawisata, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 19,9545 menjadi nilai rata-rata sebesar 25,7727.

Pembahasan Hasil penelitian

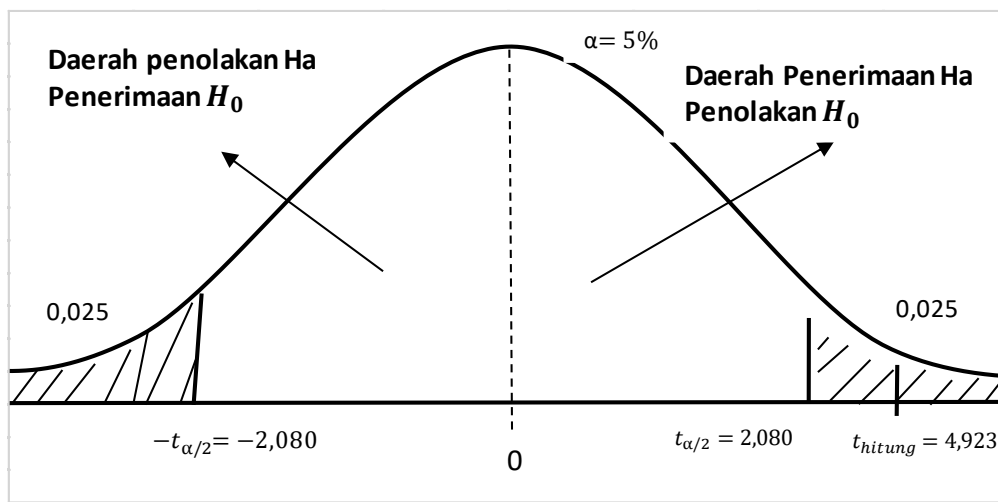
Setelah peneliti mentabulasi jawaban responden, kemudian diolah dan dianalisis. Sesuai dengan deskripsi data penelitian diketahui rata-rata keseluruhan Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong adalah meningkat dari nilai pre-test yaitu sebesar 19,9545 menjadi nilai 25,7727 pada post-test Artinya bahwa terjadi peningkatan kemandirian anak kelompok B di TK Pagar Beringin sebesar 5,81818 karena Media Permainan *Dressing Frame* yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada anak diketahui pencapaian tertinggi adalah angket pretest nomor 6 dengan skor 71 dan nilai rata-rata 3,23 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak dapat bekerja sama dengan cara komunikasi yang baik. Dan pencapaian terendah adalah angket pretest nomor 1 dengan skor 55 dan nilai rata-rata 2,50 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat memegang pensil dengan benar dengan jari telunjuk dan jari tengah, sementara ibu jari memberikan di bagian bawah pensil.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada anak diketahui pencapaian tertinggi adalah angket posttest nomor 7 dengan skor 85 dan nilai rata-rata 3,86 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat membedakan jenis media permainan *dressing frame*

dengan benar. Dan pencapaian terendah adalah angket nomor 5 dengan skor 77 dan nilai rata-rata 3,50 yaitu banyak anak menjawab bahwa anak dapat mengikat tali sepatu dengan menggunakan ujung tali harus sejajar dan sama panjangnya.

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji signifikan (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 4,923 > t_{tabel} = 2,080$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong. Selain itu penolakan H_0 dan penerimaan H_a dapat dilihat pada gambar kurva berikut ini:



Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kesimpulan Berdasarkan Teori

a. Permainan *dressing frame*

Dressing frame merupakan salah satu media atau benda konkret yang merupakan tiruan dari baju yang ukurannya lebih kecil dari baju sesungguhnya yang dapat membantu anak-anak belajar cara berpakaian sendiri. *Dressing frame* mempunyai semua jenis pengencang pakaian, misalnya kancing, resleting, ikatan, lain-lain. Anak yang merasa kesulitan untuk berlatih mengancing baju yang ia kenakan, maka dengan menggunakan *dressing frame* dapat melatih anak untuk mengaplikasikan pada pakainnya sendiri tidak akan sulit.

b. Motorik Halus Anak

Motorik halus memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, membentuk dasar untuk kemandirian anak dalam tugas-tugas sehari-hari, serta mendukung kemampuan belajar lebih lanjut. Aktivitas yang melibatkan motorik halus membantu membentuk koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kreativitas, dan memberikan landasan untuk kemampuan kognitif yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pemahaman dan dukungan terhadap perkembangan motorik halus menjadi esensial dalam pembinaan anak, membentuk dasar yang kokoh untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka.

1. Kesimpulan Berdasarkan Hasil penelitian

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian, serta pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong diketahui berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 4,923 > t_{tabel} = 2,080$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Pengaruh Media Permainan *Dressing Frame* Untuk Meningkatkan Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong.

2. Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan untuk:

1. Dengan pengaruh yang positif dan signifikan berdasarkan pada hasil pengolahan data, guru diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan penerapan Media Permainan *Dressing Frame* terhadap Motorik Halus 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Siborong-borong.
2. Anak diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan motorik halusnya dalam pembelajaran terkhusus setelah guru menerapkan Media Permainan *Dressing Frame* dan peningkatan motorik halus tersebut diharapkan bertahan untuk waktu yang lama bahkan akan semakin baik.
3. Anak diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan motorik halusnya sebagai pengaruh dari Media Permainan *Dressing Frame* sehingga mampu menghasilkan pencapaian yang lebih maksimal dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Fajriani, K. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan keterampilan hidup montessori pada anak kelompok A di PAUD Islam Silmi Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2 (1),2621-5845. Doi:10.21093/sajie.v2i1.1489.
- Luh Ayu Windayani, I Putu Darmawijaya, and Agung Wahyu Permadi, "Latihan Mengancing Baju Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Santi Kumara," 2021.
- Marlina, R. (2019). "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 443-450.
- Nur Afiah Hasbullah, penerapan media dressing frame untuk meningkatkan bina diri siswa autis di kelas persiapan slb parepare,Makasar (2017).
- Risalatul Ilmiah Imron, (2020) pengaruh permainan montesori *dressing frame* modifikasih terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* ,(Alfabeta, Bandung, 2010)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 79.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.