

**PENGARUH PERMAINAN MONTESSORI TERHADAP KEMAMPUAN  
PRA MENULIS PADA ANAK PRASEKOLAH DI ALFATH SCHOOL  
SURABAYA**

**SKRIPSI**

**AYU ANDRI HERLIS APRIANI**

**NIM. D09219004**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**PROGRAM STUDI PIAUD**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ayu Andri Herlis Apriani  
Nim : D09219004  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Surabaya, 01 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

  
Ayu Andri Herlis Apriani

NIM. D09219004

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Ayu Andri Herlis Apriani

NIM : D09219004

JUDUL : Pengaruh Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Prasekolah di Alfath School Surabaya

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 07 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Irfan Tamwifri, M. Ag

NIP:197001022005011005



M. Bahri Musthofa, M. Pd. I. M. Pd

NIP: 1973072220050110055

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Ayu Andri Herlis Apriani ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Surabaya, 12 Juli 2023



Mengesahkan,  
Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Imam Syafii, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.  
NIP. 197011202000031002

Penguji II

Dr. Al-Qudus Nofandri Eko Sucipto Dwijo, Lc., M.I.I.  
NIP. 197311162007101001

Penguji III

Dr. Arfan Taswifi, M. Ag.  
NIP. 197001022005011005

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 197307222005011005

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : AYU ANDRI HERLIS APRIANI  
NIM : D09219004  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PIAUD  
E-mail address : d09219004@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**PENGARUH PERMAINAN MONTESSORI TERHADAP KEMAMPUAN PRA  
MENULIS PADA ANAK PRASEKOLAH DI ALFATH SCHOOL SURABAYA**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Oktober 2023

Penulis



(Ayu Andri Herlis Apriani)

## ABSTRAK

**Andri, Ayu (2023).** *Pengaruh Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Prasekolah Di AlFath School Surabaya.*

Pembimbing : **Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag, M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**

**Kata kunci** : Permainan Montessori, Kemampuan Pra Menulis

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya penerapan metode montessori dalam mengelolah pendidikan dan pembelajaran di Alfath School Surabaya. Berbeda dari beberapa sekolah yang ada, Alfath School Surabaya secara eksplisit menerapkan metode montessori, hal ini tampak dari penggunaan nama sekolah “AlFath Islamic Preschool Baby Gym and Montessori Surabaya”. Atas dasar itulah penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak prasekolah di Alfath School Surabaya.

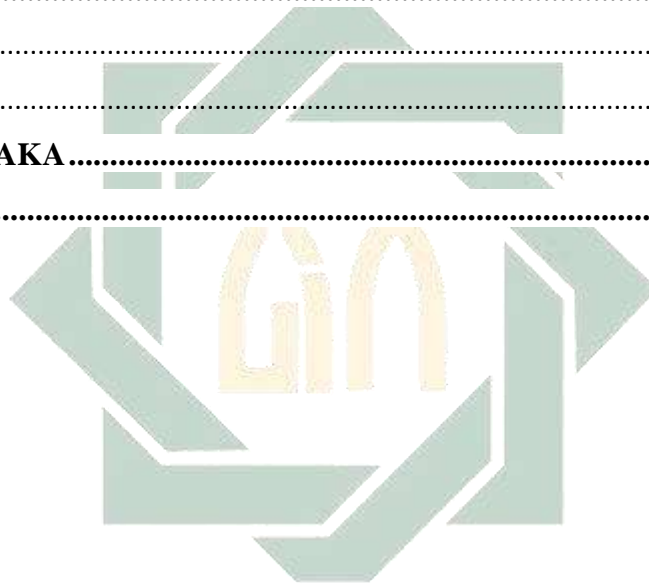
Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi, dokumentasi dan wawancara. Jenis data yang digunakan adalah jenis *ex post facto*, jenis penelitian ini berhubungan adanya sebab akibat suatu kejadian yang artinya penelitian ini sudah terjadi pada subjek sebelum peneliti melakukan suatu penelitian, yang mana proses kegiatan yang dilakukan berupa menyajikan data pada variabel, pemberian skor pada tiap instrumen kegiatan, kemudian melakukan perhitungan, menguji validitas, menguji normalitas, menguji reliabilitas, uji linieritas, uji regresi linier sederhana dan menguji hipotesis menggunakan perhitungan uji T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan montessori di Alfath School Surabaya sudah sangat baik, dapat dilihat dari hasil total skor yang diperoleh adalah 239 termasuk kategori sangat baik. Dan untuk kemampuan pra menulis pada anak di Alfath School Surabaya juga sangat baik yang dapat dilihat dari hasil total skor yaitu 246 termasuk kategori sangat baik dari kegiatan tracing huruf hijaiyah, menulis di atas pasir dan memegang pensil dengan 3 jari. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis yaitu uji T diketahui nilai t hitung adalah  $1.746 > t$  tabel 1.721 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak. Diperoleh hasil R Square sebesar 0,127 yang menunjukkan bahwa permainan montessori memberikan pengaruh sebesar 12,7% terhadap kemampuan pra menulis anak, sisanya sebesar 87,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>D. Manfaat atau Signifikansi Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Permainan Montessori.....</b>	<b>10</b>
<b>B. Kemampuan Pra menulis .....</b>	<b>31</b>
<b>C. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>39</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>40</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
<b>A. Desain Penelitian.....</b>	<b>41</b>
<b>B. Prosedur Penelitian.....</b>	<b>42</b>
<b>C. Populasi dan Sampel.....</b>	<b>44</b>
<b>D. Variabel Dan Indikator .....</b>	<b>45</b>
<b>E. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>47</b>

F. Instrumen Penelitian .....	49
G. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV .....</b>	<b>59</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Gambaran Umum Al Fath School.....	59
B. Hasil Penelitian .....	62
C. Pembahasan .....	84
<b>BAB V.....</b>	<b>87</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan .....	87
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

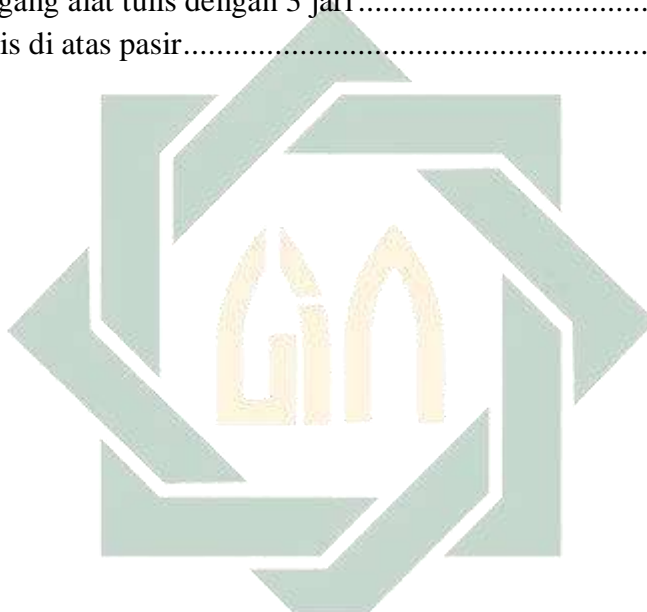


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	39
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian Variabel X .....	49
Tabel 3. 2 Skor Penilaian Variabel X .....	50
Tabel 3. 3 Rubrik Observasi Penelitian Variabel X .....	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian Variabel Y .....	52
Tabel 3. 5 Skor Penilaian Variabel Y .....	52
Tabel 3. 6 Rubrik Observasi Penelitian Variabel Y .....	53
Tabel 3. 7 Instrumen Pedoman Wawancara.....	53
Tabel 3. 8 Instrumen Pedoman Wawancara.....	54
Tabel 4. 1 Tabulasi Hasil Observasi Penelitian Variabel X.....	63
Tabel 4. 2 Tabel Capaian Skor .....	65
Tabel 4. 3 Tabulasi Hasil Observasi Penelitian Variabel Y .....	65
Tabel 4. 4 pencapaian skor .....	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X .....	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y .....	77
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas.....	78
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas .....	79
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Koefisien Regresi Sederhana.....	80
Tabel 4. 11 Nilai R Square .....	83

## DAFTAR GRAFIK

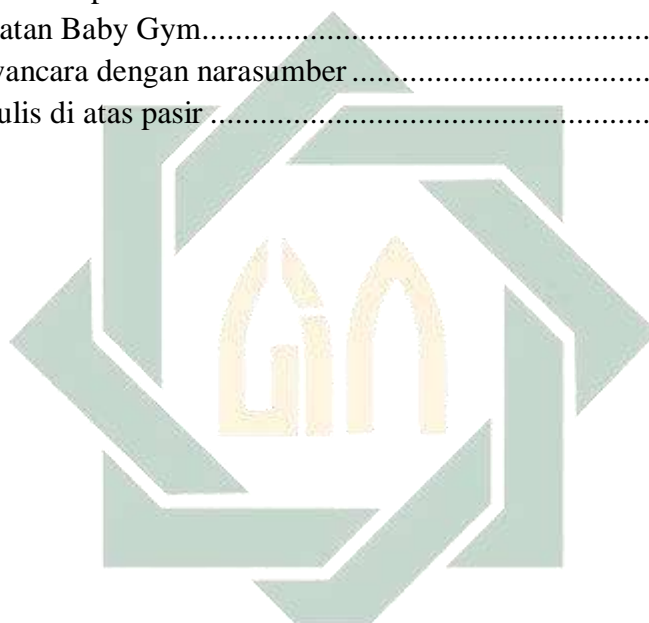
Grafik 4. 1 Pendidikan praktis atau gerak motorik.....	68
Grafik 4. 2 Materi sensorik untuk pelatihan indera .....	69
Grafik 4. 3 Materi akademik untuk pengajaran menulis.....	70
Grafik 4. 4 Tracing huruf hijaiyah.....	72
Grafik 4. 5 Memegang alat tulis dengan 3 jari.....	73
Grafik 4. 6 Menulis di atas pasir.....	74



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Permainan Montessori mengambil playdough.....	102
Gambar 5. 2 Permainan Montessori memegang alat tulis menggunakan 3 jari ..	102
Gambar 5. 3 Ruang Montessori.....	102
Gambar 5. 4 Tracing Huruf Hijaiyan .....	103
Gambar 5. 5 Sekolah tampak depan .....	103
Gambar 5. 6 Halaman depan sekolah .....	103
Gambar 5. 7 Kegiatan Baby Gym.....	104
Gambar 5. 8 Wawancara dengan narasumber .....	104
Gambar 5. 9 Menulis di atas pasir .....	104



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masa anak usia dini ini merupakan masa sebagai dasar pertama mengembangkan seluruh potensi anak. Dasar pertama ini dapat dikatakan seperti pondasi saat seseorang hendak membangun suatu rumah. Pondasi ini harus dibangun secara kuat dengan diberikannya penguatan berupa stimulus yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, hal ini dilakukan secara terus menerus agar nantinya dikembangkan tahap selanjutnya anak sudah memiliki bekal yang kuat<sup>1</sup>.

Menurut High Scope Child Observer Variant Record, kegiatan pra menulis itu sendiri dikenal dengan menulis awal atau penulisan awal atau disebut juga kata pra menulis. Anak-anak didorong untuk melatih kemampuan menulis mereka dengan menggunakan lekukan dan garis untuk menulis huruf, mereplikasi kata atau huruf yang dikenal, menulis nama mereka sendiri, menulis beberapa kata atau kalimat, dan menulis lebih banyak kata atau frasa. Kegiatan menulis prasekolah yang dimulai sejak dini dan mendorong ekspresi spontan dari perasaan, ide, atau pemikiran melalui simbol tertulis akibatnya diprioritaskan dan dikecualikan dari konvensi penulisan konvensional. Satu hal yang ideal

---

<sup>1</sup> Desy Ayu Fitriana, "Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, (Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019). Hlm 4.

untuk ditanamkan saat anak mulai menulis adalah latihan. Ada masa persiapan sebelum menulis<sup>2</sup>.

Pra menulis merupakan tahap persiapan. Tahapan ini perlu diperhatikan karena merupakan hal penting dalam kegiatan menulis anak usia dini. Oleh karena itu, tahap pra menulis terkadang membutuhkan dorongan untuk memunculkan jawaban berupa ide atau gagasan. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa literasi anak usia dini dibagi menjadi pra membaca dan pra menulis. Dimana disebutkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun itu mengenal simbol, menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya, menuliskan nama sendiri. Seperti yang kita ketahui menulis merupakan kegiatan yang digunakan untuk berkomunikasi seperti menyampaikan ide, pesan, gagasan, perasaan melalui tulisan yang bermakna.

Kegiatan pra menulis termasuk salah satu kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Melalui kegiatan menulis anak bisa berinteraksi dan menuangkan ide dan gagasannya kedalam sebuah tulisan yang mana jika kemampuan berbahasa anak kurang baik, anak akan kesulitan untuk mengungkapkan pemikiran dan keinginan kepada orang lain.

Keterampilan pra menulis adalah deretan keterampilan dasar yang harus dikembangkan dan dikuasai anak sebelum ia bisa menulis.

---

<sup>2</sup> Leonia, Handayani, dan Putri, "Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi". (*Jurnal PG PAUD Trunojoyo*: 2022).Hlm 11.

Keterampilan ini berkontribusi pada kemampuan anak memegang dan menggunakan pensil, menggambar, menulis, meniru bentuk, dan mewarnai. Keterampilan pra menulis juga sering disebut kesiapan menulis.

Pendidikan anak usia dini mendorong anak untuk menguasai sejumlah kemampuan pra menulis sebelum benar-benar bisa menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanti Anak-anak harus menguasai pra menulis yang merupakan kemampuan mendasar, sebelum mereka bisa menulis<sup>3</sup>. Kemampuan pra menulis pada anak dapat ditumbuh kembangkan melalui berbagai kegiatan bersama orang tua dan guru difasilitas pendidikan anak usia dini.

Kemampuan pra menulis sangat penting bagi anak usia dini, dan juga membantu mempersiapkan mereka untuk sekolah lebih lanjut. Melatih gerakan ibu jari, telunjuk, dan lengan untuk kelompok anak usia dini ini sama seperti memberi mereka rangsangan yang tepat. Pengembangan keterampilan motorik halus membutuhkan banyak stimulasi. Stimulasi ini membantu anak mengembangkan rentang gerak otot kecilnya sehingga mereka bisa menulis. Pengajar juga membutuhkan bahan, seperti balok, gunting, kertas, pasir, dan wadah, sambil mengajarkan keterampilan motorik halus<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Enny Purwanti dan Sri Watini, "Implementasi Model Atik Untuk Mengembangkan Keterampilan Pra Menulis Dengan Media Pasir dan Tepung di Kelompok Bermain Ceria Pandaan," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, No. 3 (September 1, 2022), Hlm 1673.

<sup>4</sup> Desy Ayu Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A," 2019, Hlm 4.

Kemampuan pra menulis pada anak usia dini dipengaruhi beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan juga media pembelajaran. Metode pembelajaran adalah proses melaksanakan rencana yang telah dibuat sebagai tindakan aktual yang berguna untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Dalam hal ini dalam mengajar guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat khususnya untuk mengajarkan pra menulis untuk anak usia dini yang pada dasarnya anak-anak mudah merasa bosan sehingga dibutuhkan metode yang dapat membangkitkan semangat belajar pada anak usia dini. Selain itu setelah memilih metode pembelajaran guru hendaknya menentukan pendekatan yang tepat bagi anak. Pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika metode pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran dipilih secara tepat untuk anak. Hal ini terkait dengan pendekatan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran harus dirancang secara sistematis. Proses pembelajaran perlu memahami konsep dan prinsip yang diharapkan bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan yang kompeten sesuai dengan kapasitas dan daya berpikirnya.<sup>5</sup>

Dijelaskan dalam firman Allah yang berbunyi

نَ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya : “Nun, Demi pena apa yang mereka tuliskan” (ayat 1)

---

<sup>5</sup> Dominggus Tahya, *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*, (Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahterah, 2022), Hlm 2-3.

Dengan ayat ini, seakan-akan Allah mengisyaratkan kepada kaum Muslimin bahwa ilmu-Nya sangat luas, tiada batas dan tiada terhingga. Oleh karena itu, cari dan tuntutlah ilmu-Nya yang sangat luas itu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan duniawi. Untuk mencatat dan menyampaikan ilmu kepada orang lain dan agar tidak hilang karena lupa atau orang yang memilikinya meninggal dunia, diperlukan qalam sebagai alat untuk menuliskannya.<sup>6</sup>

Selain metode dan pendekatan, media pembelajaran sangat berperan penting dalam suatu pembelajaran tak terkecuali dalam meningkatkan kemampuan pra membaca pada anak. Untuk membantu proses pembelajaran di taman kanak-kanak, materi pembelajaran sangatlah penting. Ada berbagai jenis media, seperti media audio, visual, dan audiovisual. Media visual bergantung pada indera penglihatan dan raba, sedangkan media audio bergantung pada pendengaran, dan media audiovisual menggabungkan indera penglihatan dan pendengaran. Media visual biasanya digunakan dalam media pengembangan keterampilan motorik halus<sup>7</sup>.

Penggunaan alat permainan dalam peningkatan pengembangan kognitif untuk menarik perhatian anak dan mempermudah anak dalam kegiatan di sekolah. Pembelajaran akan lebih menarik dan anak akan lebih memperoleh kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada, anak

---

<sup>6</sup> Al Quran Al Qudus, (Kudus Jawa Tengah: Pondok Pesantren Al Quran Qudus Nurroniyah), Surat Al Qolam ayat 1.

<sup>7</sup> Diah Kartika, "Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun melalui bahan serbuk kayu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjungsari" (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2019). Hlm 4.



akan menemukan dirinya sendiri, yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan dan minatnya bahkan kebutuhannya sendiri sehingga memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, dan bahasa maupun perilaku. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, dan secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi<sup>8</sup>.

Media yang tepat untuk mengajarkan pra menulis pada anak usia dini salah satunya yaitu dengan permainan montessori yang merupakan salah satu permainan edukatif (APE) yang mendukung praktik belajar berhitung pada anak usia dini. Permainan yang dikembangkan oleh Montessori ini disebut sebagai alat permainan instruksional karena dapat membantu anak dalam pra menulis dengan lebih mudah<sup>9</sup>. Permainan montessori yang cocok untuk anak usia dini diantaranya, menara merah muda, alat musik, tongkat asta merah biru, puzzle, slime, pasir kinetik, permainan kebersihan.

Media pembelajaran berdasarkan pendekatan montessori dipilih karena menyediakan konten menggunakan alat pengajaran yang sebenarnya. Media pembelajaran diperlukan karena menurut *Education Montessori* dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang bersumber dari kenyataan atau hal-hal aktual terlebih dahulu.

---

<sup>8</sup> Ni Luh Sariasih, dkk., "Penggunaan Alat Permainan Edukasi Stik Es Krim Pintar dalam Menumbuhkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini" (Denpasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Vol. 7, No. 2, 2022). Hlm 142.

<sup>9</sup> Maya Lestari, "Pengaruh Alat Permainan Montessori terhadap kemampuan mengenal konsep Bilangan Anak Kelompok B3 di TK IT Izzudin Palembang", (Skripsi: Universitas Sriwijaya Inderalaya), 2022. Hlm 3.

Alfath School Surabaya adalah salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di Jl. Gayungsari I No.89, Gayungan, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60235. Lembaga ini menaungi anak-anak dari mulai usia berjalan sampai usia 5 tahun. Pembelajaran pada jenjang prasekolah ini guru tidak menuntut siswa untuk langsung bisa menulis tetapi disini guru berusaha mengasah kemampuan pra menulis anak dengan berbagai kegiatan seperti halnya menggunakan media permainan montessori untuk mengasah motorik halus anak. Permainan montesori yang sudah diterapkan di Alfath School Surabaya seperti *transferring water*, menulis di atas pasir kinetik atau pantai, bermain slime, alat musik, mencoret dengan crayon, membuka tutup gembok kunci. Hal ini yang mendasari peneliti memilih Alfath School Surabaya sebagai tempat penelitian karena sudah dirasa tepat dan sekolah ini sudah menerapkan permainan montesori dalam menstimulasi anak khususnya dalam kemampuan pra menulis.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penggunaan permainan montesori untuk anak prasekolah. Oleh itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Pra Menulis Pada Anak Prasekolah Di Alfath School Surabaya”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian yang bisa ditetapkan yaitu :

1. Bagaimana penerapan permainan montessori di Alfath School Surabaya?
2. Bagaimanan kemampuan pra menulis anak prasekolah di Alfath School Surabaya?
3. Bagaimana pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis pada anak prasekolah di Alfath School Surabaya ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang bisa ditetapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan montessori di Alfath School Surabaya.
2. Untuk mengetahui kemampuan pra menulis anak prasekolah di Alfath School Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis pada anak prasekolah di Alfath School Surabaya.

#### **D. Manfaat atau Signifikansi Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis pada anak prasekolah di Alfath School Surabaya dan membawa relevansi bagi masyarakat.

##### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis pada anak prasekolah di Alfath School Surabaya sebagai pertimbangan dalam pembinaan untuk orang tua dan pendidik juga dapat menambah ilmu bagi pembaca.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Permainan Montessori

##### 1. Definisi Permainan Montessori

###### a. Definisi Permainan

Kata permainan berasal dari kata main, secara etimologi berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak.<sup>10</sup> Permainan menurut terminologi adalah kegiatan yang digunakan untuk proses pembelajaran dengan belajar sambil bermain. Permainan dalam proses belajar ini digunakan untuk dapat mengembangkan pengetahuan anak secara optimal.<sup>11</sup>

Permainan menurut Fathul Mujib dkk, yaitu situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan yang disepakati bersama.<sup>12</sup>

Permainan merupakan sarana penting untuk menyampaikan pembelajaran dan membentuk karakter anak. Permainan ini sarana yang sangat efektif untuk pembelajaran yang ada di kelas maupun

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *kamus bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, tahun 2008. Hlm 897.

<sup>11</sup> Mohammad Khalilullah, "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)" No. 1, 2012. Hlm 37.

<sup>12</sup> Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestaringrum, "Bermain & Permainan Anak Usia Dini". (Nganjuk : Adjie Media Nusantara, 2018).Hlm 43.

diluar kelas. Permainan dapat mejembatani dunia anak dengan dunia sebenarnya pada masa pendidikan. Permainan bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah, berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.<sup>13</sup>

Permainan merupakan sebuah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Permainan dapat meningkatkan pengembangan kognitif untuk menarik perhatian anak dan mempermudah anak dalam kegiatan di sekolah. Pembelajaran akan lebih menarik minat anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada melalui permainan.<sup>14</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang berhasil menciptakan suasana tertentu selama proses pembelajaran. Permainan sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Belajar dengan menggunakan permainan lebih menarik untuk anak-anak belajar.

#### b. Definisi Montessori

Montessori memandang perkembangan sebagai serangkaian “kelahiran“, atau periode kepekaan, setiap kepekaan

<sup>13</sup> Nurlaili, “Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, No. 1 (July 1, 2018). Hlm 229.

<sup>14</sup> Sonia Noor Febrianty, “Pengaruh alat permainan montessori terhadap kemampuan berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK Arisska,” *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Hlm 1-7.

dimunculkan minat dan keterampilan baru. Meskipun semua kepekaan ini lambat laun menguat, kemudian berkurang, kemampuan yang dikuasai ini tetap bertahan sepanjang hidup orang tersebut. Contohnya Montessori mencatat satu masa peka akan urutan terbentuk sejak lahir namun memuncak pada usia 2 hingga 4 tahun.<sup>15</sup>

Montessori mengkreasikan kembali lingkungan pembelajaran yang menggambarkan salah satu usaha supaya peserta didik bisa memperoleh lingkungan yang tepat guna belajar. Montessori pula bisa membenarkan kalau lingkungan belajar yang direncanakan bisa menuntut buat belajar mandiri. Oleh sebab itu, perencanaan lingkungan menggambarkan tentang yang sungguh berarti untuk bisa diterapkan pada setiap peserta didik dengan melatih kemandirian selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>16</sup>

Sejarah pendekatan Montessori menurut pendapat ilmuwan pendidikan, bahwa dalam pembelajaran anak-anak dapat bergerak bebas menentukan topik yang akan mereka pelajari tanpa adanya interupsi dari pendidik. Kebebasan anak-anak adalah kepentingan bersama, anak-anak mampu melakukan hal yang mereka inginkan tetapi mereka juga harus terkontrol dengan jangkauan pendidik,

---

<sup>15</sup> Fatma Gustina, "Perkembangan kognitif dan emosional anak usia dini, permainan gerak dan lagu" Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2020.

<sup>16</sup> Afif Zahidi, "Analisis Metode Montessori Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Usia Dasar (Jenjang MI/SD)," No. 4 (2020).

posisi pendidik sebagai peneliti bertugas sebagai observer kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Metode Montessori menurut pendapat Hajar adalah pendekatan pendidikan untuk anak-anak berdasarkan teori perkembangan bayi yang telah dikemukakan oleh Dr. Maria Montessori. Maria Montessori terkenal sebagai salah satu pendidik paling berpengaruh pada ranah antropologi, psikologi, dan pedagogi<sup>18</sup>.

Pendekatan perkembangan anak usia dini ini dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori, seorang pendidik, dokter, dan psikolog Italia pada akhir abad 19 dan awal abad 20. Semua orang tua dapat menggunakan metode montessori di rumah, dengan keberhasilan tertentu pada anak usia dini dan sekolah dasar, namun ada juga penerapannya di pendidikan menengah. Meskipun merupakan pendekatan pendidikan, metode montessori, pendekatan ini memiliki banyak karakteristik yang sama<sup>19</sup>.

Penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa mentessori adalah metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik. Metode ini mengutamakan kebebasan dan

<sup>17</sup> Ghasya, Dyoty Auliya Vilda, "Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori untuk mencapai kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013". (Jurnal Tunas Bangsa, 2019).

<sup>18</sup>ST Hajar, "Pengaruh Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelompok B TK Islam Nurul Quddus Barombong Kota Makassar" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021). Hlm 10.

<sup>19</sup>Nura Azkia dan Nur Rohman, "Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah," *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 3, No. 2 (August 28, 2020): 69–77, <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i2.7917>.



kemandirian pada anak, membiarkan anak untuk mengenali lingkungan yang ada disekitarnya. Metode ini juga memfasilitasi perkembangan pembelajaran anak dengan baik, memahami proses pembelajaran dengan bermain melalui permainan dan anak mampu mengenali kondisi lingkungan sekitarnya.

Permainan montessori adalah alat peraga atau bisa disebut juga material yang digunakan dalam pendidikan montessori hasil rancangan seorang dokter dari Italia bernama Maria Montessori, beliau merancang dan membuatnya sendiri sesuai hasil pengamatannya dan terinspirasi dari alat peraga yang dibentuk oleh Itard dan Seguin.<sup>20</sup> Permainan montessori merupakan salah satu alat peraga yang digunakan untuk membuat materi, dibentuk menjadi lebih nyata. Sehingga akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak karena sesuai dengan perkembangan kognitif anak.<sup>21</sup>

## 2. Sejarah Montessori

Negara Italia mengemukakan bahwa para wanita tidak di stratakan untuk menempuh pendidikan seperti kaum pria. Montessori atau lebih lengkapnya Maria Montessori merupakan salah satu wanita yang mendapat kesempatan untuk menempuh pendidikan karena kecerdasannya. Maria Montessori yang hidup dari tahun 1870 hingga

---

<sup>20</sup> Agustina Prasetyo Magini, *Sejarah Pendekatan Montessori*, (Yogyakarta: Kanisius), 2019. Hlm 46.

<sup>21</sup> Maja Pitamic, *Ajari Diri Sendiri Untuk Menerapkannya Sendiri*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2013. Hlm 132.

1952 adalah sosok pendidik, ilmuwan, dokter, dan filsuf yang luar biasa cerdas dan humanis.

Montessori masuk ke sekolah teknik khusus laki-laki, namun beliau tidak mendapat dukungan dalam bidang teknik. Dengan alasan inilah, Montessori mulai tertarik di bidang biologi dan bertekad untuk menjadi dokter. Setelah menjadi wanita pertama yang lulus dari Fakultas Kedokteran di Universitas Roma, Montessori menjadi seorang dokter bedah selama 10 tahun. Selama 10 tahun itu pula, ia membantu sesama kaum wanita untuk memperjuangkan pendidikan dan dengan sepenuh hati menyuarakan kesetaraan bagi para wanita<sup>22</sup>.

Kemudian Montessori menerima sebuah posisi di rumah sakit San Giovanni milik universitas dan mulai melakukan praktik pribadi. Pencapaian Montessori di bidang pendidikan dan kedokteran menjadikannya perempuan istimewa di Italia pada peralihan abad tersebut.

Setelah mendapat kesempatan untuk menguji coba idenya mengenai metode pendidikan anak di Casa De Bambini, Montessori menghabiskan seluruh hidupnya untuk mensosialisasikan metode yang dikemukakannya ke seluruh dunia. Hingga pada usia 69 tahun Montessori masih aktif menghadiri kongres-kongres dan konferensi-

---

<sup>22</sup> Andri Anugraha, "Modul Montessori Area Sensorial Usia 3-6 Tahun", (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2019). Hlm 1.

konferensi metode Montessori, memberi kuliah dan memimpin kelas-kelas pelatihan<sup>23</sup>.

### 3. Karakteristik

Dalam buku Maria Montessori dijelaskan bahwa material montessori memiliki empat karakter khusus yaitu:<sup>24</sup>

#### 1) Swadidik

Permainan yang dirancang sesuai dengan perkembangan anak, baik dalam hal perkembangan psikologi maupun fisiknya. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat belajar secara mandiri. Contoh permainan perkalian yang ditujukan pada usia 9(sembilan) tahun dirancang dengan menggunakan manik-manik untuk mengkonkritkan materi perkalian karena anak usia tersebut pada tahapan operasional konkret.

#### 2) Swakoreksi

Setiap permainan mempunyai pengendali kesalahan, bukan guru yang menjadi pengendali melainkan pada permainan tersebut. Contoh anak menggunakan tongkat asta merah biru untuk melakukan operasi penjumlahan  $2+3$ . Anak akan mengambil 2 tongkat dan meletakkan 3 tongkat diatasnya kemudian mencari tongkat yang panjangnya sama dengan gabungan kedua tongkat tersebut, maka permainan tersebut memiliki pengendali kesalahan berupa panjang yang berbeda.

---

<sup>23</sup> Luthfi Hidayat, "Metode Pendidikan Anak Montessori dalam Perspektif Pendidikan Islam", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2021). Hlm 49.

<sup>24</sup> Maria Montessori, *The Montessori Method*, (New York: Schocken Books), 1964. Hlm 167-176.

### 3) Bergradasi

Permainan harus memiliki ukuran yang jelas dan dapat diamati oleh anak. Setiap satu set material terdapat permainan yang sama tetapi dengan ukuran yang berbeda-beda. Perlu diperhatikan bahwa gradasi ukuran permainan harus konsisten. Konsisten disini yang dimaksud memiliki selisih ukuran yang sama. Contoh setiap satu set material dari 10 tongkat memiliki ukuran panjang yang berbeda, maka selisih panjang antara tongkat satu dengan yang kedua 1 cm, semuanya tongkat juga harus sama selisihnya 1 cm.

### 4) Menarik

Permainan yang dirancang harus semenarik mungkin baik dalam hal warna, bentuk dan cara penggunaannya. Hal tersebut bertujuan untuk menarik minat anak menyentuh dan menggunakan permainan tersebut. Montessori mengungkapkan bahwa setiap permainan harus memiliki keindahan.

Dalam Jurnal Nur Azkia karakteristik ditemukan dalam permainan Montessori yakni<sup>25</sup>:

#### 1) Sederhana

Permainan terbaik untuk mengajari anak-anak tentang lingkungan mereka adalah yang lugas. Anak-anak dapat belajar tentang bentuk, misalnya dengan menyelesaikan teka-teki langsung menggunakan segitiga, lingkaran, dan kotak dalam tiga

<sup>25</sup> Nur Azkia dan Nur Rohman, "Analisis Metode Montessori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD/MI Kelas Rendah", Bandung : Jurnal Al-Aulad Pendidikan dasar, Tarbiyah & Keguruan, Vol. 3, No. 2, 2020.

warna solid yang berbeda. Ketiga struktur geometris ini harus dibedakan.

2) Berdasarkan kenyataan

Otak anak umumnya tidak dapat membedakan antara imajinasi dan kenyataan hingga usia enam tahun. Mereka pertama-tama harus memiliki pemahaman tentang bagaimana dunia sebenarnya berfungsi agar mereka dapat menumbuhkan imajinasi asli dan interaksi yang solid dengannya. Anak-anak akan belajar lebih banyak tentang dunia mereka dari permainan yang terbuat dari kayu atau logam daripada yang terbuat dari plastik. Misalnya, logam pertama kali terasa dingin saat disentuh sebelum menjadi hangat. Kayu menawarkan banyak tekstur berbeda.

3) Fungsional dan konstruktif

Setiap permainan yang harus melibatkan mereka, memungkinkan anak mengeksplorasi dan memunculkan keinginan, keputusan, dan ide mereka sendiri adalah permainan yang ideal untuk pertumbuhan mereka.

4) Menawarkan pilihan yang terbatas

Memberikan anak pilihan terbatas saat menyiapkan permainan mereka. Memiliki terlalu banyak pilihan sangat melelahkan dan tidak memuaskan.

#### 4. Prinsip Montessori

Ada tiga prinsip yang harus tetap diperhatikan dalam menerapkan metode Montessori, yaitu penataan ruang, pengamatan, dan kebebasan individu. Penataan ruang disesuaikan dengan karakter dan kondisi fisik anak. Semua material harus aman untuk anak-anak, dalam belajar tidak ada unsur pemaksaan, setiap individu bebas memilih apa saja yang ingin mereka pelajari tanpa ada sedikit pun tekanan dari orang dewasa.<sup>26</sup>

Menurut David Gettman ada lima prinsip dasar yang mewakili pendidik Montessori yang diterapkan dalam berbagai jenis program antara lain:

##### a) Menghormati Anak

Menghormati anak merupakan landasan utama, dimana seorang guru menghormati segala sesuatu yang diinginkan anak.

Model pembelajaran montessori menekankan pada rasa saling menghormati antara guru dengan murid dan murid dengan guru.

Guru membantu anak untuk membentuk pribadi yang mandiri, taat, berperilaku baik, disiplin, serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Peran guru dalam proses pembelajaran montessori adalah sebagai model yang dapat dicontoh ataupun ditiru segala sesuatunya oleh anak. Guru akan menunjukkan rasa hormat kepada anak ketika guru membantu

<sup>26</sup> Elisabeth Hainstovk, *The Esesintial Montessori*, (New York: Penguin Group), 1997. Hlm 10.

anak dalam melakukan kegiatan. Prinsip awal ini dapat membentuk anak untuk menjadi pribadi yang mampu mengembangkan diri, ketrampilan dan kemampuan dalam pembelajaran yang efektif.

b) Menyerap Pikiran Anak

Montessori percaya bahwa anak-anak mampu mendidik diri mereka sendiri. Orang dewasa memperoleh pengetahuan dengan menggunakan pemikirannya, namun anak-anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung. Konsep pemikiran montessori dalam menyerap pemikiran anak yaitu agar seorang guru mampu memahami bahwa anak-anak belajar dari lingkungan. Anak-anak belajar bergantung pada guru, pengalaman dan lingkungan anak.

c) Periode sensitif

Periode sensitif merupakan kondisi ketika anak-anak lebih rentan terhadap perilaku tertentu dan dapat belajar keterampilan khusus lebih mudah. Periode sensitif mengacu pada sensibilitas khusus yang mengakuisisi dalam keadaan infantil. Semua anak mengalami periode sensitif yang sama (misalnya periode sensitif untuk menulis), urutan dan waktu berbeda untuk setiap anak. Salah satu peran guru adalah dengan menggunakan observasi untuk mendeteksi tingkat sensitivitas dan memberikan pengaturan untuk pemenuhan optimal.

d) Lingkungan yang siap

Anak-anak belajar melakukan sesuatu dengan baik melalui lingkungan. Anak-anak dapat melakukan hal-hal untuk diri mereka sendiri. Lingkungan siap menjadi bahan pembelajaran dan pengalaman yang tersedia untuk anak-anak dalam format yang teratur. Ruang Kelas Montessori dijelaskan dengan apa yang pendidik anjurkan ketika mereka berbicara tentang pendidikan yang berpusat pada anak dan pembelajaran aktif. Kebebasan adalah karakteristik penting dari lingkungan siap. Sejak anak-anak dalam lingkungan bebas untuk mengeksplorasi bahan yang mereka pilih sendiri, mereka akan menyerap apa yang mereka temukan di sana.

e) Autoeducation (Jatidiri pendidikan)

Montessori menanamkan konsep bahwa anak-anak mampu mendidik diri mereka sendiri autoeducation (juga dikenal sebagai diri-pendidikan). Anak-anak secara aktif terlibat dalam lingkungan yang siap dan memberi kebebasan harfiah mendidik diri. Guru dalam metode Montessori mempersiapkan ruang kelas agar anak mampu mendidik diri mereka sendiri.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Masyrofah, "Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017 Vol. 2 No. 2.



Maria Montessori memiliki prinsip dasar mengenai metode montessori ini, yang sangat menfokuskan anak sebagai *children center* dan orang dewasa sebagai pembimbing. Terdapat 4 prinsip dasar metode montessori, diantaranya<sup>28</sup>:

1) Kebebasan

Montessori dilandaskan pada kebebasan, yaitu kebebasan yang disiplin, bebas tetapi disiplin. Dalam konteks anak, kebebasan disini adalah kebutuhan untuk menyempurnakan gerakan-gerakan yang lebih kompleks yang membutuhkan organisasi otot lebih baik bebas dari tekanan, anak tidak dipaksa untuk melakukan hal yang tidak disukainya, atau suatu hal yang belum sesuai dengan usianya.

2) Kemandirian

Kemandirian adalah segala sesuatu yang dikerjakan oleh diri sendiri. Misal, seorang anak yang disapih, tidak lain adalah usaha untuk menjadikan anak tumbuh mandiri, tidak bergantung pada ASI yang di berikan oleh ibunya, melainkan anak bisa memilih beragam makanan lainnya, memilih makanan yang disukainya. Meskipun demikian, anak belum cukup mandiri secara keseluruhan, karena ada hal lain, seperti ia belum mampu berjalan dengan baik dan karenanya belum dapat mandi dan mengenakan pakaian sendiri, belum bisa meminta sesuatu dengan bahasa yang

---

<sup>28</sup> Ibid, Hlm 18.

jelas. Akan tetapi pada usia tiga tahun, anak harus mampu lebih mandiri dan bebas.

### 3) Penghapusan hadiah dan bentuk-bentuk hukuman luar

Montessori tidak menggunakan bentuk hadiah ketika anak mendapatkan keberhasilan dalam aktivitasnya, karena menurut Maria Montessori hadiah-hadiah dan bentuk-bentuk hukuman akan menyusul secara alami.

Ketika diaplikasikan kepada anak-anak maka penghargaan berupa memberikan kebebasan agar anak beraktivitas, saat anak melakukan kesalahan maka anak menyadarinya dan memperbaiki kesalahan, kesalahan tersebut dijadikan sebagai proses pembelajaran dalam hidupnya hal ini merupakan motivasi intrinsik yang akan tertanam dalam memori anak lebih lama juga dibandingkan dengan hadiah ekstrinsik yang hanya terasa sesaat. Maka menurut Montessori menumbuhkan motivasi anak secara tepat yaitu menggunakan kendali, kesalahan, pengulangan dan pengevaluasian, bukan dengan hadiah ekstrinsik.

### 4) Disiplin

Disiplin harus muncul melalui kemerdekaan. Kemerdekaan adalah kegiatan. Ini adalah sebuah prinsip besar. Jika disiplin dilandaskan pada kemerdekaan atau kebebasan, maka disiplin itu sendiri harus bersifat aktif. Disiplin itu bukan ketika seseorang dibuat diam seperti orang bisu dan dibuat tak bergerak

seperti orang lumpuh. Cara seperti itu bukan arti disiplin dan mendisiplinkan, tetapi menihlkan.

Prinsip-prinsip tersebut diterapkan di sekolah dan di rumah, karena hal ini bermanfaat untuk anak-anak yang sedang memperlihatkan manifestasi psikis pertama dalam kehidupan mereka. Maka agar setiap tindakan pembimbing dapat berhasil, maka tindakan itu haruslah yang cenderung membantu menuju penjabaran yang utuh dari kehidupan. Agar menjadi berguna, harus dihindari kegiatan yang menghalangi gerakan-gerakan yang spontan dan pembebanan tugas-tugas secara sewenang-wenang. Pembimbingpun tentunya paham bagaimana mendisiplinkan anak-anak<sup>29</sup>.

##### **5. Jenis Permainan Montessori (Penerapannya di Indonesia)**

Montessori bukanlah metode super yang serta-merta bisa memberikan anak kemampuan hebat dalam melakukan sesuatu. Dalam memainkannya, anak juga tetap perlu didampingi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berikut beberapa pilihan permainan montessori anak yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia:

- a) Alat-alat permainan panca indra

Montessori termasuk tokoh yang meyakini bahwa panca indra adalah pintu masuknya berbagai pengetahuan ke dalam

---

<sup>29</sup>Habibatul Imamah, "Implementasi Metode Montessori dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4 No II, 2019.

otak manusia. Karena perannya yang sangat strategis maka seluruh panca indra harus memperoleh kesempatan untuk berkembang sesuai dengan fungsinya.

b) Latihan motorik

Dengan belajar melakukan kegiatan sehari-hari dan menyiapkan kebutuhannya sendiri, dapat melatih anak untuk menguasai gerakan otot-otot yang praktis, latihan itu dinamai latihan motorik. Kegiatan tersebut akan dapat menumbuhkan keaktifan anak dan juga membiasakan anak bersikap baik pada waktu bercakap dengan orang lain.

c) Media gambar

Digunakan untuk pendidikan kecerdasan dan daya ingat anak. Anak-anak akan tertarik pada media bergambar dan berwarna yang dapat mengalihkan perhatiannya sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah.<sup>30</sup>

d) Alat permainan bahasa

Pembelajaran bahasa tidak harus menggunakan buku teks panduan. Pembelajaran bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan. Misalnya, untuk mengajarkan menulis dapat dilakukan dengan cara meminta anak menuliskan pengalamannya pada saat pagi hari ketika bangun tidur sampai ia berada disekolah.

<sup>30</sup> Nurhikma Pohan, "Metode Montessori Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini di RA Al Hasanah Medan Denai", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018). Hlm 43.

e) Alat permainan berhitung

Alat permainan ini dapat berasal dari lingkungan sekitar anak. Misalkan untuk mengajarkan teknik membanding dapat dilakukan dengan menggunakan 10 bilah tangkai berbagai ukuran yang telah diberi warna agar lebih menarik. Lalu anak mengurutkan bilah tangkai tersebut mulai dari yang paling pendek sampai yang terpanjang.

Selain yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa material montessori lainnya, yaitu

1) Inkastril silinder

Inkastril silinder adalah salah satu alat peraga montessori yang digunakan untuk melatih kemampuan sensorial anak. Inkastril silinder terdiri dari empat jenis, yaitu inkastril tinggi rendah, inkastril besar kecil, gemuk kurus, dan inkastril gemuk pendek kurus tinggi. Alat peraga inkastril silinder baik digunakan pada awal perkembangan anak. Cara menggunakan inkastril silinder adalah sebagai awalan anak diminta untuk memasukkan setiap inkastril pada lubangnya dengan cara meraba terlebih dahulu. Saat berlatih, anak didampingi oleh seorang pengajar yang bertugas untuk mendampingi anak.

## 2) Tongkat asta merah biru

Tongkat asta merah biru adalah bagian dari alat peraga montessori yang terdiri dari 10 tongkat berwarna merah dan biru berukuran 10 cm sampai 100 cm. Setiap tongkat memiliki warna yang berselang-seling antara biru dan merah, warna awal selalu warna merah. Latihan pertama menggunakan tongkat asta merah biru bagi anak adalah menyusun tongkat asta mulai dari asta satu hingga asta sepuluh. Setelah anak benar-benar paham dengan urutan panjang tongkat asta, anak diberikan kartu angka dan diminta untuk meletakkan kartu angka pada tongkat yang sesuai. Sebelum siswa diminta menjodohkan tongkat dengan kartu angka, direktoris memberitahu dengan perkataan "Ini tongkat satu, ini tongkat dua, dan seterusnya" sambil menunjuk tongkat asta.

## 3) Menara merah muda

Alat peraga menara merah muda adalah satu set kubus dari ukuran 1 cm x 1 cm sampai 10 cm x 10 cm, sehingga ada 10 kubus berwarna merah muda dengan ukuran berbeda. Alat peraga menara merah muda digunakan untuk mengenalkan konsep besar dan kecil kepada anak. Warna merah muda diterapkan sebagai daya tarik bagi anak supaya mau mencoba memainkan menara

merah muda tersebut. Alat peraga menara merah mudah dibuat dengan gradasi ukuran kubus, hal inilah yang menjadi salah satu karakter dari alat peraga montessori. Latihan pertama untuk anak dalam menggunakan alat peraga menara merah muda adalah menyusun kubus sampai membentuk menara dan tidak tumbang. Anak dilatih untuk meraba setiap kubus supaya memahami perbedaan dari setiap kubus. Melalui kegiatan menyusun tower tersebut anak akan mengetahui sendiri-sendiri bahwa kubus yang besar akan jatuh jika diletakkan pada menara bagian paling atas. Menara yang tumbang menjadi *auto correction* bagi anak bahwa yang disusun belum tepat.

#### 4) Papan Main Dam

Papan main dam adalah sebuah alat peraga montessori yang berbentuk papan persegi panjang dengan kotak-kotak berwarna seperti papan catur. Alat peraga *checkerboard* digunakan untuk melatih keterampilan matematika yaitu pada materi perkalian terutama perkalian bersusun panjang. Alat peraga tersebut terbuat dari bahan kayu yang ringan sehingga mudah untuk dibawa oleh anak-anak. Penggunaan papan main dam dilengkapi dengan manik warna-warni yang terdiri dari manik satu

hingga manik sembilan. Warna manik sesuai dengan urutan warna pada metode montessori yaitu warna merah untuk manik satu, hijau untuk warna manik dua, merah muda untuk manik tiga, kuning untuk manik empat, biru muda untuk manik lima, ungu untuk manik enam, putih untuk manik tujuh, coklat untuk manik delapan dan terakhir warna biru tua untuk manik sembilan.<sup>31</sup>



## 6. Indikator penerapan permainan montessori pada anak prasekolah

Penerapan atau implementasi model pembelajaran Montessori didasarkan pada tiga area dasar keterlibatan yaitu:

- 1) Pendidikan praktis atau gerak motorik meliputi:
  - a) Lingkungan yang siap menekankan aktivitas dasar sehari-hari.
  - b) Bingkai berpakaian.
  - c) Aktivitas berbasis air.
  - d) Latihan kehidupan praktis
- 2) Materi sensorik untuk pelatihan indera meliputi:
  - a) Melatih indera agar dapat terstimulasi secara maksimal disemua aspek.
  - b) Membantu mempertajam taktil.
  - c) Meningkatkan kemampuan anak untuk berfikir.

---

<sup>31</sup> Rosalynn Tamara, *Filosofi Montessori*, (Indonesia: Bentang Pustaka), 2022.



- 3) Materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca, dan matematika.
  - a) Disajikan secara berurutan yang mendukung menulis sebagai basis pembelajaran mereka.
  - b) Melatih kemampuan anak dengan memberikan stimulasi sebelum anak siap menulis, membaca dan matematika<sup>32</sup>.

Inti dari permainan montessori adalah melatih gerakan motorik pada anak, serta membiasakan anak untuk memfungsikan kordinasi tangan dan mata, terutama kordinasi 3 jari utama, yaitu ibu jari, telunjuk, dan jari tengah. Fungsi pengasahan motorik ketiga jari ini adalah untuk membiasakan anak memegang benda dengan presisi, sehingga disaat kelak belajar menulis anak-anak tidak akan mengalami kesulitan dalam memegang alat tulis mereka.

Selain dimaksudkan untuk melatih koordinasi tangan dan mata, permainan montessori juga dibuat agar menyerupai alat-alat yang ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Contoh alat sehari-hari yang diadaptasi ke dalam alat belajar montessori antara lain: sapu dan pengki, pipet, pinset, twizzer serta satu set papan dengan berbagai jenis aplikasi kancing, velcro, dan tali yang berfungsi untuk melatih anak agar mandiri dalam berpakaian.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: PT Indeks, 2020). Hlm. 111.

<sup>33</sup> Talitha Pinasthika, Lalitya, "Pengaruh Pendidikan Montessori Terhadap Konsep Bermain Anak", *Jurnal Komunikasi Visual*, 2017 Vol, X

## B. Kemampuan Pra menulis

### 1. Pengertian

Salah satu bakat linguistik anak usia dini adalah menulis. Secara bahasa pra menulis terdiri dari dua kata yaitu pra dan menulis. Pra berarti sebelum dan menulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melahirkan pikiran atau perasaan. Secara istilah pra menulis dapat diartikan sebagai suatu kemampuan anak dalam menggunakan alat tulis seperti pensil, crayon, spidol atau pulpen adalah cara yang paling tepat untuk memulai mengajarkan anak dengan kegiatan menulis.

Menurut pendapat Saleh Abbas, keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.<sup>34</sup> Sedangkan kemampuan pra menulis adalah jenis menulis yang diajarkan dikelas rendah, karena pra menulis lebih mengutamakan pengenalan cara menulis huruf, nama atau bunyi huruf dan kedudukan atau fungsinya di dalam kata dan kalimat. Senada dengan pernyataan tersebut, Tarigan mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang,

<sup>34</sup> Nila Martha Yehonala Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions", *Journal of Education Action Research* , Vol 2, Number 2 Tahun 2018, pp. 165-171

sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.<sup>35</sup>

Pra menulis menurut Seefeld adalah kemampuan anak mengungkapkan diri dalam bentuk tertulis mulai dari corat-coret dan menggambar sampai ke mendekati bentuk huruf dan kata-kata<sup>36</sup>. Menulis adalah suatu aktivitas yang kompleks yang mencakup gerakan tangan, jari dan mata secara terintegrasi. Banyak sekali kemampuan yang terlibat ketika anak sedang meronce, menggunting, menggambar ataupun menulis kata sederhana. Selain harus mempunyai keterampilan motorik halus yang baik, anak membutuhkan penglihatan yang cukup jelas, serta kemampuan otak untuk mengkoordinasikan mata dan tangan untuk menghasilkan coretan bermakna atau tulisan. Sebelum anak siap untuk menulis, ada baiknya guru memperkenalkan kegiatan untuk mendukung kemampuan menulis atau yang biasanya disebut kegiatan pra menulis yaitu anak dapat membuat bentuk dengan menggunakan alat tulis sesuai dengan ruang lingkup perkembangan<sup>37</sup>.

Anak Usia dini merupakan masa perkembangan yang cepat di banyak bidang perkembangan yang masih perlu mencapai potensi penuhnya. Kerangka waktu ini, yang kadang-kadang disebut sebagai tahun-tahun prasekolah, adalah saat yang paling tepat untuk

---

<sup>35</sup> Tarigan, Henry Guntur, "Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa". Bandung: Penerbit Angkasa. 1986.

<sup>36</sup> Serliyanti, "Kemampuan pra menulis melalui latihan kolase pada murid Cerebral Palsy kelas II di SLB Negeri 2 Jeneponto," *Pinisi Journal Of Education*, 2022. Hlm 2.

<sup>37</sup> Ibid. Hlm 2.

memaparkan anak-anak pada berbagai aspek kehidupan, seperti kerajinan tangan, musik, alam terbuka, alfabet, angka, dan sebagainya. Tentunya dengan kegiatan yang menarik dan mengasyikkan. Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang penggunaan alat tulis yang sesuai perkembangan, peniruan bentuk, pemotongan pola, dan penulisan nama sendiri adalah contohnya. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun dapat menggabungkan gerakan mata dan tangan mereka saat melakukan tugas-tugas seperti memotong, melipat, mewarnai, dan menggambar<sup>38</sup>.

Empat bagian keterampilan berbahasa adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hanya ada satu komponen dari empat. Keterampilan menulis merupakan salah satu bidang yang perlu terus dilatih. Melatih motorik halus dengan melatih otot-otot kecil di jari, tangan, dan lengannya melalui aktivitas seperti melipat, merronce, memotong, mewarnai, dan menggambar dapat membantunya mengembangkan bakat tersebut, yang tentunya tidak datang dengan sendirinya<sup>39</sup>.

Ternyata pertumbuhan motorik halus hanya dapat dicapai melalui pendekatan latihan yang teratur, berkelanjutan, dan terfokus. Hal ini dapat dibuktikan dengan fakta bahwa tidak semua anak mahir menggunakan tangan. Misalnya, beberapa anak berjuang

---

<sup>38</sup> Kartika, "Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun melalui bahan serbuk Kayu Di TK Aba Tanjungsari." (Thesis 2019). Hlm 8.

<sup>39</sup> Dini Nurdini, "Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggambar" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2014). Hlm 1.

untuk mengancingkan kemeja mereka atau masih belajar cara menangani alat tulis dengan benar, tetapi sangat sedikit anak yang merasa mudah untuk memegang alat tulis dan mengancingkan pakaian mereka sendiri. Ini menunjukkan bagaimana keterampilan anak-anak bervariasi. Misalnya, jari dan tangan seorang anak mungkin tidak cukup terampil untuk melakukan tugas sesuai dengan tingkat kinerjanya, dan menulis bukanlah tugas yang mudah bagi anak kecil.

Dari Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pra menulis adalah jenis tulisan yang diajarkan untuk anak usia dini dengan menggunakan alat tulis seperti pensil, crayon, spidol yang dituangkan dalam bentuk tertulis mulai dari corat-coret yang tak beraturan, membuat garis lurus dan menggambar sampai mendekati bentuk huruf dan kata-kata.

## **2. Tujuan Pra menulis**

Setiap proses pembelajaran memiliki hasil yang diinginkan, termasuk pembelajaran menulis bagi anak prasekolah. Tujuan pengajaran pra menulis atau menulis permulaan di kelas persiapan adalah untuk menekankan bagaimana menulis huruf 'a' sampai 'z' dalam kalimat-kalimat dasar. Diharapkan siswa dapat menyusun huruf 'a' sampai 'z' dengan benar<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Kartika, "Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bahan Serbuk Kayu Di Tk Aba Tanjungsari." (Thesis 2019). Hlm 14.

Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan pra menulis adalah untuk mengajarkan atau melatih anak agar mampu menulis lambang bahasa dengan jelas dan mudah dibaca oleh orang lain, sehingga mereka dapat mengungkapkan emosi, pikiran, dan gagasannya melalui huruf dan coretan-coretan.

### 3. Tahapan pra menulis Anak

Martini Jamaris berpendapat bahwa tahapan menulis anak usia dini terdiri dari 5 tahapan:<sup>41</sup>

#### 1. Tahap mencoret (usia 2,5 – 3 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai menggunakan alat tulis untuk membuat gambaran coretan sederhana. Mereka mulai mempelajari bahasa tertulis dan bagaimana menginstruksikan tulisan.

#### 2. Tahap pengulangan secara linier (usia 4 tahun)

Anak sudah bisa menjiplak atau menyalin bentuk tulisan horizontal pada tahap ini. Anak-anak pada usia ini sudah bisa menebali garis putus-putus.

#### 3. Tahap menulis secara acak (usia 4- 5 tahun)

Pada usia ini, anak-anak dapat mempelajari berbagai bentuk tulisan yang diperbolehkan dan menggunakannya sebagai kata atau kalimat.

#### 4. Tahap menulis tulisan nama (usia 5,5 tahun)

<sup>41</sup> Ati Kusumawati dan Sunaria, “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Usia 5 sampai 6 Tahun melalui Permainan Plastisin”, (Skripsi : Universitas Airlangga, 2020).

Anak sudah mulai membuat hubungan antara tulisan dan suara pada saat ini. Tahap ini melibatkan penulisan nama dan pengucapan secara bersamaan, seperti kata "Siti".

5. Tahap menulis kalimat pendek (usia diatas 5 tahun)

Setelah anak menguasai penulisan namanya sendiri, langkah selanjutnya adalah anak mulai dapat menyusun kalimat-kalimat singkat. Subjek dan predikat kalimat ini adalah "Ini buku Raka".

Menurut Brewer, ada 4 tahapan dalam kemampuan menulis sebagai berikut :

1. *Scribble stage*, yaitu tahap mencoret atau membuat goresan. Pada tahap ini anak mulai membuat goresan dengan menggunakan alat tulis. Pada tahap ini, mereka mulai belajar tentang bahasa tulis. Orang tua dan guru pada tahap mencoret sebaiknya memberikan anak-anak jenis bahan menulis seperti cat, krayon, kertas dan buku.
2. *Linear Repetitive Stage*, yaitu tahap pengulangan linear. Pada tahap ini anak mencoba bentuk-bentuk tulisan yang horizontal.
3. *Random Letter Stage*, yaitu tahap menulis random. Pada tahap ini anak belajar tentang berbagai bentuk yang merupakan suatu tulisan dan mengulang berbagai kata ataupun kalimat.

4. Letter Name Writing or Phonetic Writing, yaitu tahap menulis nama. Pada tahap ini anak mulai menyusun dan menghubungkan antara tulisan dan bunyinya. Anak mulai menulis nama dan bunyi secara bersamaan.<sup>42</sup>

#### 4. Indikator Pra menulis Anak Prasekolah

Menurut pendapat Sunardi mengemukakan bahwa indikator kemampuan pra menulis mencakup<sup>43</sup>:

##### 1. Menggenggam alat tulis

Anak dapat memegang alat tulis itu dengan menggunakan 3 jari tangannya. Sejak usia dini, anak-anak belajar memegang alat tulis dimulai dari yang ukurannya besar seperti spidol, krayon, lalu pensil khusus anak-anak dan berganti ke ukuran pensil biasa.

##### 2. Menggerakkan alat tulis

Tangan kanan anak untuk menulis sedangkan tangan kiri untuk menekan buku. Jari tangan di antara ibu jari dan telunjuk digunakan memegang pensil, kemudian ujung pensil di antara ketiga jari tersebut ditekan pensilnya  $\frac{1}{2}$  cm digerakkan sesuai pola.

##### 3. Membuat coretan bermakna

<sup>42</sup> Dra. Nurbiana Dhieni, M.Psi dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka), 2019.

<sup>43</sup> Layli Mustari, Dian Indihadi, dan Elan Elan, "Keterampilan Menulis Anak 4-5 Tahun," *Jurnal Paud Agapedia* Vol. 4, No. 1 (August 12, 2020), Hlm 39-49, dalam website <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27195>.



Anak dapat membuat coretan seperti membentuk geometri lingkaran, segitiga dan gambar yang sudah berpola.

4. Menulis nama dengan huruf kapital

Anak bisa menulis namanya sendiri menggunakan huruf kapital.

5. Menyalin tulisan dari jarak jauh

Anak bisa menyalin contoh tulisan dari jarak jauh.

6. Menyalin huruf dengan tulisan sambung.

Sedangkan menurut permendikbud 137, STPPA dalam kegiatan pra menulis pada anak usia 3-4 tahun yaitu: menuang air, pasir biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk atau ember). Kemudian meronce serta menggunting kertas mengikuti pola.

Kesimpulan yang dapat diambil dari dua pendapat di atas bahwa indikator pra menulis adalah menggenggam alat tulis dengan 3 jari, menggerakkan alat tulis dan mencoret.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	ST Hajar <sup>44</sup>	Pengaruh Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B TK Islam Nurul Quddus Barombang Kota Makassar	ada pengaruh kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan metode Montessori pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Quddus Barombang Kota Makassar
2	Nura Azkia <sup>45</sup>	Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah	metode Montessori selaras dengan tahap perkembangan anak untuk menerima dan menyerap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan, siswa diberikan benda atau bahan berupa kartu kata, gambar, dan benda konkrit serta melakukan pengucapan bunyi

<sup>44</sup> Hajar, "Pengaruh Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelompok B TK Islam Nurul Quddus Barombang Kota Makassar." Hlm 11.

<sup>45</sup> Azkia dan Rohman, "Analisis Metode Montessori dalam meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah." 2020. Hlm 2.

			fonetik dalam mengenal huruf dan huruf. suara.
3	Sonia Noor Febrianty <sup>46</sup>	Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK ARISSKA	penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh alat permainan Montessori terhadap kemampuan berhitung anak 1-10 kelompok A di KB-TK Arisska Tropodo Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo

#### D. Hipotesis Penelitian

Ho : Terdapat Pengaruh Yang Sognifikan antara Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Pra Menulis Pada Anak Prasekolah Di Alfath School Surabaya

Ha : Tidak Terdapat Pengaruh Yang Sognifikan antara Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Pra Menulis Pada Anak Prasekolah Di Alfath School Surabaya.

<sup>46</sup> Sonia Noor Febrianty, "Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK Arisska" 4, No. 1 (2020).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk menyelidiki khusus ini. Penelitian kuantitatif adalah metode penemuan pengetahuan yang menggunakan data numerik sebagai alat untuk menemukan informasi tentang subjek yang ada. Sugiyono mengatakan alasan disebut kuantitatif karena data penelitian disajikan sebagai data numerik dan statistik digunakan dalam analisis.<sup>47</sup>

Penelitian *ex post facto* adalah jenis penelitian dimana suatu peristiwa yang telah terjadi dijadikan sebagai variabel bebas. Penelitian *ex post facto* menggunakan faktor-faktor yang sudah terjadi tetapi tidak diberikan selama penelitian, oleh karena itu sering dibedakan dari penelitian eksperimental.

Penelitian *ex post facto* atau yang sering disebut *after fact research* adalah penelitian yang dilakukan terhadap peristiwa atau dampak yang terjadi sebelumnya. Menurut Lufri penelitian *ex post facto* sangat membantu ketika peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor yang diteliti. Jenis atau komponen penelitian deskriptif adalah penelitian *ex post facto*.

---

<sup>47</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: Alfa Beta), 2015. Hlm 13.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian eksperimental adalah bahwa variabel independen tidak dimanipulasi secara langsung. Kelemahan mendasar penelitian *ex post facto* adalah sangat sulit dilakukan karena terlalu banyak faktor lain yang tidak dapat dikendalikan. Misalnya, kesulitan memilih sampel yang tepat karena studi harus dikaitkan dengan penelitian pada data yang sudah tersedia. Bentuk korelasional dan bentuk kausal-komparatif adalah dua jenis penelitian *ex post facto*. Untuk mempelajari hubungan sebab akibat berdasarkan pengamatan terhadap hasil yang telah terjadi, peneliti menggunakan bentuk kausal komparatif, yang menganalisis data yang dikumpulkan untuk mencari unsur-unsur penyebab.

## **B. Prosedur Penelitian**

Metode ilmiah dan pendekatan untuk belajar mendorong kegiatan penelitian. Tindakan tersebut terdiri dari:

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, peneliti memilih masalah yang sedang trending topik seputar tentang pendidikan islam anak usia dini. Setelah itu penulis melakukan studi pendahuluan dengan tujuan mencari tahu apakah penelitian yang akan dilakukan peneliti sudah dilakukan atau belum dilakukan oleh orang lain.

Hal ini sekaligus mencari studi relevansi dan mencari teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian nanti. Setelah melakukan studi pendahuluan berikutnya penulis membuat proposal skripsi.

Selanjutnya peneliti mengajukan surat izin melakukan penelitian. Setelah mendapat izin dari pihak lembaga peneliti melakukan bimbingan dan konsultasi kepada pembimbing I dan II terkait penyusunan instrumen pengumpulan data yang akan digunakan peneliti untuk mengetahui validitas, dan reabilitas instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian.

## 2. Tahap pelaksanaan

Untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian, pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada anak dan guru untuk mendapatkan data yang akurat. Selanjutnya penulis menentukan kelas yang akan dijadikan sample dalam penelitian ini.

## 3. Tahap pengolahan data

Pada tahap ini, peneliti mengolah data-data penelitian cheking data, editing data, coding data dan tabulating data. Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan data yang diperoleh. Setelah itu peneliti menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data dan analisis data tersebut. Untuk menghitung data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS dan dari hasil analisis data kemudian ditarik kesimpulan sementara.

#### 4. Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan hasil penelitiannya mulai dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V, beserta lampirannya.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Sugiyono mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generik yang terdiri dari hal-hal atau subjek dengan fitur dan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti sebelum dibuat kesimpulan<sup>48</sup>. Populasi suatu objek atau topik yang diteliti mencakup semua kualitas dan atributnya, bukan hanya kuantitas dari objek atau subjek yang ada. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di Alfath School berjumlah 62 anak.

#### 2. Sampel

Sugiyono menyatakan bahwa sampel mencerminkan ukuran dan ciri populasi.<sup>49</sup> *Purposive sampling* digunakan melakukan sampel untuk penelitian ini. Menurut Sugiyono *purposive sampling* merupakan pendekatan pengambilan sampel dengan beberapa keterbatasan. Kriteria pengambilan sampel ini digunakan sebagai hasil dari teknik pengambilan sampel yang memperhitungkan usia anak. Yang dijadikan sampel berjumlah 23 anak. Anak-anak dalam kelompok usia 3-4 tahun.

<sup>48</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: Alfa Beta), 2008 Hlm 67.

<sup>49</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: Alfa Beta), 2012.

## **D. Variabel Dan Indikator**

### **1. Variabel**

Variabel merupakan suatu objek pengamatan dan berfungsi sebagai faktor yang ikut diteliti dalam peristiwa. Variabel independent (X) dalam penelitian ini adalah permainan montessori sedangkan variabel dependen (Y) yaitu kemampuan pra menulis anak usia dini.

### **2. Indikator Penelitian**

Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu :

#### **a. Indikator variabel permainan montessori sebagai berikut:**

- 1) Pendidikan praktis atau gerak motorik meliputi:
  - a) Lingkungan yang siap menekankan aktivitas dasar sehari-hari.
  - b) Bingkai berpakaian.
  - c) Aktivitas berbasis air.
  - d) Latihan kehidupan praktis.
- b) Materi sensorik untuk pelatihan indera meliputi:
  - a) Melatih indera agar dapat terstimulasi secara maksimal disemua aspek
  - b) Membantu mempertajam taktil
  - c) Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir
- c) Materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca, dan matematika.
  - a) Disajikan secara berurutan yang mendukung menulis sebagai basis pembelajaran mereka.



- b) Melatih kemampuan anak dengan memberikan stimulasi sebelum anak siap menulis, membaca dan matematika.

**b. Indikator variabel kemampuan pra menulis pada anak usia dini**

Berikut indikator dari penelitian :

Menurut pendapat Sunardi mengemukakan bahwa indikator kemampuan pra menulis adalah :

1. Menggenggam alat tulis

Anak dapat memegang alat tulis itu dengan menggunakan 3 jari tangannya. Sejak usia dini, anak-anak belajar memegang alat tulis dimulai dari yang ukurannya besar seperti spidol, krayon, lalu pensil khusus anak-anak dan berganti ke ukuran pensil biasa.

2. Menggerakkan alat tulis

Tangan kanan anak untuk menulis sedangkan tangan kiri untuk menekan buku. Jari tangan di antara ibu jari dan telunjuk

digunakan memegang pensil, kemudian ujung pensil di antara ketiga jari tersebut ditekan pensilnya  $\frac{1}{2}$  cm digerakkan sesuai pola.

3. Membuat coretan bermakna

Anak dapat membuat coretan seperti membentuk geometri lingkaran, segitiga dan gambar yang sudah berpola.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mengumpulkan data sangat penting untuk proses penelitian. Setiap variabel penelitian telah dikumpulkan karena akan digunakan untuk mengembangkan kesimpulan dan melanjutkan ke tahap penelitian berikutnya. Peneliti menggunakan berbagai metodologi untuk pengumpulan data, diantaranya yaitu:

### 1. Metode Observasi

Pendekatan observasi didasarkan pada data yang dikumpulkan secara alami atau pada deskripsi perilaku dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap orang yang diteliti. Sugiyono berpendapat bahwa teknik observasi ini merupakan upaya peneliti untuk mendapatkan data yang dapat dipercaya.<sup>50</sup> Kategori observasi dapat dibagi menjadi dua macam yaitu partisipasi dan non-partisipasi. Pendekatan observasi non-partisipasi digunakan dalam penelitian ini karena peneliti hanya dapat melihat kegiatan dan tidak ikut terlibat dalam kegiatan, sehingga peneliti hanya sebagai pengamat. Pengamatan ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang penerapan permainan montessori, kemampuan pra menulis dan pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak di AlFath School Surabaya.

---

<sup>50</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: Alfa Beta), 2016 Hlm. 224.

## 2. Metode Wawancara

Usaha peneliti untuk mengumpulkan data melalui wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanggapi oleh narasumber. Sudaryono yang mengungkapkan bahwa wawancara merupakan upaya peneliti untuk menemui narasumber secara langsung.<sup>51</sup> Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur dengan kategori wawancara mendalam. Dengan wawancara semacam ini peneliti dapat mengajukan pertanyaan, menambah pertanyaan dan memperdalam parameter wawancara. Namun, agar peneliti dapat fokus pada penggalian informasi sesuai pedoman wawancara peneliti juga harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk narasumber terlebih dahulu. Informasi dari orang-orang yang terkait dengan objek penelitian, yang diperoleh langsung dari topik penelitian di lapangan, menjadi sumber data utama dalam pendekatan wawancara ini.

## 3. Metode Dokumentasi

Dokumen yang mengacu pada bahan tertulis adalah tempat asal kata "dokumentasi". Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti melakukan dokumentasi.<sup>52</sup> Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa materi yang diambil secara fotografis dikumpulkan untuk keperluan dokumentasi. Untuk melengkapi dan memperkuat sumber data utama, dokumentasi penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung.

---

<sup>51</sup> Sudaryono *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: Alfa Beta), 2013 Hlm. 35.

<sup>52</sup> (Suharsimi, 2010) Hlm. 231.

## F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti<sup>53</sup>. Dalam mengumpulkan data secara sistematis peneliti dapat menggunakan alat bantu untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Pembuatan instrumen dalam penelitian dilakukan dengan menyusun kisi-kisi instrumen dan pedoman wawancara. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian Variabel X  
(Penerapan Permainan Montessori)**

Variabel X	Indikator	Sub Indikator
Permainan Montessori	1. Pendidikan praktis atau gerak motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lingkungan yang siap menekankan aktivitas sehari-hari</li> <li>b. Bingkai berpakaian</li> <li>c. Aktivitas berbasis air</li> <li>d. Latihan kehidupan praktis</li> </ul>
	2. Materi sensorik untuk pelatihan Indera	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melatih Indera agar dapat terstimulasi secara maksimal disemua aspek</li> <li>b. Membantu mempertajam tactile</li> <li>c. Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir</li> </ul>
	3. Materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca dan matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Disajikan secara berurutan yang mendukung menulis sebagai basis pembelajaran mereka</li> <li>b. Melatih kemampuan anak dengan memberikan stimulasi sebelum anak siap menulis, membaca dan matematika</li> </ul>

<sup>53</sup> (Sugiono, 2019) Hlm. 145.

Setelah menentukan kisi-kisi yang digunakan sebagai acuan dalam mengobservasi, maka peneliti menyusun kriteria penilaian dari pengaruh permainan montessori. Penilaian yang digunakan oleh peneliti pada proses pengamatan terhadap pengaruh permainan montessori menggunakan skala Likert yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi tentang suatu gejala atau fenomena sosial. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi dan dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Adapun cara pemberian skor terhadap masing-masing pernyataan adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 2 Skor Penilaian Variabel X  
(Permainan Montessori)**

Skor	Keterangan
1	Tidak Baik (TB)
2	Kurang Baik (KB)
3	Baik (B)
4	Sangat Baik (SB)

Langkah selanjutnya adalah peneliti membuat instrumen penelitian berupa rubrik observasi yang diisi dengan cara (*checklist*) pada instrumen penelitian. Adapun rubrik observasi dari penerapan permainan montessori sebagai berikut :

**Tabel 3. 3 Rubrik Observasi Penelitian Variabel X  
(Permainan Montessori)**

Nama :

Usia :

Variabel X	Indikator	Aspek yang diamati	Kategori			
			TB	KB	B	SB
Permainan Montessori	1. Pendidikan praktis/ gerak motorik	a. Lingkungan yang siap menekankan aktivitas sehari-hari b. Bingkai berpakaian c. Aktivitas berbasis air d. Latihan kehidupan praktis				
	2. Materi sensorik untuk pelatihan Indera	a. Melatih Indera agar dapat terstimulasi secara maksimal disemua aspek b. Membantu mempertajam tactile c. Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir				
	3. Materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca dan matematika	a. Disajikan secara berurutan yang mendukung menulis sebagai basis pembelajaran mereka b. Melatih kemampuan anak dengan memberikan stimulasi sebelum anak siap menulis, membaca dan matematika				

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan kegiatan observasi dengan menyajikan rubrik observasi perkembangan kemampuan pra menulis anak dengan

cara memberikan skor penilaian pada instrumen penelitian. Kisi-kisi ini dijadikan sebagai acuan tentang apa saja yang akan diamati pada penelitian ini. Adapun indikator kemampuan pra menulis anak sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian Variabel Y  
(Kemampuan Pra Menulis Anak)**

Variabel Y	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Pra Menulis	Menggengam alat tulis	1. Anak mampu memegang alat tulis dengan menggunakan 3 jari tangan
	Menggerakkan alat tulis	2. Anak mampu tracing huruf hijaiyah
	Mencoret	3. Anak mampu menulis huruf di atas pasir

Penilaian yang digunakan oleh peneliti pada proses pengamatan perkembangan kemampuan pra menulis anak masih sama dengan penilaian yang digunakan terhadap pengaruh permainan montessori yaitu menggunakan skala Likert. Adapun pemberian skor terhadap masing-masing pernyataan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Skor Penilaian Variabel Y  
(Kemampuan Pra Menulis anak)**

Skor	Keterangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Tabel 3. 6 Rubrik Observasi Penelitian Variabel Y  
(Kemampuan Pra Menulis Anak)**

Nama :

Usia :

Variabel Y	Indikator	Aspek yang diamati	Kategori			
			BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan Pra Menulis	Menggengam alat tulis	1. Anak mampu memegang alat tulis dengan menggunakan 3 jari tangan				
	Menggerakkan alat tulis	2. Anak mampu tracing huruf hijaiyah				
	Mencoret	3. Anak mampu menulis huruf di atas pasir				

**Tabel 3. 7 Instrumen Pedoman Wawancara  
Penerapan Permainan Montessori**

Narasumber :

Hari/tanggal :

Item pertanyaan	Jawaban
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana menurut pendapat anda tentang permainan Montessori ?</li> <li>2. Apa kelebihan dan kelemahan menggunakan metode Montessori ?</li> <li>3. Mengapa di sekolah ini lebih memilih menerapkan permainan Montessori ?</li> <li>4. Permainan apa yang diterapkan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak ?</li> <li>5. Apa saja jenis permainan Montessori yang diterapkan di sekolah Al Fath school ?</li> <li>6. Metode Montessori cocok diterapkan diusia berapa tahun ?</li> </ol>	



<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Bagaimana reaksi anak selama bermain menggunakan permainan Montessori ?</li> <li>8. Adakah karakter khusus dari media Montessori dibandingkan dengan media lainnya ?</li> <li>9. Bagaimana perkembangan yang terjadi setelah anak bermain menggunakan permainan Montessori ?</li> </ol>	
---	--

**Tabel 3. 8 Instrumen Pedoman Wawancara  
Kemampuan Pra Menulis**

Narasumber :

Hari/tanggal :

Item Pertanyaan	Jawaban
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran pra menulis ?</li> <li>2. Usia berapakah menurut anda anak usia dini sudah dapat memulai belajar menulis ?</li> <li>3. Apa saja yang perlu dilakukan sebelum anak bisa menulis ?</li> <li>4. Apakah dalam mengembangkan kemampuan menulis menggunakan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ?</li> <li>5. Apakah ada pengaruh permainan Montessori terhadap kemampuan pra menulis anak ?</li> </ol>	

## G. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data lainnya, analisis data adalah tugas. Pengelompokan data berdasarkan faktor dan kategori responden, tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap tabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk mengevaluasi hipotesis yang diberikan adalah semua kegiatan dalam analisis data.

### 1. Teknik Pengolahan Data

#### a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*Content validity*), dimana validitas isi dapat digunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang berkompeten atau melalui *expert judgment*. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selain dengan dosen pembimbing, instrumen ini juga dikonsultasikan dengan pakar ahli bahasa yang selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data.

### **b. Uji Normalitas**

Sugiono mengungkapkan bahwa menghitung normalitas data bahwa data yang dikumpulkan dan dianalisis harus memiliki distribusi normal. Temuan perhitungan statistik dapat diterapkan pada populasi penelitian jika data terdistribusi secara teratur. Oleh karena itu, akan dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Kolmogorov Smirnov SPSS for Windows 29 digunakan untuk analisis normalitas data. Meneliti nilai yang diamati (pengamatan) dibandingkan dengan nilai yang diharapkan (harapan/ideal) memungkinkan seseorang untuk menentukan apakah kumpulan data yang diberikan normal atau tidak. Distribusi normal dari data yang diuji diasumsikan jika nilai Asymp, Sig lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika kurang dari 0,05, distribusi datanya menyimpang.

### **c. Uji Linearitas**

Mengetahui linearitas hubungan antara variabel independen dan dependen, yaitu permainan montessori (X), dan kemampuan pra menulis (Y). Kriterianya adalah suatu regresi dianggap linier jika harga p pada linieritas regresi lebih besar dari harga 0,05, sedangkan regresi dianggap tidak linier jika harga p lebih kecil dari 0,05.

## **2. Uji Hipotesis**

### **a. Regresi Linier Sederhana**

Hipotesis penelitian akan diuji dengan menggunakan pendekatan analisis data analisis regresi linier lugas. Regresi linier sederhana adalah pendekatan analisis yang digunakan karena memberikan cara untuk menentukan kontribusi gabungan dari dua variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan montessori (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pra menulis anak (Y). Persamaan regresi variabel dependen adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Y : Nilai yang diprediksi

a : Konstanta atau bila harga X = 0

b : Koefisien regresi/ arah angka yang menunjukkan peningkatan atau penurunan

X : Nilai Variabel Independen

b. Uji t

Uji t merupakan uji signifikansi untuk menilai apakah variabel X berpengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel Y.

Untuk mengetahui apakah hasilnya patut diperhatikan atau tidak dapat dideteksi menggunakan kriteria pengujian:

- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

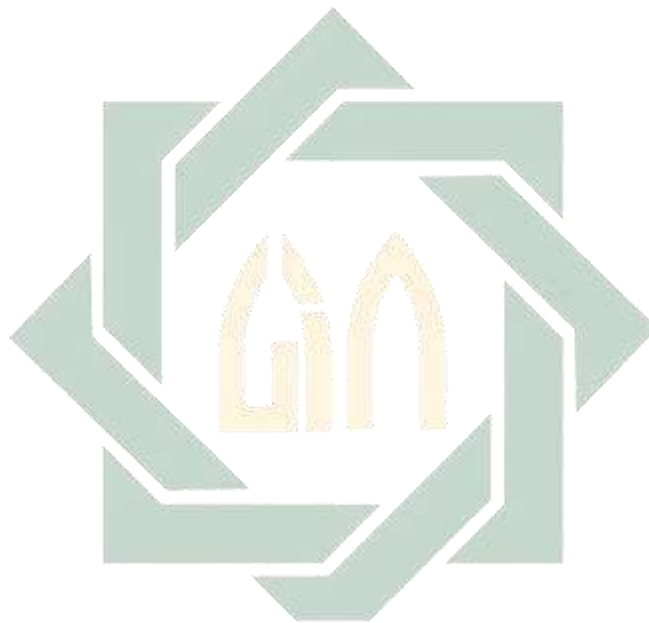
Berdasarkan temuan uji signifikansi untuk kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

2) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

c. Koefisien Determinan (*R Square*)

Koefisien determinan adalah tes untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak pada anak prasekolah di alfath school.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Al Fath School

##### 1. Profil AlFath School

Sekolah AlFath School Surabaya ini merupakan sistem pendidikan non formal yang memfasilitasi para orang tua dalam menstimulasi tumbuh kembang anak untuk masa depan yang baik. Nama sekolah yang terkenal dikalangan umumnya AlFath School, namun nama sekolah yang sesungguhnya adalah Alfath Baby Gym and Montessori Islamic Preschool Surabaya. Sekolah ini dibangun atas dasar rasa kepedulian terhadap menyusun langkah optimalisasi tumbuh kembang anak yang menyenangkan. Sekolah AlFath dilengkapi dengan kurikulum yang terencana dengan baik disesuaikan dengan usia anak, perlengkapan stimulasi yang terstandar, menyenangkan dan aman bagi anak, serta sistem evaluasi yang terukur, sehingga memudahkan para orang tua untuk mengetahui perkembangan anaknya.

Sekolah AlFath berdiri di pertengahan tahun 2018, di bawah naungan PPIQ (Pusat Pembelajaran Ilmu dan Quran) yang sudah berdiri sejak 3 tahun yang lalu dengan sistem pendidikan Quran menggunakan metode tahfidz dan tahsin melalui program Sekolah Hafidz Quran dan Sahabat Quran yang telah memiliki sekitar 700 siswa siswi. Letak bangunannya berada di Surabaya Selatan yang

beralamat di Jalan Gayungsari I No.89, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

Ketika banyak wadah pendidikan anak usia dini yang belum dilengkapi dengan sistem terstruktur sehingga tak jarang kurang mengoptimalkan potensi anak. Sekolah AlFath ini menawarkan sarana yang memadai agar anak mampu menumbuhkan fitrah keimanan dan belajarnya serta terstimulasi dengan tepat dan baik dari segi sensori, konisi, sosial, emosi, seni serta kemampuannya dalam mengelola diri sebagai bekal kemandirian.

Sekolah ini dipimpin oleh Kak Anggi selaku Principal AlFath School. Sekolah Al Fath membagi kelas atau level sesuai usia anak tujuannya agar kebutuhan tumbuh kembang anak dapat terpenuhi dengan baik. Beberapa kelas yang berbeda-beda nama yaitu, The Buidier (usia berjalan sampai 2 tahun), The Explorer (usia 2 sampai 3 tahun), The Challenger (usia 3 sampai 4 tahun), dan The Adventurer (usia 4 sampai 5 tahun). Jumlah tenaga pendidik seluruhnya berjumlah 10 (sepuluh) orang guru.

## **2. Visi Misi AlFath School**

### **a. Visi**

Menjadi lembaga terbaik dalam optimalisasi tumbuh kembang anak untuk menyiapkan generasi qurani yang memiliki kecerdasan, kreatifitas, dan kepribadian Islami yang hebat perannya serta mulia adabnya.

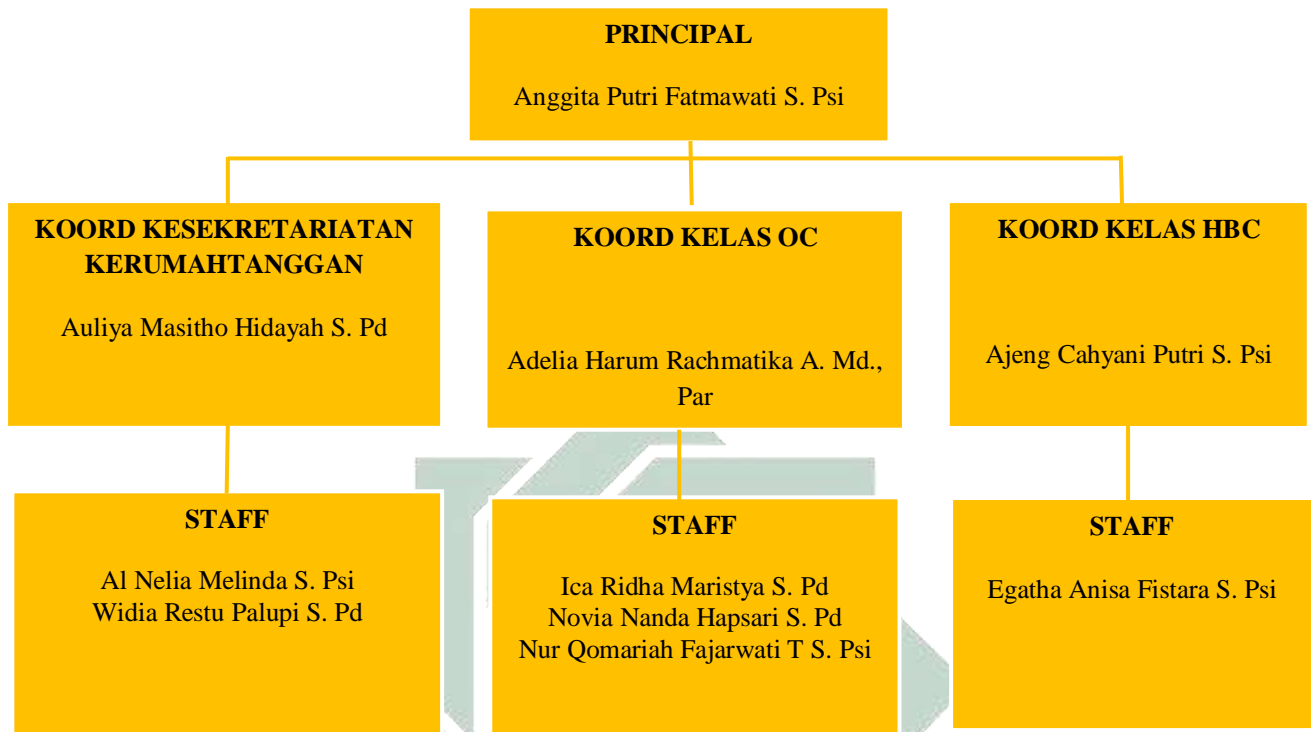
**b. Misi**

- (1) Menumbuhkan fitrah anak agar cinta Allah dan RasulNya melalui aktivitas yang menyenangkan.
- (2) Mengoptimalkan tumbuh kembang dan potensi anak sesuai usianya melalui kegiatan stimulasi yang terstruktur, berstandar, dan terevaluasi dengan baik.
- (3) Menyiapkan SDM yang amanah dan profesional sebagai fasilitator tumbuh kembang anak yang berkomitmen dan berkompentensi tinggi.
- (4) Menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan untuk menunjang optimalisasi tumbuh kembang anak.
- (5) Menerapkan teknologi informasi sebagai sistem informasi manajemen.
- (6) Memperluas jaringan kemitraan dengan para pihak yang berfokus pada tumbuh kembang anak.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



#### 4. Struktur Organisasi AlFath School



### B. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di AlFath School Surabaya. Lembaga ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah sekaligus pengajar di kelas The Challenger atau biasa dipanggil kak Anggi. AlFath School ini mempunyai 62 siswa yang terbagi menjadi beberapa kelas, ada yang di kelas *Onsite Class* dengan kak Adel dan kelas *Home Based Class* dengan kak Ajeng. Ruangan kelas yang dimiliki yaitu dua dengan masing-masing lokal memiliki kegunaan sendiri, ada ruangan untuk kelas baby gym dan ruangan montessori. Ada halaman di depan kelas untuk bermain *outdoor*.

Untuk kegiatan yang ada di AlFath School ada enam aktivitas yaitu, *opening* (pembukaan, doa, senam), *circle time* (*small talk*, huruf

hijaiyah), *art and craft* (membuat karya seni), montessori (bermain mengadaptasi metode montessori), *baby gym* (*agility, balance, climb, coordination*), *closing* (penutup, *sticker time*). Sekolah ini berada di daerah perumahan, tepatnya di daerah Surabaya Selatan, lokasi yang aman dan tenang untuk kawasan sekolah.

## 2. Subjek Penelitian

Peneliti di sekolah ini mengambil subjek penelitian berjumlah 23 anak di kelas The Challenge yang terbagi di program *onsite class* dan *based home class*. Terdapat 18 anak mengikuti program *onsite class* dan 5 anak mengikuti program *home based class*. Anak-anak tersebut terpilih sesuai dengan kategori penelitian dalam kemampuan pra menulisnya.

## 3. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah proses pengambilan data selesai. Uji T merupakan teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini. Pemaparan data hasil observasi dilakukan sebelum uji hipotesis dilakukan. Keseluruhan data akan dihitung melalui program IBM *Statistical Program for Social Science (SPSS) for windows* versi 29.

### 1. Hasil Tabulasi Observasi Penelitian Variabel X (Permainan Montessori)

**Tabel 4. 1 Tabulasi Hasil Observasi Penelitian Variabel X (Permainan Montessori)**

Nama	Pendidikan Praktis Atau Gerak Motorik	Materi Sensorik Untuk Pelatihan Indera	Materi Akademik Untuk Pengajaran Menulis, Membaca, Dan Matematika	Total
Alf	3	4	3	10
Kia	4	3	4	11

yhy A	3	4	3	10
Aln	4	4	4	12
Khf	3	4	3	10
Ayr	3	4	4	11
Anshr	3	3	4	10
Lala	4	3	4	11
Hana	3	4	3	10
Nala	4	4	4	12
Egar	3	4	4	11
Ryhn	3	3	3	9
Ghzi	4	3	3	10
Kifi	3	3	4	10
Ibrh	3	4	4	11
Arsyd	3	3	3	9
yhy B	3	3	3	9
Bhima	3	4	4	11
Syqia	4	3	4	11
Zhra	3	3	3	9
Ray	3	4	3	10
Farrel	3	4	4	11
Ara	4	3	4	11
<b>JUMLAH</b>				<b>239</b>

Tabel di atas, dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 23 anak. Diketahui hasil total skor penilaian variabel X (permainan montessori) yaitu 239. Untuk melihat tingkat pencapaian pada

permainan montessori, dapat dilihat pada paparan tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 2 Tabel Capaian Skor**

Skor	Keterangan
1-69	Belum Berkembang (BB)
70-138	Mulai Berkembang (MB)
139-207	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
208-276	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan standar yang ditetapkan diatas, maka dilihat dari jumlah nilai keseluruhan sebesar 239 yang mana berada diantara rentang skor 208 – 276 yaitu kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Montessori di AlFath School pada kategori “sangat baik”.

## 2. Hasil Tabulasi Observasi Penelitian Variabel Y (Kemampuan Pra Menulis pada prasekolah di AlFath School Surabaya)

**Tabel 4. 3 Tabulasi Hasil Observasi Penelitian Variabel Y (Kemampuan Pra Menulis pada prasekolah di AlFath School Surabaya)**

Nama	Memegang alat tulis	Tracing Hijaiyah	Menulis angka di atas pasir	Total
Alf	4	4	3	11
Kia	4	4	4	12
yhy A	4	4	3	11
Aln	3	4	4	11

Khf	4	4	3	11
Ayr	4	4	3	11
Anshr	3	4	3	10
Lala	4	4	3	11
Hana	4	4	3	11
Nala	4	4	4	12
Egar	3	3	3	9
Ryhn	3	3	3	9
Ghzi	4	4	4	12
Kifi	3	4	3	10
Ibrh	4	4	3	11
Arsyd	3	4	3	10
yhy B	3	4	3	10
Bhima	3	4	3	10
Syqia	4	4	3	11
Zhra	4	4	3	11
Ray	4	4	3	11
Farrel	3	4	3	10
Ara	4	4	3	11
<b>JUMLAH</b>				<b>246</b>

Pejelasan data dari tabel diatas, dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 23 anak. Diketahui hasil total skor penilaian variabel Y (kemampuan pra menulis) yaitu 246. Untuk melihat tingkat pencapaian pada kemampuan pra menulis, dapat dilihat pada paparan tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 4 pencapaian skor**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1-69	Belum Berkembang (BB)
70-138	Mulai Berkembang (MB)
139-207	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
208-276	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan standar yang ditetapkan diatas, maka dilihat dari jumlah nilai keseluruhan adalah 246 yang mana berada diantara rentang skor 208-276 yaitu berkembang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pra menulis anak pada prasekolah termasuk kategori “berkembang sangat baik”.

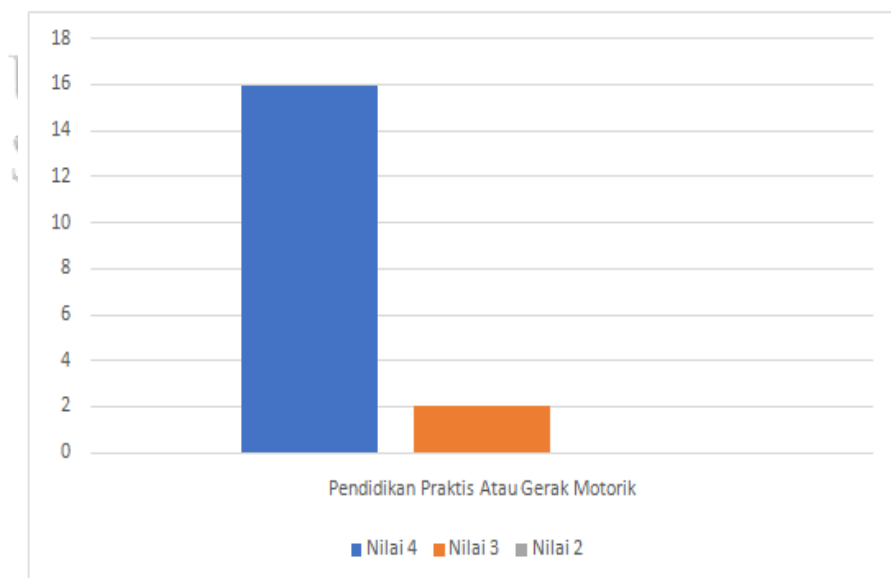
### **3. Penerapan Permainan Montessori di Alfath School Surabaya**

Sekolah Alfath School Surabaya menerapkan permainan montessori untuk menstimulasi perkembangan yang dimiliki anak. Anak memiliki 6 (enam) aspek perkembangan yaitu perkembangan agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Montessori ini sebenarnya merupakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, montessori juga memberikan kebebasan dan kemandirian kepada anak untuk mengeksplor lingkungannya.

Montessori ini memfasilitasi pembelajaran dengan baik agar anak memahami proses pembelajaran dengan bermain melalui permainan. Dalam metode montessori terdapat banyak jenis

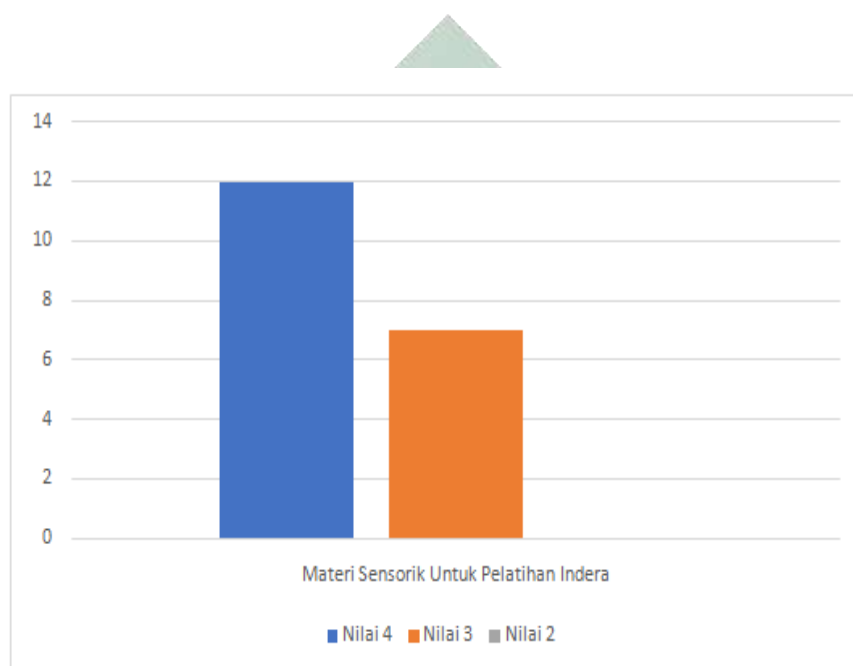
permainan yang dapat diterapkan kepada anak untuk membantu menstimulasi aspek perkembangan dimiliki anak. Salah satu jenis permainan montessori merupakan yang berkaitan dengan alat-alat permainan panca indera, media gambar, alat permainan bahasa dan masih banyak lagi.

Selain itu melalui permainan montessori dapat melatih konsentrasi, menumbuhkan minat anak dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara antara peneliti dengan tenaga pendidik. Di sekolah Alfath School Surabaya sudah menerapkan pembelajaran dengan metode montessori, selain itu juga sudah memberikan fasilitas berbentuk permainan untuk menstimulasi perkembangan anak. Berikut ini disajikan, grafik penerapan permainan montessori di Alfath School Surabaya.



**Grafik 4. 1 Pendidikan praktis atau gerak motorik**

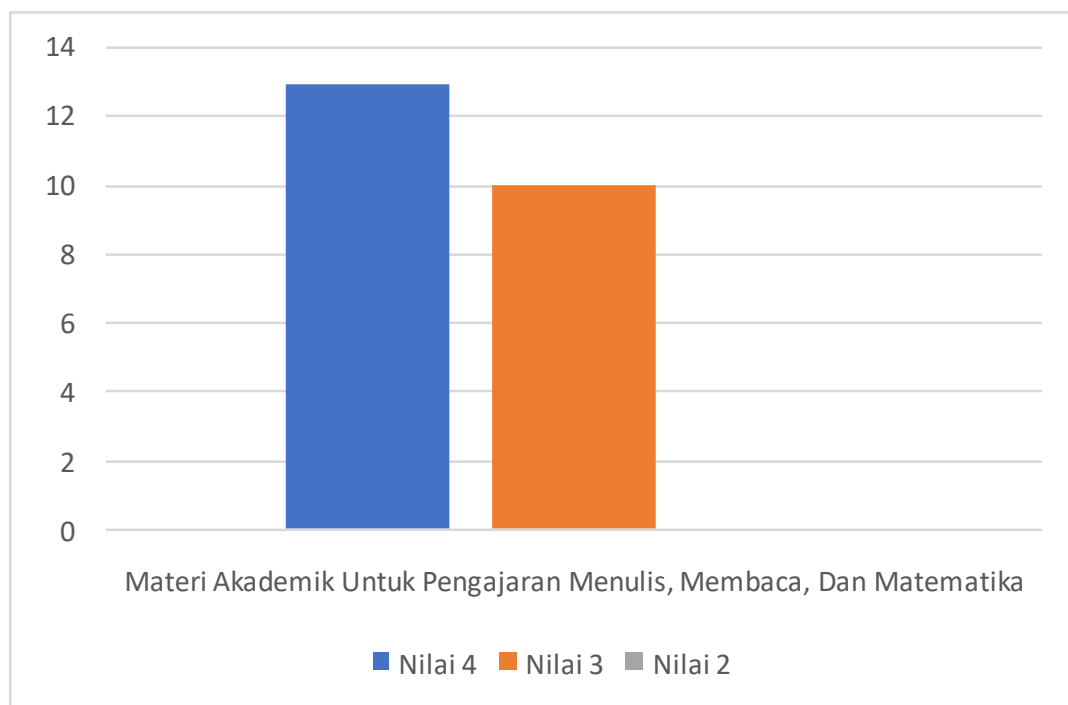
Berdasarkan data grafik di atas diketahui bahwa pada pendidikan praktis atau gerak motorik di sekolah Alfath School Surabaya dalam penerapannya sudah sangat baik, sebanyak 16 anak memperoleh nilai 4 yang berarti kategori sangat baik dan 2 anak yang memperoleh nilai 3 yang berarti kategori baik.



**Grafik 4. 2 Materi sensorik untuk pelatihan indera**

Berdasarkan data grafik di atas diketahui bahwa pada materi sensorik untuk pelatihan indera di sekolah Alfath School Surabaya dalam penerapannya sudah sangat baik, sebanyak 12 anak memperoleh nilai 4 yang berarti kategori sangat baik dan 7 anak yang memperoleh nilai 3 yang berarti kategori baik.





**Grafik 4. 3 Materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca dan matematika**

Berdasarkan data grafik di atas diketahui bahwa materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca, dan matematika di sekolah Alfath School Surabaya dalam penerapannya sudah sangat baik, sebanyak 13 anak memperoleh nilai 4 yang berarti kategori sangat baik dan 10 anak yang memperoleh nilai 3 yang berarti kategori baik.

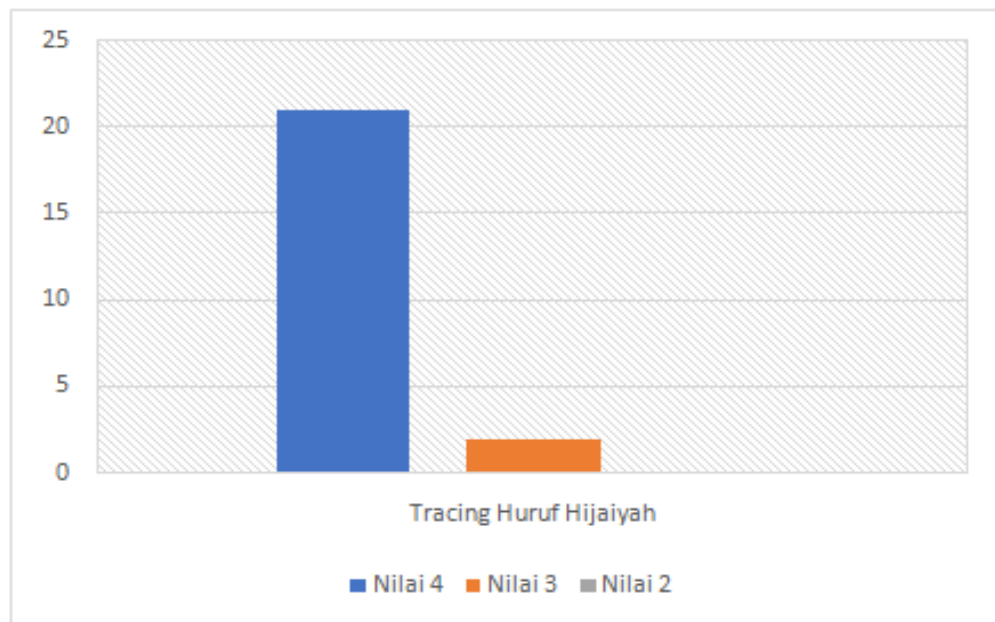
#### 4. Kemampuan Pra Menulis Anak Prasekolah di Alfath School Surabaya

Pendidik di sekolah Alfath School Surabaya tidak menggunakan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan. Bukan tanpa alasan sekolah Alfath School tidak menggunakan STPPA karena pada sekolah tersebut menggunakan metode montessori. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara antara peneliti dengan tenaga pendidik.

“Tidak pakai STPPA, kita pakai metode Montessori misal anaknya sudah bisa pegang kuas, tracingnya sudah tidak keluar garis karena untuk kemampuan menulis sendiri tidak masuk penilaian di raport al fath, kita hanya mengenalkan itu untuk anaknya di masa depan ke jenjang TK SD”.

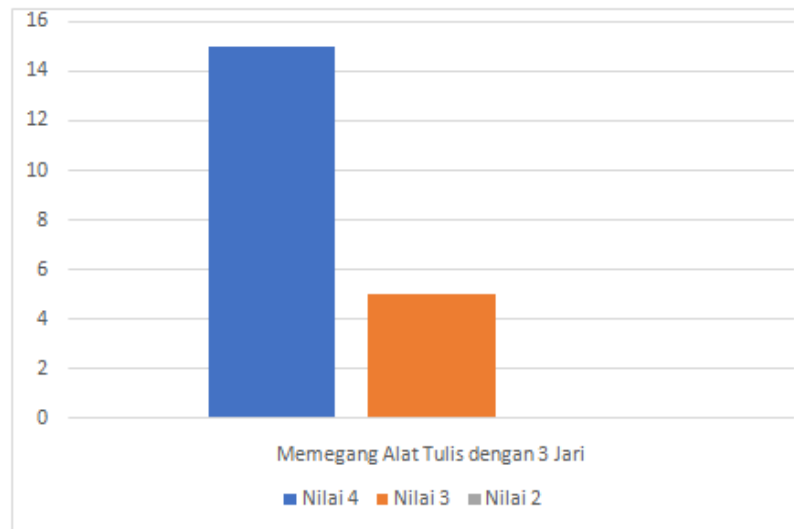
Pada wawancara diatas juga mengatakan bahwa kemampuan anak untuk tahap menulis dimulai dengan tracing. Adapun beberapa kegiatan yang sudah peneliti melakukan observasi di sekolah Alfath School Surabaya. Pada kegiatan tracing hijaiyah yang disajikan dengan data grafik berikut:

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



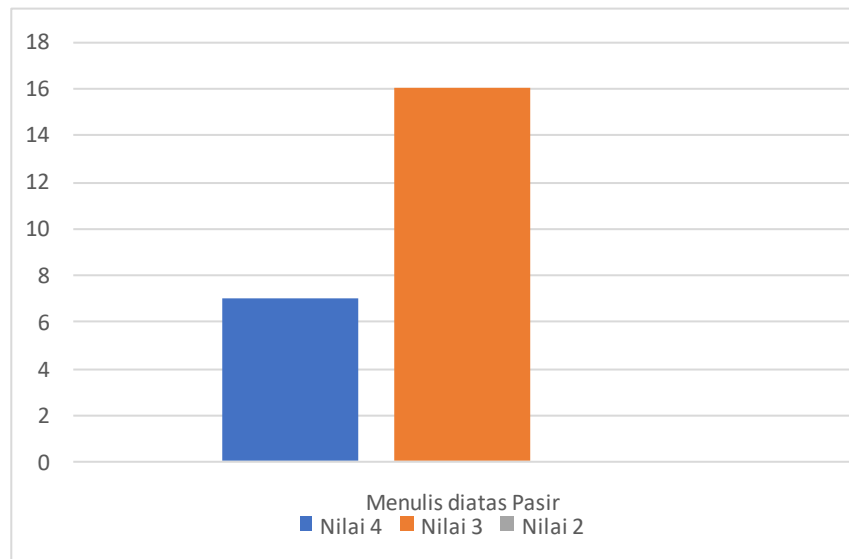
#### **Grafik 4. 4 Tracing huruf hijaiyah**

Berdasarkan data grafik di atas diketahui bahwa pada kegiatan tracing hijaiyah di sekolah Alfath School Surabaya kemampuan anak dalam kegiatan ini sudah sangat baik, sebanyak 21 anak memperoleh nilai 4 yang berarti kemampuan anak berkembang baik dan hanya 2 anak yang memperoleh nilai 3 yang berarti kemampuan berkembang sesuai harapan. Hal tersebut tentu saja karena beberapa faktor, yang menjadikan anak berkembang sangat baik.



**Grafik 4. 5 Memegang alat tulis dengan 3 jari**

Pada grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memegang alat tulis menggunakan 3 jari sudah sangat baik. Sebanyak 15 anak sudah mendapatkan nilai 4 dan 5 anak memperoleh nilai 3. Pada usia 2 tahun anak sudah dapat distimulasi dengan cara menguatkan jari terutama 3 jari yaitu ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah. Hal tersebut sangat penting karena pada saat anak sudah mencoba menulis akan dengan mudah memegang pensil dengan 3 jari.



**Grafik 4. 6 Menulis di atas pasir**

Pada grafik di atas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam kegiatan menulis diatas pasir sudah sangat baik. Sebanyak 7 anak memperoleh nilai 4 dan 16 anak memperoleh nilai 3, masih dikatakan baik karena nilai 3 adalah nilai dengan berkembang sesuai harapan. Pada kegiatan menulis di atas pasir ini selain mengenalkan pra menulis kepada anak juga mengenalkan angka kepada anak.

Anak pada usia 2 tahun sudah bisa dikenalkan dengan kegiatan pra menulis. Peneliti pada penelitian ini mengamati kemampuan pra menulis di sekolah Alfath School Surabaya pada usia 3-4 tahun. Kemampuan pra menulis pada anak usia 3-4 tahun di sekolah Alfath School Surabaya sudah sangat baik karena pada

anak usia 3-4 tahun sudah mulai pada tahap mencoret, pengulangan secara linier, dan menulis secara acak.

#### **5. Pengaruh Permainan Montessori terhadap Kemampuan Pra Menulis pada Anak Prasekolah di Alfath School Surabaya**

Metode montessori merupakan metode yang mementingkan penyesuaian lingkungan belajar anak dengan perkembangannya, selain itu kegiatan fisik untuk menyerap rancangan akademis dan praktik. Sedangkan permainan montessori merupakan permainan yang berfokus melatih gerakan motorik pada anak, serta membiasakan anak untuk menfungsikan kordinasi tangan-mata. Penggunaan metode montessori ini pastinya mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri hal ini seperti hasil wawancara dengan salah satu pendidik di sekolah Alfath School Surabaya.

“Anak lebih bisa *eksplora* sendiri dan tau minatnya, karna di alfath sendiri permainan Montessori dibagi menjadi 3(tiga). Montessori sendiri membiarkan anak untuk berpikir sendiri dulu, guru mencontohkan dan anak mengikuti sendiri. Kalau dituntun seperti anak ABK. Kalau di alfath memodifikasi permainan tersebut dengan bentuk 3D atau ada gambar-gambaranya. Ada *practical life*, kognitif dan sensorik anaknya boleh pilih yang diinginkan mau main yang mana dulu”.  
 “Lebih fokus ke permainan yang anak sukai misal suka di aspek sensorik saja dia tidak mau berpindah ke permainan aspek kognitif karna dari pihak guru tidak ada paksaan dikarenakan stimulasinya tidak sampe dan takut menyebabkan trauma. Untuk waktu bermain 10-15 menit”.

Dari hasil dua wawancara di atas dapat dilihat bahwa metode montessori mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan metode montessori anak dibebaskan untuk memilih kegiatan main dan mengeksplorasi kegiatan yang diminatinya. Dengan memberikan kebebasan juga mengembangkan sikap tanggungjawab dan percaya diri pada anak. sedangkan kekukarangan pada metode montessori ini yaitu apabila anak fokus pada satu kegiatan main yang dia sukai jadi kegiatan main lainnya dia kurang atau sama sekali tidak mengeksplor, selain itu dalam metode ini tidak ada paksaan serta waktu yang tidak terlalu lama.

a. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak dalam penelitian yang digunakan atau untuk mengukur pengaruh tidaknya variabel (X) dengan variabel (Y). Sebelum dilakukannya pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu nilai  $\alpha > 0,60$ . Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari 0,60. Apabila nilai lebih kecil 0,60 maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel.

Hasil dari pengujian reliabilitas pada variabel penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,104	3

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel permainan montessori (X) dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* adalah 0,104. Maka pada variabel ini lebih besar dari 0,60 yaitu  $0,104 > 0,60$  sehingga hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel (X) dinyatakan reliabel.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,430	3

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel kemampuan pra menulis anak (Y) adalah 0,430 menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha*  $0,430 > 0,60$ . Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa semua pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran digunakan teknik analisis *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program komputer SPSS versi 29 for windows. Kriteria yang digunakan untuk menentukan normalitas dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*, cukup membaca pada nilai signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*). Jika



signifikansi  $> 0,05$  yaitu data berdistribusi normal dan jika signifikansi  $< 0,05$  yaitu data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual	
N		23	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	,76826471	
Most Extreme Differences	Absolute	,163	
	Positive	,113	
	Negative	-,163	
Test Statistic		,163	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		,117	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	,115	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,106
		Upper Bound	,123

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas bahwa nilai signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) adalah  $0,117 > 0,05$  sehingga dikatakan berdistribusi normal.

c. Uji Linearitas

Linearitas adalah hubungan yang linear antar variabel, artinya setiap ada perubahan yang terjadi pada satu variabel akan diikuti

dengan besaran yang sejajar pada variabel lainnya.<sup>54</sup> Tujuan uji Linearitas adalah untuk mencari antara dua variabel mempunyai hubungan yang linear, maka analisis regresi dapat dilanjutkan. Uji linearitas penelitian ini diuji menggunakan SPSS versi 29. Dua variabel mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Deviation from Linearity*) > 0,05.

Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table

		Sig.
Kemampuan Pra Menulis * Permainan Montessori	Between Groups	(Combined) ,157
		Linearity ,092
		Deviation from Linearity ,284
	Within Groups	
Total		

Berdasarkan uji linieritas di atas, diperoleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* adalah 0,284 yang artinya lebih besar dari 0,05 ( $0,284 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel permainan montessori dengan kemampuan pra menulis anak.

#### d. Uji Regresi Linier Sederhana

##### a) Persamaan Regresi Linier Sederhana

<sup>54</sup> Burhan Burgiant, dkk., *Statistik Terapan* (Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2015), 404

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Berikut hasil pengujian menggunakan bantuan software IBM

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	7,284	1,961		3,714	,001
	Permainan Montessori	,328	,188	,356	1,746	,095

a. Dependent Variable: Kemampuan Pra Menulis

Statistics 29 dengan hasil pengujian sebagai berikut :

**Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Koefisien Regresi Sederhana**

Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana pada tabel diatas, memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 7.284 dan koefisien variabel X (Permainan Montessori) adalah sebesar 0,328. Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 7.284 + 0,328X$ .

Dari persamaan di atas, dapat diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 7.284. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel penerapan permainan montessori memiliki nilai 0 maka kemampuan pra menulis akan dianggap konstan. Selanjutnya diketahui juga nilai

koefisien regresi dengan nilai positif. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% tingkat permainan Montessori (X), maka kemampuan pra menulis (Y) akan meningkat sebesar 32,8%.

Interpretasi dari persamaan di atas adalah bahwa koefisien regresi variabel permainan montessori memiliki tanda positif yaitu mengandung implikasi bahwa variabel permainan montessori searah dengan variabel kemampuan pra menulis anak, dengan kata lain bahwa permainan Montessori memiliki pengaruh terhadap kemampuan pra menulis anak.

b) Uji T

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji t. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Menentukan Hipotesis

Ha : Terdapat pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak

2. Menentukan tingkat signifikansi

Tingkat signifikansi menggunakan  $\alpha = 5\%$  (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

### 3. Menentukan t tabel

Untuk mengetahui harga t tabel, maka perhitungan didasarkan pada derajat kebebasan  $df = n - 2$  yakni  $23 - 2 = 21$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Sehingga didapatkan t tabel sebesar 1.721 (pada table coefficients).

### 4. Kriteria pengujian

Jika nilai t hitung  $>$  t tabel mengandung arti bahwa ada pengaruh permainan montessori (X) terhadap kemampuan pra menulis anak (Y). Sebaliknya, jika nilai t hitung  $<$  t tabel mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh permainan montessori (X) terhadap kemampuan pra menulis anak (Y).

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui nilai t hitung  $1.746 >$  t tabel 1.721. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh permainan montessori (X) terhadap kemampuan pra menulis anak (Y).

### c) Koefisien Determinan (R Square)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan montessori (X) terhadap kemampuan pra menulis anak (Y) dalam analisis

regresi linier sederhana dengan melihat nilai Koefisien Determinasi (R Square). Koefisien Determinasi (R Square) merupakan angka yang menunjukkan besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel X terhadap variabel Y.

**Tabel 4. 10 Nilai R Square**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,356 <sup>a</sup>	,127	,085	,786

a. Predictors: (Constant), Permainan Montessori

Pada tabel diatas terlihat nilai R Square yang diperoleh sebesar 0,127. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan montessori (X) memberikan pengaruh sebesar 12,7% terhadap kemampuan pra menulis anak (Y). sedangkan sisanya sebesar 87,3% merupakan besar kontribusi yang diberikan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### C. Pembahasan

Metode Montessori merupakan metode pendidikan yang ditemukan oleh Maria Montessori yang bertujuan untuk melatih keterampilan dan indera menggunakan permainan khusus yang ditujukan untuk anak usia dini. Pada permainan montessori ini mempunyai banyak manfaat bagi anak salah satunya untuk kemampuan motorik anak. di sekolah Alfath School menggunakan metode ini karena pada metode ini dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik, selain itu juga dapat menumbuhkan kemandirian dan meningkatkan kepercayaan anak. Penerapan permainan di sekolah Alfath School Surabaya dengan memberikan fasilitas kepada anak. Sekolah Alfath School Surabaya menggunakan permainan yang dirancang untuk melatih minat anak dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak-anak. mereka mencari inspirasi melalui situs seperti Pinterest untuk membuat permainan yang sesuai dengan prinsip montessori dan sesuai dengan tema pembelajaran.

Alfath School Surabaya juga menyediakan beragam jenis permainan yang menggunakan metode montessori yang berguna untuk menstimulasi perkembangan anak. Permainan montessori ini berhubungan dengan alat-alat permainan panca indra, media gambar, alat permainan bahasa hal ini guna membantu anak untuk memahami konsep pembelajaran melalui pengalaman bermain. Permainan lainnya yaitu menggunakan permainan dengan berbagai tekstur dan bahan, seperti balok yang dapat dipasang dan dilepas, meronce dengan menggunakan tali dan

benang serta permainan yang melibatkan sensasi sentuhan dari yang kasar hingga yang halus. Hal ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sensorik dan memahami perbedaan tekstur. Permainan yang fokus untuk menstimulasi kemampuan pramenulis anak seperti tracing huruf, menulis di atas pasir, dan memegang alat tulis menggunakan tiga jari. Ini membantu anak dalam mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang penting untuk kemampuan menulis.

Anak dapat dikenalkan dengan keterampilan awal menulis sejak usia 2 tahun. Keterampilan menulis ini bergantung pada kemampuan motorik halus anak jika kemampuan motorik halus anak baik maka anak akan dengan mudah untuk menulis. Namun pertumbuhan motorik halus dapat dicapai melalui pendekatan latihan yang teratur, berkelanjutan, dan terfokus. Tujuan dari mengajarkan anak pramenulis untuk mempersiapkan anak memasuki usia sekolah. Kemampuan pra menulis anak di Alfath School Surabaya ini termasuk sangat baik karena dari hasil penelitian rata-rata anak memperoleh nilai yang sangat memuaskan. Jadi kemampuan pra menulis yang dimiliki anak di sekolah tersebut sudah sangat baik dimana pada usia tersebut anak sudah mulai mencoret-coret, melakukan pengulangan secara linier dan menulis secara acak.

Dari kegiatan main menggunakan permainan montessori yang digunakan di sekolah tersebut berpengaruh dengan kemampuan pra menulis anak dapat dilihat dari hasil penelitian. bahwa di sekolah Alfath School Surabaya anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam



kegiatan tracing hijaiyah, memegang pensil menggunakan 3 jari serta kegiatan menulis di atas pasir. Metode montessori yang diterapkan di sekolah tersebut memberikan kontribusi dalam mengembangkan kemampuan pra menulis anak usia 3-4 tahun.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan metode montessori di Alfath School Surabaya termasuk dalam kategori sangat baik dibuktikan dengan hasil total skor penilaian sebesar 239. Melalui permainan metode montessori Alfath School Surabaya menyediakan fasilitas yang melatih minat dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Sekolah ini melibatkan penggunaan alat permainan panca indra, media gambar, alat permainan bahasa, dan berbagai tekstur dan bahan. Hal tersebut membantu anak untuk meningkatkan keterampilan pra menulis anak.
2. Kemampuan pra menulis pada anak di Alfath School Surabaya termasuk dalam kategori berkembang sangat baik dibuktikan dengan hasil total skor penilaian sebesar 246. Melihat dari kegiatan tracing huruf hijaiyah, menulis di atas pasir dan memegang pensil dengan 3 jari. Pada usia prasekolah anak memang sudah mulai bisa mencoret-coret, melakukan pengulangan secara linier dan menulis secara acak.
3. Permainan montessori yang diterapkan di Alfath School Surabaya berpengaruh dengan kemampuan pra menulis anak terlihat dari hasil uji T diketahui nilai t hitung adalah  $1.746 > t \text{ tabel } 1.721$  artinya  $H_0$  ditolak dan

Ha diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh permainan montessori terhadap kemampuan pra menulis anak. Diketahui juga dari Nilai R Square yang diperoleh sebesar 0,127 yang menunjukkan bahwa permainan montessori (X) memberikan pengaruh sebesar 12,7% terhadap kemampuan pra menulis anak (Y), sedangkan sisanya sebesar 87,3% merupakan besar kontribusi yang diberikan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

## **B. Saran**

1. Kemampuan pra menulis anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Dalam menerapkan permainan Montessori pada penelitian ini sudah tergolong baik, untuk bisa lebih baiknya dalam menerapkan permainan Montessori pengajar bisa memodifikasi permainannya lebih kreatif dan menarik perhatian murid agar lebih bersemangat belajar pra menulis.
2. Semua anak usia dini mempunyai sisi keunikan tersendiri, mereka memiliki kemampuan memegang alat tulis dengan berbagai cara. Dari hasil penelitian ini kemampuan memegang pensil anak sudah baik, namun untuk mengoptimalkan kemampuan dalam memegang alat tulis dengan baik dan benar, maka perlu adanya dampingan belajar saat mengulangi ketika di rumah bersama orang tua.
3. Penelitian ini mengungkapkan tentang pengaruh permainan Montessori terhadap kemampuan pra menulis anak. Sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya mampu melengkapi kekurangan penelitian ini

dengan menambahkan aspek lain yang sesuai indikator capaian perkembangan anak.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugraha, Andri. 2019 . *Modul Montessori Area Sensorial Usia 3-6 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Azkiya dan Rohman, 2020. *Analisis Metode Montessori dalam meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah*.
- Desy Ayu Fitriana, 2019. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Dhieni, Nurbiana. M.Psidkk. 2019. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Febrianty, Sonia Noor, 2020. *Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK* Arisska
- Fitriana, Dessy Ayu. 2019. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A*
- Guntur, Tarigan Henry.1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Gustina, Fatma. 2020 . *Perkembangan kognitif dan emosional anak usia dini, permainan gerak dan lagu*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
- Hajar, ST, 2021. *Pengaruh Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelompok B TK Islam Nurul Quddus Barombong Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Imamah, Habibatul. 2019. *Implementasi Metode Montessori dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Islam
- Hidayat, Luthfi. 2021. *Metode Pendidikan Anak Montessori dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Karika, Diah, 2019. *Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun melalui bahan serbuk kayu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Sari* Skripsi: Universitas Negeri Semarang

- Kartika, 2019. *Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun melalui bahan serbuk Kayu Di TK Aba Tanjungsari*. Thesis
- Khalilullah, Mohammad. 2012. *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*
- Kusumawati Ati dan Sunaria, 2020. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Usia 5 sampai 6 Tahun melalui Permainan Plastisin*, (Skripsi : Universitas Airlangga)
- Lailaturrohma, Isna. ,dkk,2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Suku Kata Melalui Montessori Model Large Moveable Alphabet*
- Leonia, Handayani, dan Putri, 2022. *Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi*. Jurnal PG PAUD Trunojoyo
- Lestari,Maya, 2022. *Pengaruh Alat Permainan Montessori terhadap kemampuan mengenal konsep Bilangan Anak Kelompok B3 di TK IT Izzudin Palembang*, Skripsi: Universitas Sriwijaya Inderalaya
- Lestarinigrum, Pupung Puspa Ardinidan Anik, 2018. *Bermain&Permainan Anak Usia Dini*. (Nganjuk : Adjie Media Nusantara)
- Magini, Agustina Prsetyo. 2019. *Sejarah Pendekatan Montessori*. Yogyakarta : Kanisius.
- Morrison, George S. 2020. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: PT Indeks
- Mustari, Mustari, dkk., 2020. *Keterampilan Menulis Anak 4- 5 Tahun*, Jurnal Paud Agapedia
- Masyrofah, 2017. *Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Nurdini, Dini. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggambar*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurlaili, 2018. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education 2
- Pinasthika, Talitha. 2017. *Pengaruh Pendidikan Montessori Terhadap Konsep Bermain Anak*, Jurnal Komunikasi Visual
- Pitamic, Maja. 2013. *Ajari Diri Sendiri Untuk Menerapkannya Sendiri*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Pohan, Nurhikma. 2018. *Metode Montessori Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini di RA Al Hasanah Medan Denai*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
- Purwanti, Enyy.dkk, 2022. *Implementasi Model Atik Untuk Mengembangkan Keterampilan Pra Menulis Dengan Media Pasir dan Tepung di Kelompok Bermain Ceria Pandaan*, Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
- Rohman, Nura Azkiadan Nur, 2020. *Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah*, Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education
- Sariasih, Ni Luh, dkk., 2022. *Penggunaan Alat Permainan Edukasi Stik Es Krim Pintar dalam Menumbuhkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini*. Denpasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
- Serliyanti, “Kemampuan pramenulis melalui latihan kolase pada murid Cerebral Palsy kelas II di SLB Negeri 2 Jeneponto,” *Pinisi Journal Of Education*, 2022. Hlm 2.
- Situmorang, Nila Martha Yehonala, 2018, *Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions*”, *Journal of Education Action Research*, 165-171
- Sugiono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, Bandung: Alfa Beta
- Tahta, Domingus. 2022. *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*, Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera.
- Tamara, Rosalynn. 2022. *Filosofi Montessori*. Indonesia : Bentang Pustaka.
- Vilda, Ghasya. , 2019. *Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori untuk mencapai kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013*. *Jurnal Tunas Bangsa*
- Zahidi, Afif. 2020. *Analisis Metode Montessori Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Usia Dasar (Jenjang MI/SD)*