



PENGARUH PERMAINAN MONTESSORI *DRESSING FRAME* MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK

Risalatul Ilmiah Imron, Waraningtyas Palupi, Anjar Fitrianingtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: risa.ilmiyah9799@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan motorik merupakan salah satu dasar yang perlu untuk dikembangkan untuk mempersiapkan anak menempuh perkembangan pada tahapan usia selanjutnya serta untuk masa depannya. Kemampuan motorik merupakan kemampuan yang ditandai adanya kematangan pada pengelolaan gerakan fisik dan otot sebagai titik fokus gerak. Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dilakukan melalui pemberian aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan, serta kontrol gerak yang menggunakan otot-otot halus sehingga mampu bergerak terkendali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Montessori *dressing frame* modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 04 Paciran. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pre-experimental design dengan jenis *one group pretest-posttest design* terhadap satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembandingan atau kontrol. Menggunakan sampel jenuh dengan menyertakan semua populasi yang berjumlah 34 anak yang ada dalam kelompok A di TK Aisyiyah 04 Paciran. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov. Karena hasil uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0.05 , maka pengkajian data penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Uji *paired samples t-test* dengan bantuan SPSS 20 for windows diterapkan untuk mengetahui hasil hipotesis. Perolehan penelitian ini menunjukkan permainan Montessori *dressing frame* modifikasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 04 Paciran.

Kata Kunci: *dressing frame*; motorik halus; anak usia dini

ABSTRACT

Motoric is one of the foundations that needs to be developed to prepare children for their future. Motoric ability is characterized by maturity in the processing of physical and muscle movements as the focal point of motion. Improving fine motor skills of early childhood can be done through providing activities related to eye and hand coordination, as well as motion control that uses fine muscles to create controlled movements. This research aimed to determine how the modified Montessori dressing frame game affected group A students at TK Aisyiyah 04 Paciran's fine motor abilities. This research applied a quantitative pre-experimental design with a one group pretest-posttest design for an experimental group without a control group. The sample used is a saturated sample consisting of all 34 children in Group A at TK Aisyiyah 04 Paciran. The Kolmogorov-Smirnov test is used to determine normality. Parametric statistics is used for normality test and the result showed normal with significance value >0.05 . Using SPSS 20 for Windows, the paired samples t-test analytic method was used in this study's hypothesis testing. The result indicated that the modified Montessori dressing frame game improves fine motor skills of group A children at TK Aisyiyah 04 Paciran.

Keywords: *dressing frame game*; fine motor skills; early childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang melibatkan keterampilan gerakan tangan yang diatur oleh otot-otot kecil secara halus. Motorik halus diartikan sebagai kemampuan gerak tubuh yang memiliki koordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak (Khadijah, 2020). Perkembangan motorik halus sangat perlu untuk dikembangkan karena dapat memberi pengaruh terhadap perkembangan lain. Windi (2022) menjelaskan bahwa menulis merupakan aktivitas yang bukan hanya membutuhkan kemampuan kognitif anak, melainkan membutuhkan

koordinasi antara mata dan tangan. Sehingga, semakin kemampuan motorik halus terstimulasi dengan baik dan optimal, maka akan berpengaruh pada kemampuan yang lain. Selain itu, Mirna Lisa (2020) menyatakan bahwa perkembangan motorik halus perlu digunakan untuk menyiapkan anak usia dini menempuh perkembangan pada tahapan usia selanjutnya ataupun masa depannya, serta mampu memberi pengaruh baik pada penyesuaian pribadi dan sosial anak.

Tujuan perkembangan motorik dijelaskan Depdiknas (2002) secara umum sebagai persiapan awal menulis, karena pada tahap perkembangan motorik halus pada usia ini anak diharapkan dapat melakukan gerakan tubuh yang berkaitan dengan koordinasi mata dan tangan. Tujuan lain diungkapkan oleh (Nilawati Astini, 2017) yaitu melalui kegiatan pengembangan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, anak akan membutuhkan konsentrasi penuh sehingga dapat mengendalikan kesabaran untuk menghasilkan suatu karya. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik sangat penting. Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun harus dilakukan. Hal tersebut disebabkan karena banyak peneliti yang percaya bahwa melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, anak dapat mealalui kondisi helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, dan anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (Mudjito, 2007).

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

Penulis melakukan observasi di TK Aisyiyah 04 Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan pada 14 Agustus 2021 bersama guru kelas kelompok A di TK Aisyiyah 04 Paciran untuk mendapatkan informasi terkait data awal di lapangan. Beberapa kegiatan diberikan kepada anak guna menstimulasi kemampuan motorik halus anak seperti kegiatan pra menulis (menggenggam pensil dengan benar, membuat berbagai macam garis dan bentuk yang telah dicontohkan diatas buku), mengunting bentuk, mewarnai dan menempel. Aktivitas yang diberikan guru menghasilkan nilai kemampuan motorik halus anak yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil penilaian kegiatan, diketahui terdapat indikator yang belum tercapai dengan maksimal, di antaranya yakni meniru garis dan bentuk, menggunakan alat tulis dan media lain dengan benar. Anak belum maksimal pada indikator meniru bentuk dan menggunakan alat tulis karena kurang lincah, lancar, dan kuat sehingga kurang terbaca pada kegiatan membuat garis vertikal, horizontal, miring, lengkung dan bentuk lingkaran. Pada penggunaan media lain seperti pada aktivitas menggunting, menempel dan mewarnai juga belum berkembang secara maksimal. Hal tersebut dilihat dari ketika anak menggunting melewati batas potong pada gambar, pada kegiatan menempel anak masih belum rapi (keluar kotak atau betasan tempel), pada kegiatan mewarnai anak belum maksimal karena belum konsisten dalam memegang krayon dan masih keluar gambar.

Hasil observasi yang didapat di TK Aisyiyah 04 Paciran menunjukkan bahwa dari 34 anak, terdapat 20 sampai 25 anak yang termasuk ke dalam kategori belum berkembang (BB), dan mulai berkembang (MB). Dengan demikian, anak yang terdapat pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang lebih sering meminta bimbingan dari guru untuk membantu menyelesaikan tugasnya. Fajriani (2019) menemukan permasalahan serupa mengenai koordinasi mata dan tangan serta mengendalikan gerak tangan yang menggunakan otot halus, seperti kemampuan anak dalam memegang pensil. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh berbagai macam faktor, antara lain faktor internal berasal dari dalam diri anak dan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan faktor yang memengaruhi kemampuan motorik halus anak usia dini, Lucas (2017) menjelaskan bahwa melalui permainan dan mainan pengetahuan yang diberikan guru melalui kegiatan pembelajaran dapat mendorong anak untuk tumbuh dan berkembang lebih baik. Selain itu, melalui permainan anak dapat berinteraksi dengan seluruh lingkungan sekitarnya, menyempurnakan perkembangan mental, fisik, sosial dan emosionalnya, dan tentu saja, serta dapat mempengaruhi perkembangan dan kematangan masa depan di masa dewasa.

Penelitian lain dilakukan oleh Elcombe (2017) yang menyelidiki pengaruh kegiatan montessori (*practical life exercises*) terhadap kemampuan motorik halus anak. Anak-anak diberikan tes berupa menarik resleting, mengancing, mengikat tali, menekuk, serta memindahkan barang menggunakan pinset dan penjepit. Hasil penelitian menunjukkan anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut serta kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal koordinasi mata dan otot-otot jari dan pergelangan tangan, meningkatkan penguatan pada otot tangan, serta mampu meningkatkan kemampuan menulis.

Permainan Montessori *dressing frame* merupakan permainan yang dikembangkan oleh Montessori pada area keterampilan hidup sehari-hari dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak terutama pada kemampuan motorik halus anak dengan aktivitas mengancingkan (Gutek, 2015). Bentuk permainan Montessori *dressing frame* yang asli untuk aktivitas mengancing yakni terbuat dari lembaran kain atau kemeja bekas yang kemudian dibingkai menggunakan papan persegi. Bentuk asli permainan Montessori *dressing frame* tersebut kemudian peneliti memodifikasi menjadi sebuah bentuk rompi yang terbuat dari kain flanel dan diberikan kancing, resleting, perekat dan kancing tekan dengan alasan agar permainan bingkai baju lebih menarik dan disukai anak dan bahan yang digunakan juga aman dari kain flanel warna-warni, serta yang membedakan dari permainan Montessori asli dan yang telah dimodifikasi adalah bentuk dan bahan serta terdapat lima aktivitas dalam satu *frame*. Hal tersebut dijelaskan oleh Lestari (2015) bahwa tujuan modifikasi permainan merupakan usaha menyampaikan materi belajar secara kreatif dan inovatif, serta membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan. Sehingga, alasan peneliti melakukan modifikasi pada bingkai baju atau *dressing frame* untuk aktivitas mengancing ini agar kegiatan belajar sambil bermain anak lebih menyenangkan, sederhana, bentuk bingkai menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta disesuaikan dengan manfaat dan tujuan yakni mengembangkan kemandirian serta koordinasi mata dan tangan pada anak untuk kehidupan dimasa depan.

Kemampuan motorik halus yang dikembangkan pada aktivitas mengancingkan yakni koordinasi mata dan tangan, sehingga menghasilkan gerak mata dan jari, serta pergelangan tangan menjadi terkontrol atau terkendali. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Gettman (2016) bahwa terdapat 4 hal yang diterapkan

dalam pembelajaran kemampuan motorik halus melalui kegiatan permainan Montessori *dressing frame* berupa memasukkan kancing yaitu (1) memegang kancing, (2) menjemput dengan ibu jari dan jari telunjuk, (3) menekan kancing, serta (4) memasukkan kancing ke lubang kancing. Kemampuan tersebut dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggenggam menggunakan telapak tangan dan menggunakan jari (*palmer grasping and finger grasping*). Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengidentifikasi pengaruh permainan Montessori *dressing frame* modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 04 Desa Paciran, kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan yang dirumuskan dengan judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Permainan Montessori *Dressing Frame* Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 04 Paciran.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain penelitian kuantitatif *pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design* terhadap satu kelompok eksperimen dan tanpa kelompok pembanding dengan menerapkan permainan montessori *dressing frame* modifikasi. Eksperimen ini menyertakan anak kelompok A di TK Aisyiyah 04 Paciran Kabupaten Lamongan yang berjumlah 34 anak.

Sistem pengambilan sampel dalam penelitian ini menerapkan sistem *sampling* jenuh yang merupakan seluruh jumlah populasi digunakan sebagai sampel. Sistem pengambilan data yang diterapkan pada penelitian ini merupakan tes dan dokumentasi. Penyusunan tes ini didapat dari instrumen yang dibuat peneliti dengan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 dan 146 Tahun 2014. Aspek yang diukur dalam kemampuan motorik halus meliputi: 1) Membuat garis tegak lurus, membuat garis tidur/mendatar, lengkung kanan kiri, miring kanan kiri, dan lingkaran; 2) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit; 3) Mengendalikan gerak tangan yang melibatkan otot halus (menjemput); 4) Anak dapat melakukan serta menunjukkan gerakan yang melibatkan anggota tubuh terkontrol. Kemudian dikonsultasikan kepada para ahli di bidang tersebut (*expert judgement*).

Pretest dan *posttest* adalah dua tes yang diterima oleh subjek penelitian ini. *Pretest* dilakukan untuk menguji kemampuan motorik halus anak sebelum diberi perlakuan, dan *posttest* dilakukan untuk menguji kemampuan motorik halus anak setelah diberi perlakuan. Dokumentasi yang diambil berupa foto proses eksperimen pada saat *try out*, *pretest*, *treatment* dan *posttest* sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan Montessori *dressing frame* modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 04 Desa Paciran Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes unjuk kerja dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan 13 item pernyataan dengan nilai 1 sampai dengan 4 yang diisi oleh guru dan peneliti.

Keadaan awal kemampuan motorik halus sebelum diberikan perlakuan adalah keterampilan menggunakan pensil atau media lain seperti gunting. Ketika anak melakukan aktivitas seperti membuat garis dan bentuk, menggunting, menempel yang membutuhkan kekuatan otot halus pada jari tangan, pergelangan tangan, serta koordinasi mata dan tangan masih belum berkembang secara optimal. Hasil kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* (*Pretest*)

diperoleh dari pemberian tes unjuk kerja. 34 anak kelompok A meraih nilai minimal yakni 17 dan nilai maksimal yang didapat adalah 39 dengan nilai rata-rata 29,21 dan nilai simpangan baku senilai 4,708.

Kemampuan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Aktivitas menjemput, menggenggam, memegang pada permainan montessori *dressing frame* modifikasi yang diterapkan sebagai stimulasi atau *treatment* dapat memperkuat otot jari dan pergelangan tangan. Tak hanya itu, aktivitas ini mampu menciptakan gerak yang terkoordinir dan terkendali dengan tepat. Keterampilan dalam menggunakan alat tulis dan media lain menjadi lebih lancar dan cekatan, keterbacaan, dan penempatan tulisan lebih optimal. Hasil data yang diperoleh dari *posttest* sesuai dengan tabel 1, nilai minimal meningkat positif menjadi 33 dan nilai maksimal meningkat menjadi 52 dengan nilai rata-rata 43,65 dan nilai simpangan baku senilai 5,404. Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dijumlahkan dan dianalisis menggunakan bantuan SPSS 20 for windows. Data yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

	N	Min.	Maks.	Mean	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	34	17	39	29,21	4,708
<i>Posttest</i>	34	33	52	43,65	5,404

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *mean* dari sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Nilai *mean* semakin meningkat dan lebih besar dari *standard deviation*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penyebaran data menunjukkan hasil yang normal dan tidak ada kesenjangan yang cukup besar antara nilai *minimum* dan *maximum*.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Uji prasyarat yang diperlukan yakni uji normalitas karena hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol atau pembandingan. Uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 20 for windows. Kriteria uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal dan apabila nilai signifikansi $p \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di bawah, hasil *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi $p \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal dan sebaran data tersebut dapat mewakili populasi.

Tabel 2. Perolehan Uji Normalitas

	ρ	P Hasil Analisis
<i>Pretest</i>	$\rho \geq 0,05$	0,075
<i>Posttest</i>		0,164

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* memakai SPSS 20 for windows untuk membandingkan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Dasar pengambilan keputusan yakni terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* apabila nilai signifikansi $p < 0,05$. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Perolehan Uji *Paired Sample T-test*

	N	Mean	P Hasil Analisis
<i>Pretest</i>	34	29,21	0,000
<i>Posttest</i>	34	43,65	

Uji hipotesis dalam tabel di atas memiliki nilai signifikansi $p < 0,05$ karena terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Dari hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulan yang didapat adalah terdapat pengaruh permainan Montessori *dressing frame* modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Asyiyah 04 Paciran.

Selain dilihat dari hasil analisis data menggunakan SPSS 20 *for windows* beberapa hal yang dapat mendasari bahwa permainan Montessori *dressing frame* modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini sebagai berikut. Permainan Montessori *dressing frame* modifikasi merupakan sebuah aktivitas bermain menggunakan media berbentuk baju atau rompi yang sudah dimodifikasi terbuat dari bahan sederhana, mudah didapat dan aman digunakan untuk anak usia dini. Aktivitas yang dapat dimainkan pada permainan ini adalah kegiatan membuka tutup kancing, menarik resleting, memasang kancing ceplis pada bentuk geometri, pengait, memasukkan dan melepas tali, dan memasang perekat emblem. Melalui permainan ini perkembangan motorik halus anak usia dini meningkat dan berkembang sesuai harapan. Gettman menyatakan (2016) bahwa *dressing frame* merupakan salah satu aktivitas pengembangan diri dengan aktivitas mengancing (*buttoning*), menarik resleting, memasang kancing tekan, yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Oleh sebab permainan ini diterapkan dengan tujuan dapat membantu anak mengembangkan koordinasi mata dan tangan dan untuk menumbuhkan kemandirian anak.

Beberapa indikator motorik halus anak seperti koordinasi mata dan tangan, kontrol gerak tangan serta kegiatan yang melibatkan anggota tubuh terlihat sudah terkontrol dan mengalami peningkatan melalui aktivitas membuka tutup kancing, menarik resleting, memasang kancing pada bentuk geometri, pengait, memasukkan dan melepas tali, dan memasang perekat emblem yang ada pada permainan Montessori *dressing frame* modifikasi. Hal tersebut dilihat dari keterampilan anak dalam menggunakan pensil yang awalnya belum kuat dan lancar untuk membuat berbagai macam garis, sehingga pada *pretest* garis yang dihasilkan anak belum jelas dan kurang terbaca. Namun, pada kegiatan *posttest*, keterampilan anak dalam menggunakan pensil menjadi lebih kuat dan lancar karena berbagai macam garis yang dibuat anak dapat terbaca dengan jelas.

Paramita (2017) menyatakan bahwa permainan *dressing frame* yang dikembangkan oleh Montessori perlu digunakan untuk melatih kerja sama mata dan tangan karena aktivitas pada permainan salah satu manfaat anak dapat terampil menggunakan alat tulis, yang perlu dilakukan adalah dengan menguatkan jari tangan dan pergelangan tangan agar dalam memegang dan menggerakkannya sesuai dan memberikan tekanan yang pas. Permainan Montessori *dressing frame* modifikasi berpengaruh pada penggunaan media lain seperti gunting dan aktivitas merekatkan atau menempel. Pada penilaian awal sebelum diberikannya *treatment* aktivitas menggunting, anak masih melewati batas potong pada gambar dan pada kegiatan menempel anak masih belum rapi (keluar kotak atau betasan tempel). Setelah diberikan *treatment* permainan Montessori *dressing frame* modifikasi sebagian anak dalam kegiatan menggunting dan menempel sudah sesuai dengan batas potong dan rapi tanpa keluar kotak atau betasan tempel.

Hainstock (1999) menjelaskan bahwa permainan bingkai baju atau *dressing frame* yang di kembangkan oleh Montessori dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak ditunjukkan dengan anak dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan serta mampu mengontrol gerak yang melibatkan otot-otot

halus. Aktivitas menggunting dan menempel membutuhkan konsentrasi penuh, kekuatan jari dan pergelangan tangan dan koordinasi mata dan tangan untuk dapat menciptakan gerakan halus yang terkontrol.

Belajar sambil bermain dapat meningkatkan perkembangan anak terutama pada perkembangan motorik halus anak usia dini. Montessori (2019) menyebutkan bahwa belajar bagi anak usia dini ialah bermain, sehingga belajar yang disampaikan melalui permainan lebih mudah diterima oleh anak, anak paham dan senang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangannya. Serupa dengan pendapat Britton (2017) percaya bahwa proses belajar anak melibatkan tiga bagian, di antaranya otak, indra, dan otot, serta kerjasama antara bagian satu dengan yang lain sehingga pembelajaran dapat diterima. Sangat penting permainan itu mampu mengembangkan kemampuan anak khususnya pada kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kegiatan pada *treatment* ini yakni membuka tutup kancing, menarik resleting, memasang kancing ceplis pada bentuk geometri, pengait, memasukkan dan melepas tali, dan memasang perekat emblem. Semua anak melakukannya secara bergantian dan teratur. Permainan ini dilakukan secara terus menerus sebanyak delapan kali. Latif (2014) bahwa melalui kegaitan belajar perkembangan seorang anak akan mengalami peningkatan jika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplor agar dapat membangun pemahaman serta menemukan konsep baru. Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui *treatment* permainan Montessori *dressing frame* modifikasi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat terlihat selain dari hasil analisis statistik sangat penting untuk memberikan *treatment* kepada anak secara terus menerus selama waktu penelitian dari mulai membangun pemahaman anak sampai anak mampu untuk mengeksplor permainan tersebut dengan menggunakan tangan mereka.

Suryani (2015) mengatakan bahwa pemberian pendampingan intensif, memotivasi, dan melakukan pendekatan dengan anak dapat membantu anak mendapat hasil belajar yang sebanding dengan yang diharapkan. Dengan demikian, setiap perkembangan anak terutama pada perkembangan motorik halus anak usia dini akan meningkat melalui aktivitas bermain dan dukungan dari lingkungan serta orang dewasa di sekitarnya. Permainan Montessori *dressing frame* modifikasi dalam penelitian ini dibuat berdasarkan aktivitas pengembangan diri yang dikembangkan oleh Montessori dengan menggunakan media berbentuk baju atau rompi dengan berbagai macam kegiatan yang mampu digunakan anak untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Dengan adanya permainan Montessori *dressing frame* modifikasi diharapkan kegiatan belajar sambil bermain disekolah dapat dievaluasi kembali agar apa yang dilakukan anak dalam kegiatan belajar juga dapat membantu menstimulasi perkembangannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengukuran dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan Montessori *dressing frame* modifikasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 04 Paciran. Hasil tersebut dibuktikan bahwa pemberian permainan Montessori *dressing frame* modifikasi dengan aktivitas mengancing, merekatkan, menarik resleting, mengaitkan dan menekan kancing ceplis dapat membantu anak dalam mengkoordinasi, mengontrol mata dan gerakan tangan dalam melakukan kegiatan rumit, serta aktivitas yang melibatkan anggota tubuh dengan menggunakan gerakan halus dapat terkendali. Selain itu, dapat dilihat pada peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan dari saat pretest hingga posttest pada kelompok eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Britton, L. (2017). *Montessori play and learn*. Yogyakarta: B First.
- Depdiknas. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Elcombe, E. (2017). Practical life exercises on fine motor development in a montessori children's house classroom. *Minds Wisconsin*.
- Fajriani, K. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan keterampilan hidup montessori pada anak kelompok A di PAUD Islam Silmi Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2 (1), 2621-5845. Doi:10.21093/sajie.v2i1.1489.
- Gettman, D. (2016). *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar Aktivitas Belajar Untuk Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gutek, G. L. (2015). *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hainstock, E. G. (1999). *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Prasekolah*. Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Lestari, S. D. A. (2015). Penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar passing bawah bola voli (studi pada siswa kelas VIII SMP Negeri Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3 (1), 88-95.
- Khadijah, N. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Latif, M. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, Prenamedia Group.
- Lucas, F. M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 908-913. Doi:10.1016/j.sbspro.2017.02.127.
- Mirna Lisa, A. M. (2020). Alat permainan edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11 (1) 125-132. Doi: 10.26630/jk.v11i1.1584.
- Montessori, M. (2019). *Montessori Mendidik Anak Sejak Lahir*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mudjito. A.K, 2007. *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nilawati Astini, N. I. (2017). Identifikasi pemafaatan alat permaian edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 31-40. Doi:10.21831/jpa.v6i1.15678
- Paramita, V. D. (2017). *Jatuh hati pada Montessori*. Yogyakarta: B First.
- Suryani, S. W. (2015). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan montessori modifikasi pada anak kelompok a. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 4 (2), 1-4.
- Windi Dwi Andika, F. U. (2022). Keterampilan penting sebelum anak siap menulis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4), 2519-2532. Doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1973.