# Analisis Permainan Kotak Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kelompok A

*by* Ana Widyastuti

**Submission date:** 03-Jun-2023 04:06AM (UTC-0400)
**Submission ID:** 2107965004
**File name:** 4386-20398-1-CE.docx (108.97K)
**Word count:** 5537
**Character count:** 36393

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
**Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

# Analisis Permainan Kotak Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kelompok A

**Ana Widyastuti[1]✉, Junita Dwi Wardhani[2]**
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia(1) (2)
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

## Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok A di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten. Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelompok A yang berjumlah 17 anak, terdapat 12 anak belum bisa menulis permulaan yang telah diajarkan oleh guru. Permainan kotak kartu kata merupakan media yang efektif untuk menstimulasi kemampuan menulis. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media permainan kotak kartu kata dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak. Dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Objek penelitian adalah anak kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten yang terdiri dari 17 orang anak. Penelitian dilaksanakan satu bulan dari November 2022 hingga Desember 2022. Temuan menunjukkan bahwa permainan kotak kartu kata terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis pertama anak, dengan peningkatan penulisan awal dari pengamatan pertama ke pengamatan ketiga dengan menggunakan permainan kotak kartu kata.
**Kata Kunci:** *kartu kata; permainan; menulis permulaan.*

## Abstract
This research is motivated by the low initial writing ability of group A children at TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten. The results of observations that have been made in group A which totaled 17 children, there were 12 children who had not been able to write the beginning that had been taught by the teacher. Word card box games are an effective medium to stimulate writing skills. This study aims to analyze the application of word card box game media to improve children's initial writing skills With a case study approach, this study employs a qualitative methodology. The object of the study was the children of group A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten consisting of 17 children. The research was carried out for one month from November 2022 to December 2022. The findings showed that the word card box game was demonstrated to be able to enhance children's first writing skill, with an increase in initial writing from the first observation to the third observation utilizing the word card box game.
**Keywords:** *word card; game; writing staters.*

Copyright (c) 2022 Nama Penulis1,2 dst.

✉ Corresponding author :
Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang biasa disingkat PAUD adalah suatu wujud yang mengusahakan pendidikan anak pada arah yang menumbuhkan keistimewaan serta berkembangnya fase-fase yang dilalui untuk awal kehidupan menurut kelompok umur 0-6 tahun. Untuk menguasai keterampilan bahasa dasar secara efektif, sangat bermanfaat untuk memiliki pengetahuan tentang perkembangan bahasa anak usia dini. Peningkatan perkembangan bahasa anak sangat terbantu oleh orang tua dan pengajar yang memiliki pemahaman tentang perkembangan bahasa sejak dini (Isna, 2019). Maka dari itu, sebagai orang tua anak dan pendidik, tentu saja kita amat sangat berharap anak tumbuh dewasa menjadi cerdas. Ketika seorang guru dan orang tua mengetahui bahwa anak-anak mereka sudah mampu membaca, menulis, bahkan berhitung mereka akan sangat bangga. Oleh karena itu, mengingat masa kanak-kanak merupakan usia yang ideal bagi anak untuk mengembangkan kepribadian yang positif (Azis, 2019). Anak-anak akan mengalami waktu yang sensitif ketika mereka menjadi sasaran berbagai inisiatif untuk membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Masa sensitif adalah suatu masa ketika proses tubuh dan psikologis berkembang dan siap untuk merespon terhadap rangsangan lingkungan. (Wardhani, Hikmat, Sidiq, & Nurjanah, 2022) Perkembangan literasi dan numerasi dini dapat berdampak signifikan terhadap kemampuan membaca dan menulis anak di masa yang akan tiba. Selain itu disebutkan pula oleh Piere Duquet (Joko & Karim, 2017) bahwa anak-anak mulai menerima berbagai upaya untuk meningkatkan potensi mereka antara 0-6 tahun. Keterampilan fisik anak akan lambat berkembang ketika kemampuan salah satu unsur tersebut tidak ada.

Banyak unsur seperti kesiapan belajar, kesempatan belajar dan berlatih, perencanaan pembelajaran yang tepat, serta dorongan yang mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik anak. Setiap keterampilan harus diperoleh secara terpisah dan sangat ideal ketika keterampilan tersebut dipelajari satu per satu. Keterampilan fisik anak akan lambat berkembang jika salah satu unsur tersebut tidak ada (Theresia Dina, 2017). Karena stimulasi otot jari yang tidak memadai, banyak anak-anak yang berada taman kanak-kanak masih tidak dapat memegang pensil dengan benar sehingga kemampuan menulis anak tidak berkembang dengan baik dan akibatnya tidak maksimal (News, Ilmiah, & Vol, 2021). Masing-masing anak mempunyai tingkat potensi menulis yang berbeda-beda, ada yang bisa menulis secara cepat dan benar ketika menggenggam pensil, ada juga anak yang bisa menulis dengan lambat dan kesulitan memegang pensil dengan benar karena otot jarinya masih kaku. Menurut Santrock, tahap awal perkembangan mempunyai unsur perkembangan nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi dan seni (Astuti, 2018). Misalnya, seorang anak yang menggunakan atau memegang pensil di sekolah untuk pertama kalinya tanpa arahan guru akan belajar keterampilan lebih lambat dan tidak efektif daripada anak yang mendapat bantuan guru sejak awal. Tanpa instruksi saat menggunakan atau memegang pensil pada awalnya, anak-anak cenderung tidak dapat menulis karena mereka tidak tahu caranya. Salah satu keterampilan dasar yang dikembangkan di taman kanak-kanak adalah perkembangan fisik dan motorik (Widyaningrum & Hasanudin, 2019).

Menulis permulaan merupakan representasi dari lambang tulisan. Mayoritas anak-anak memiliki tantangan menulis yang signifikan. Ini akibat dari kegagalan guru untuk memperhatikan muridnya, yang terus membuat anak bergumul dengan tulisannya dan tidak memberikan bimbingan dan arahan. Akibatnya, tugas guru adalah membantu anak-anak menulis agar mereka bisa menulis dan menulis dengan rapi dan benar (Azis, 2019). Sebaiknya menggunakan bahan ajar ketika mengajar anak-anak menulis supaya minat dan semangat belajarnya tetap terjaga. Mencoret dan mengulang, menebalkan alfabet, mengulang tulisan, menulis huruf, menulis nama, meniru huruf, dan menyalin huruf adalah tanda-tanda awal penulisan. (Suastika, 2019) Menulis adalah proses menuangkan pikiran dan emosi ke dalam bentuk tulisan. Namun dalam prakteknya, penggunaan media

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

pembelajaran tidak meluas atau terbatas pada satu media saja, sehingga menghambat anak-anak untuk belajar, terutama dalam hal penguasaan dasar-dasar menulis.

Anak-anak bisa mendapatkan banyak manfaat dari menulis, itu karena menulis memungkinkan anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka, mendorong rasa ingin tahu, dan membuat mereka lebih sadar akan lingkungan sekitar. Kesempatan anak untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dapat mempercepat perkembangan motorik dan dapat berdampak pada keterampilan menulis anak. Huruf yang dimanfaatkan dalam kartu kata adalah huruf yang telah dikenal oleh anak-anak, ini secara substansial akan meningkatkan kinerja mereka dalam latihan menulis (Kurniasih, 2020). Membuat alat peraga sendiri akan meningkatkan keterlibatan psikologis guru dalam proses mengajar anak menulis. Jika seorang guru dapat langsung merasakan kesulitan dalam membuat kartu kata, mereka akan cenderung menganggap serius instruksi menulis, lebih menghargai prosesnya, dan bersabar saat mengerjakannya (Ellison, 2017).

Berdasarkan temuan wawancara dengan guru kelas, permasalahan yang dihadapi guru di sekolah dapat dimukan dari beberapa faktor, antara lain kurangnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya variasi metode pengajaran guru, yang menjadikan anak-anak kurang aktif dalam pembelajaran di sekolah. Anak-anak yang masih kesulitan menulis karena tidak bisa memegang pensil dengan benar dan tidak distimulasi dengan baik serta ketiadaan orang tua yang mendorong untuk menulis di rumah menjadi faktor penyebab lainnya. Permainan kotak kartu kata dipilih sebagai metode untuk membantu guru mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam meningkatkan keterampilan menulis anak di kelas (Astuti, 2018)

Kotak kartu kata adalah alat peningkatan keterampilan menulis, yaitu kartu-kartu yang berisi huruf dan gambar seperti yang dikatakan oleh Azhar Arsyad (Amini & Suyadi, 2020) menunjukkan bahwa alat bantu pemahaman simbol atau petunjuk diberikan pada kartu kata dengan gambar, huruf, dan simbol. Kegunaan Kartu kata dalam penelitian ini ialah pembuatan media gambar dan kartu huruf, sehingga ciri pembedanya adalah penggunaan huruf sebagai keterangan gambar untuk membangun ide gambar dengan simbol huruf (Astuti, 2018) menjelaskan keunggulan permainan kartu kata dengan bermain permainan kartu kata, anak dapat meningkatkan kemampuan menulisnya, mengembangkan memori otak kanannya (yang dapat melatih kecerdasan emosional, kreatif, dan intuitif), menambah perbendaharaan kata, dan mengenal huruf lebih cepat. Permainan kotak kartu kata ini memiliki penjelasan tertulis tentang arti gambar yang tercetak di kartu, memungkinkan anak-anak memperluas kosa kata mereka.

Sebelum pengenalan kegiatan permainan kotak kartu kata pada anak kelompok A di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten dilakukan pemeriksaan tulisan awal anak. Hanya 5 dari 17 anak yang pada pengamatan awal menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi dan yang lainnya menunjukkan bahwa tingkat dorongan belajar anak rendah. Tingkat kemampuan menulis awal anak juga relatif rendah pada pengamatan awal, dengan hanya 5 siswa dari 17 siswa yang teridentifikasi memiliki kemampuan menulis permulaan yang tepat.

Penelitian ini memilik tujuan untuk meneliti bagaimana permainan kotak kartu kata dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan menulis permulaan mereka. TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten menjadi tempat penelitian dari November 2022 hingga Desember 2022 selama satu bulan. Anak-anak di kelas kelompok A sebagai subjek penelitian. Pengamatan (observasi) serta wawancara berfungsi sebagai sarana pengumpulan data. Saat mengajar anak kecil menulis permulaan, kotak kartu kata dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Anak-anak akan belajar lebih bermakna ketika di lingkungan yang menarik dan menyenangkan (Sanjiwani & Ambara, 2022). Memanfaatkan kutipan dari penelitian sebelumnya dengan judul yang hampir sama dengan yang satu ini "Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tk Intan Komara Kelompok B" (Astuti, 2018) Berbeda dengan

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

penelitian sebelumnya, ternyata anak-anak kelompok A cukup paham ketika media kartu kata digunakan daripada kelompok B. Anak-anak kelompok A dapat melakukan hal tersebut dalam hal penggunaan media, namun tetap memerlukan bimbingan dalam hal penggunaan media. Berdasarkan uraian berikut, penulis berkeinginan untuk menjadikan penelitian dengan judul "Analisis Permainan Kotak Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kelompok A"

## Metodologi

Dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif (Amirotun Sholikhah, 2016). Dalam penelitian ini data yang terkumpul berada pada posisi yang memungkinkan untuk merumuskannya menjadi pernyataan yang mencakup semua yang masuk akal. Kemampuan peneliti untuk menggunakan instrumen (alat) yang tidak mengubah skenario alami menjadi sesuatu yang berbeda dari apa yang sering terjadi di sekitar sumber data sangat penting untuk keberhasilan penelitian kualitatif ini. Karena ada sumber pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan itu, informasi yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan berbentuk kalimat atau deskripsi yang memberikan rincian tentang situasi (Fiantika, 2022). Langkah penelitian dilakukan dengan cara tertentu, Salah satu kartu kata dipilih oleh guru, yang kemudian dibacakan kepada siswa. Anak-anak kemudian diberikan pengulangan terakhir oleh guru untuk memastikan bahwa mereka telah memahami dan mengingatnya. Guru kemudian mengulangi satu huruf dan meminta setiap siswa untuk menampilkan gambar yang bertuliskan simbol huruf yang sesuai dengan apa yang dia nyatakan. Guru kemudian menginstruksikan siswa untuk menuliskan lambang huruf sesuai dengan lambang huruf yang baru saja mereka dengar pada kertas kosong untuk membuat lambang huruf. TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten dimanfaatkan untuk tujuan tempat penelitian. Penelitian dilakukan pada waktu bulan November 2022 sampai dengan Desember 2022. Subyek penelitian adalah 17 anak kelompok A di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten. Guru Kelas A adalah subjek penelitian. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Metode analisis data dari Miles dan Huberman (Thalib, 2022) terdiri dari mengumpulkan data, mereduksinya, menampilkannya, menarik kesimpulan darinya, dan memverifikasinya. Selain itu, Tabel 1 memberikan gambaran tentang indikator data yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 1.**
**Instrumen Pengukuran Menulis Permulaan Anak**

| No | Aspek | Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Mencoret | Anak dapat membuat garis<br><br>Anak dapat menghubungkan garis putus-putus |
| 2 | Pengulangan secara linier | Anak-anak dapat menyalin atau menjiplak bentuk tulisan horizontal<br><br>Anak dapat menyalin kata, kalimat, dan huruf secara horizontal |
| 3 | Huruf acak | Anak-anak dapat mengenali berbagai huruf vokal<br><br>Anak-anak akrab dengan berbagai huruf konsonan<br><br>Anak dapat menggabungkan huruf sembarangan |
| 4 | Menulis nama | Anak-anak dapat mengidentifikasi suara pada |

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

| | | |
|---|---|---|
| | huruf | huruf pertama dari nama suatu objek<br><br>Anak-anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf<br><br>Anak sudah bisa menulis nama sendiri<br><br>Anak-anak dapat mengidentifikasi pengelompokan gambar yang semuanya dimulai dengan huruf atau suara yang sama |
| 5 | Menulis kalimat pendek | Anak-anak memiliki kosakata<br><br>Anak dapat menuliskan kalimat sederhana |

## Hasil

Menulis permulaan merupakan representasi dari lambang tulisan. Mayoritas anak-anak memiliki tantangan menulis yang signifikan. Ini akibat dari kegagalan guru untuk memperhatikan muridnya, yang terus membuat anak bergumul dengan tulisannya dan tidak memberikan bimbingan. Akibatnya, guru harus membantu anak-anak dalam menulis sehingga mereka dapat menulis dan melakukannya dengan lebih konsisten dan rapi (Azis, 2019). Bahkan saat ini, banyak anak masih kesulitan dengan teknik penulisan yang benar atau menulis yang berisi teks yang tidak dapat dipahami. Saat menulis, anak menggunakan beberapa huruf sekaligus sehingga sulit untuk ditulis dengan rapi. Selain itu, saat menulis konsentrasi belajar anak kurang karena disibukkan dengan teman yang duduk di sebelahnya dan tidak sepenuhnya fokus pada tugas yang diberikan oleh guru. Ketika mereka membuat kesalahan dalam tulisan mereka, anak-anak lebih suka mencorat-coret hasilnya (Muthiah, Sumardi, & Rahman, 2020).

Kegiatan pembelajaran di kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten lebih menekankan pada pembelajaran dasar-dasar menulis atau menulis permulaan. Hal ini dilakukan karena unsur-unsur tersebut merupakan unsur penting yang dapat digunakan dalam pembelajaran lainnya. Penting untuk memiliki sumber belajar yang membantu guru membuat anak-anak fasih menulis untuk memeriksa kemampuan menulis permulaan anak (Aguss, n.d.). Guru dan anak kelompok A di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten dalam penelitian ini menghadiri aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak kartu kata. Tujuan penggunaan bahan ajar kartu kata adalah untuk menilai kemampuan menulis permulaan serta menilai bakat anak pada setiap temuan pembelajaran.

Selain itu, diharapkan permainan kotak kartu kata ini akan membantu anak-anak menulis lebih baik. Pada penelitian ini kegiatan pembelajaran di kelas A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten diintegrasikan pada media permainan kotak kartu kata. Tujuan penggunaan permainan kotak kartu kata adalah untuk membantu anak-anak dengan kemampuan menulis permulaan mereka. Menurut penelitian yang dilaksanakan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten, beberapa anak masih berlatih menebalkan huruf. Saat diberi tugas menulis oleh guru, beberapa anak baru bisa membuat atau menulis huruf dalam bentuk apapun di buku anak manapun. Anak-anak di kelompok A seharusnya sudah mencapai titik dimana mereka bisa mengulang menulis, menulis huruf, menulis nama, meniru huruf, dan menyalin huruf. Kesempatan anak-anak dengan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dapat memperlancar perkembangan motorik anak yang dapat mempengaruhi keterampilan menulis (Tursina & Pd, 2021). Menurut data dari sumber data wawancara dengan guru kelas A, sebagian dari anak-anak ini cukup dimanjakan oleh keluarganya dan sering menggunakan ponsel di rumah akibatnya kemampuan kognitif, bahasa, emosi sosial, dan keterampilan motorik mereka belum mencapai potensi penuh

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

mereka (Kartika, 2019).

Berikut cara memainkan permainan kotak kartu kata: Guru memilih salah satu kartu kata dan membacakannya di depan kelas. Guru kemudian meminta anak-anak untuk memamerkan gambar dengan tanda huruf yang sesuai dengan kartu kata setelah mengulangi kata tersebut pemahaman anak-anak serta mengingatnya dengan lebih baik. Ketika anak sudah bisa menulis huruf, mereka diminta untuk menuliskan kata yang ditunjukkan oleh guru. Anak terlebih dahulu diminta membuat lambang huruf dengan cara menuliskannya pada kertas kosong sesuai dengan lambang huruf yang telah diucapkan oleh guru.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan terkait tantangan menulis permulaan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten, banyak anak yang masih dalam tahap mencoret dan pada setiap lembar kerja dengan tugas menulis, tulisan anak-anak tercipta dalam berbagai bentuk. Kelompok A seharusnya sudah mencapai tahap akhir perkembangan menulis pada usia 4-5 tahun, yaitu tahap menulis kalimat singkat (Parlena, 2019). Kemampuan anak menggerakkan seluruh anggota tubuhnya akan mempercepat perkembangan motorik dan dapat berdampak pada keterampilan menulis (Permainan et al., 2016). Orang tua di kelompok A, mengklaim bahwa anak-anak mereka tidak mau belajar di rumah karena sering diizinkan bermain dengan iPhone mereka. Hal ini berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelompok kelas A. Beberapa anak sangat dimanjakan oleh keluarganya, yang membuat kegiatan belajar menjadi sulit untuk berjalan dengan baik. Akibatnya, kemampuan kognitif, linguistik, sosial-emosional, dan psikomotorik anak belum berkembang dengan baik (Yuliani, Antara, & Magta, 2017).

*National Joint Committee for Learning Disabilities (NJCLD)* (Ellison, 2017) Menurut definisinya, kesulitan belajar adalah sekelompok tantangan yang muncul sebagai tantangan nyata dalam penggunaan dan penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, bernalar, atau matematika. Ketidakmampuan belajar adalah kelainan pada satu atau lebih fungsi psikologis mendasar, seperti pemahaman bahasa dan penggunaan bahasa dalam bentuk tertulis atau lisan (Dasar, Serang, Serang, & Kunci, 2018). Masalah-masalah ini dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja, atau berhitung. Oleh karena itu, pengajar harus inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Mereka harus mampu melaksanakan pembelajaran remedial tulisan anak untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis sejak dini (Kelas & Bengkulu, 2020). Anak akan lebih dapat mengikuti pembelajaran jika dibuat menyenangkan bagi mereka karena minat mereka terhadap materi baru yang akan disampaikan oleh guru melalui berbagai media pembelajaran.

Kegiatan belajar setiap kelompok taman kanak-kanak bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan serta membaca permulaan (Hidayah & Lazim, 2022). Hal ini dilakukan karena kedua elemen atau faktor ini sangat penting untuk penelitian masalah lain. Sangat penting untuk menyediakan guru dengan sumber belajar yang akan membantu mereka mengajar anak-anak untuk menulis dengan lancar (Christianti, 2015). Dalam penelitian ini kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten menggunakan media permainan kotak kartu kata. Tujuan dari media permainan kotak kartu kata adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan. Melalui data dan sumber data penelitian pada Tabel 1, dipelajari tingkat awal keterampilan menulis anak untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak pada setiap pembelajaran.

**Tabel 1. Data dan Sumber Data Penelitian**

| No. | Data | Sumber Data | Pedoman Pengumpulan Data |
|---|---|---|---|

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Pengenalan anak kelompok A | Anak kelompok A | Wawancara | |
| 2. | Kemampuan menulis permulaan | Anak kelompok A | Wawancara dan Observasi | |
| 3. | Kesulitan menulis permulaan yang dialami | Guru Kelas dengan Anak kelompok A | Wawancara dan Observasi | |
| 4. | Tantangan Menulis Anak: Penyebab dan Akibat | Guru kelas serta Anak kelompok A | Wawancara dan Observasi | |

Pada observasi awal, dilakukan analisis melalui observasi dan wawancara di kelas A untuk mengukur menulis permulaan anak sebelum diterapkannya kegiatan permainan kotak kartu kata di kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten. Pada observasi awal, Hanya 5 dari 17 anak yang memiliki motivasi belajar yang kuat, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi anak rendah. Pada observasi awal, hanya 5 dari 17 anak yang memiliki tingkat kemampuan menulis permulaan yang tergolong lengkap, yang merupakan tingkat yang relatif rendah untuk anak-anak karena banyak anak yang belum bisa menghubungkan garis putus-putus secara rapi, menyalin kalimat, mengenal bebagai macam huruf acak, menulis nama panjang, dan menulis kalimat pendek. Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan di kelompok A, anak-anak juga kesulitan menirukan huruf yang ditulis di papan tulis dan cenderung diam saat tidak mampu sehingga sulit memperhatikan dan mengikuti petunjuk guru.

Pada observasi kedua dilaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas selama 1 minggu dengan memakai media permainan kotak kartu kata dan observasi menggunakan sumber dari instrumen yang terdapat pada tabel 1 di kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten. Sebanyak 10 sampai 17 anak dalam penelitian tersebut memiliki tingkat keterampilan menulis permulaan yang dianggap tuntas. Ini adalah peningkatan tingkat kemampuan menulis permulaan anak-anak. Dengan menyatukan garis putus-putus dengan rapi dan menuliskan seluruh nama mereka, tingkat penyelesaian anak pada pengamatan kedua ini menunjukkan bahwa mereka mampu menulis dengan bertanggung jawab dan benar. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas A, anak-anak lebih terlibat dalam kelas dan lebih mampu memahami pelajaran saat mereka menggunakan permainan kartu kata ini. Sekalipun telah meningkat, kemampuan menulis permulaan anak dalam kegiatan pembelajaran yang diamati pada observasi kedua ini masih jauh dari standar penelitian minimal yang dipersyaratkan untuk penelitian permainan kartu kata kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten.

Dalam observasi ketiga juga dilakukan observasi dengan menerapkan media permainan kotak kartu kata dan kartu kata yang digunakan lebih bervariasi, terdapat berbagai gambar buah, hewan, benda-benda yang sering dijumpai oleh anak-anak pada kartu kata yang digunakan dan warna dalam kartu kata sangat bervariasi sehingga anak semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tetap menggunakan sumber instrumen menulis permulaan yang terdapat di tabel 1. Pembelajaran berdasarkan refleksi pembelajaran pada observasi pertama, dilakukan dengan memperbaiki kesalahan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada observasi ketiga ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis permulaan anak, dengan 17 anak termasuk dalam kategori total anak dengan keterampilan menulis permulaan sebanyak 14 anak dengan anak-anak mampu mencoret, melakukan pengulangan seperti menyalin kalimat, mengenal berbagai huruf acak (mengenal huruf vokal, konsonan, dan menggabungkan huruf secara acak), menulis nama huruf (menulis nama benda, nama sendiri, menulis nama kumpulan gambar dengan huruf yang sama), dan gunakan kata dasar yang singkat. Pada

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

pembelajaran penerapan media permainan kotak kartu kata di kelompok A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten, kemampuan menulis permulaan anak sudah mencapai tujuan penelitian yang ingin dicapai. Mengenai setiap perkembangan observasi pembelajaran kemampuan menulis pertama kali anak menggunakan media permainan kotak kartu kata.

Hasil yang diperoleh dari peneliti saat ini sejalan dengan penelitian terdahulu, anak-anak lebih terlibat dalam pembelajaran ketika media kartu kata digunakan. Pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, yang memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Kemampuan menulis permulaan anak meningkat dibandingkan sebelumnya berkat pembelajaran yang interaktif. Temuan penelitian ini dapat diterapkan pada program pembelajaran menulis permulaan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten sebagai panduan. Permainan kotak kartu kata dapat diterapkan untuk membantu anak-anak dengan keterampilan menulis permulaan mereka.

## Pembahasan

Seorang individu yang secara aktif memperluas pengetahuannya selama masa awal bayi sampai berusia 6 tahun disebut Anak Usia Dini (Ananda, 2017). Karakter tersebut senang menjelajah karena membantu anak-anak belajar dan menjadi lebih berpengetahuan. Kemampuan anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan percaya diri di masa depan sangat dipengaruhi oleh proses perolehan pengetahuan. Perkembangan sikap dan kemampuan anak juga didasarkan pada tingkat pengetahuannya. Belajar dan proses belajar merupakan bagian integral dari pengetahuan. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan karena mereka adalah makhluk kecil yang energik.

Untuk anak usia 4-5 tahun, menulis didefinisikan sebagai tindakan membuat pola atau menulis kata, huruf, atau simbol pada permukaan dengan cara memotong, mengukur, atau menandai dengan pena (Azizah & Eliza, 2021). Kemampuan menulis anak berkembang melalui lima tahap: tahap mencoret, tahap mengulang linier, tahap menulis acak, tahap ketika beberapa kata dengan akhiran mulia yang sama ditawarkan dalam kata dan tulisan, dan tahap menulis kalimat singkat (Rizki & Aguss, 2020). Informasi yang diberikan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa, agar keterampilan menulis anak berkembang secara optimal, menulis pada masa bayi awal perlu disesuaikan dengan tahap perkembangannya.

Sebelum mulai mengajarkan menulis kepada anak-anak, penting untuk mempertimbangkan sejumlah faktor penting, termasuk: (1) perkembangan dan kesiapan fungsi motorik mereka (yaitu peningkatan kemampuan mereka untuk memegang benda di antara ibu jari dan jari lainnya) ; dan (2) pemahaman atau penguasaan konsep atau simbol bahasa mereka (yaitu, kemampuan mereka untuk membedakan antara huruf B dan P) (aina, 1999). Berdasarkan uraian di atas, mengajarkan anak usia dini untuk menulis dapat dilakukan jika fungsi motorik dan kematangan motoriknya baik, namun harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Menurut Piaget terdapat fungsi penting bermain (Ginting, 2018) adalah memberi anak-anak kesempatan supaya membiasakan terhadap kenyataan. Terciptanya lingkungan belajar yang memungkinkan anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efisien merupakan konsekuensi dari berbagai pemikiran tentang nilai bermain untuk pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Sesuai dengan Vygotsky (Budiwaluyo & Muhid, 2021) menyatakan bahwa pertumbuhan dan kapasitas kreativitas anak dipengaruhi oleh aktivitas bermain. Anak-anak akan memfokuskan tenaga mereka pada kegiatan yang mereka pilih saat bermain agar kegiatan tersebut dapat meningkatkan perkembangan mereka. Bermain menawarkan anak-anak optimisme tentang dunia, yang membuat mereka bahagia dan memungkinkan mereka untuk berfantasi tentang sesuatu atau seseorang (Siska Anggraini, 2021).

Pada pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak, pembelajaran paling efektif bila didasarkan pada kegiatan nyata dan bermain. Di TK atau PAUD, bermain

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

merupakan kegiatan mempelajari yang kreatif dan menyenangkan. Dalam Audrey Curtis, Froebel (Prasekolah, 2010) telah ditegaskan bahwa anak-anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua keterampilan mereka melalui permainan kreatif. Sejak balita dapat memperoleh pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain dan ketika mereka mengkomunikasikan pemahamannya melalui bahasa dan gerak tubuh, hal itu berkembang ke arah kognitif menuju pemikiran verbal, anak-anak belajar lebih banyak melalui permainan dan menyelidiki objek dan pengalaman.

Anak-anak seharusnya dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua keterampilan mereka melalui permainan imajinatif. Karena mereka dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui hubungan sosial dengan orang lain dan ketika mereka memahami sesuatu melalui bahasa dan gerak tubuh, anak belajar lebih banyak melalui bermain dan menyelidiki berbagai hal dan pengalaman, itu berkembang dalam jalur kognitif menuju pemikiran linguistik. Menurut Hasanudin and Pus media adalah (Fatimah, Suci Dewi; Hasanudin, Cahyo; Amin, 2021) dimanfaatkan untuk menyalurkan sinyal dari pengirim ke penerima, merangsang minat belajar anak dengan cara mempromosikan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung.

Kartu kata adalah contoh media dua dimensi atau grafis yaitu media dengan panjang dan lebar. Kartu adalah alat bantu visual atau alat pengajaran yang mempermudah kemampuan menulis permulaan anak selama proses belajar mengajar. Kartu adalah alat instruksional yang berguna yang membantu anak-anak mulai menulis dengan lebih efektif dan dengan kesenangan yang lebih besar. Kartu kata berukuran 20 cm × 6 cm, tersusun dari kertas tebal atau kertas asturo, dan memiliki tulisan atau kata-kata dalam berbagai warna. 26 kartu dibuat dan disusun menurut abjad dari A sampai Z (Agustika, 2022).

Menurut cara penggunaannya, kartu kata memiliki kekuatan untuk mengubah sikap anak terhadap menulis dari ketidaksukaan menjadi minat. Dengan kartu kata, guru dapat meningkatkan antusiasme anak-anak untuk menulis dan mengurangi kebosanan mereka saat pertama kali menggunakan teknik menulis tradisional. Untuk meningkatkan keefektifan media gambar berseri, seorang guru harus inovatif dan kreatif untuk memadukannya dengan teknik pengajaran lainnya (Daeni, 2020).

Referensi dari penelitian sebelumnya dengan judul yang sama digunakan dalam penelitian ini yaitu, Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tk Intan Komara Kelompok B (Astuti, 2018) perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah dalam hal penggunaan media kartu kata yang dilakukan dalam kelompok B, ternyata anak kelompok A cukup paham. Dalam kaitannya dengan pengunaan media anak kelompok A dapat mencapai hal tersebut, namun dalam hal cerita yang didengar, anak kelompok A masih membutuhkan bimbingan. Temuan lain dari penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa anak-anak kesulitan menulis dan menghasilkan karya yang sulit dibaca selama kegiatan pembelajaran di kelas (Fajriah, 2015). Temuan lain menunjukkan kalau masalah keterampilan motorik yang buruk atau biasa disebut *Developmental Coordination Disorder (DCD)*, yang merupakan alasan utama kesulitan anak dalam menggenggam, dapat berkontribusi pada kesulitan menulis anak (Caçola & Lage, 2019). Penelitian tambahan mengungkapkan bahwa berbagai faktor, termasuk faktor lingkungan keluarga seperti perhatian, bantuan, dan pengawasan orang tua, merupakan faktor yang dianggap sangat penting dan mempengaruhi minat dan motivasi belajar anak serta lingkungan tempat mereka belajar (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Berdasarkan beberapa temuan dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur internal atau lingkungan di lingkungan anak dapat berkontribusi terhadap kesulitan menulis permulaan mereka. Temuan penelitian ini dapat diterapkan pada program pembelajaran menulis permulaan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten sebagai panduan.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

## Simpulan

Setiap anak harus bisa menulis karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas mereka, mendorong rasa ingin tahu, dan membuat mereka lebih sadar akan lingkungan sekitar mereka. Penelitian ini bermaksud untuk meneliti bagaimana permainan kotak kartu kata dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan menulis permulaan mereka. Pembelajaran telah berkembang dari dimulainya kegiatan menulis yang menggunakan media permainan kotak kartu kata di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten untuk mengajarkan cara menulis kepada anak. Kegiatan belajar anak-anak yang meningkat setiap hari menjadi buktinya. Pada observasi pertama hingga observasi ketiga, menulis di awal PAUD mengalami peningkatan dengan menunjukkan bahwa anak sudah mampu mencoret-coret baris, menyalin huruf, menulis nama, dan menulis kalimat pendek. Terdapat bukti bahwa permainan kotak kartu kata dapat membantu anak mengembangkan kemampuan menulis permulaan mereka. Temuan penelitian ini dapat diterapkan pada program pembelajaran menulis permulaan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten sebagai panduan. Permainan kotak kartu kata dapat diterapkan untuk membantu anak-anak dengan keterampilan menulis permulaan mereka.

## Ucapan Terima Kasih

Saya memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT serta ungkapan terima kasih untuk kedua orang tua penulis, dosen pembimbing penulis Bu Junita Dwi Wardhani, TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten khususnya kelompok A, Guru kelas A TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten dan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah membantu penelitian serta penyusunan artikel.

## Daftar Pustaka

Aguss, R. M. (n.d.). *ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL*. *2*(1), 21–26. https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998

Agustika, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Centre Desa Jatitengah Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, *1*(1), 25–30. Retrieved from https://doi.org/10.31949/ra.v1i1.2595

aina. (1999). Hanani. *Aina Lagi*, *1*(12), 200. https://doi.org/10.14710/jnc.v5i4.16452

Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 119–129. https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702

Amirotun Sholikhah. (2016). admin,+Journal+manager,+komunika+2+2016_10. *Komunikasi Islam*, *10*(No. 2 (2016)), 1–21. https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953

Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 19. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28

Astuti, S. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1). https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546

Azis, M. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca dan Menulis Permulaan PAUD Di Kelompok Bermain Fun Islamic School. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 100–110. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5927

Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 717–723. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798

Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan*

*Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 76–93. http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889

Caçola, P., & Lage, G. (2019). Developmental coordination disorder (DCD): An overview of the condition and research evidence. *Motriz. Revista de Educacao Fisica*, *25*(2), 1–6. https://doi.org/10.1590/s1980-6574201900020001

Christianti, M. (2015). Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 2. https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3042

Daeni, E. I. (2020). *Jurnal Educatio FKIP UNMA MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DI KELOMPOK B2 TK DARUSSALAM*. *6*(2), 500–503. Retrieved from https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.503

Dasar, S., Serang, N., Serang, K., & Kunci, K. (2018). *No Title*. *4*(1). http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464

Ellison, J. A. (2017). How they teach the Holocaust in Jewish day schools. *Cogent Education*, *4*(1), 1–14. https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1310010

Fajriah, Z. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT)MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR(Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul HakimKediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *9*(1), 107–126. Retrieved from https://doi.org/10.21009/JPUD.091

Fatimah, Suci Dewi; Hasanudin, Cahyo; Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal Of …*, *1*(2), 120–128. Retrieved from http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/19

Fiantika, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. *Rake Sarasin*, (March), 54–68. Retrieved from https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en

Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(02), 159–171. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190

Hidayah, N., & Lazim, N. (2022). *Jurnal PAJAR ( Pendidikan dan Pengajaran ) Volume 6 Nomor 1 Januari 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PEMULAAN SISWA KELAS II SDN 164 PEKANBARU UTILIZING WORD CARD . 6*, 40–46.

Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, *2*(2), 62–69. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140

Joko, I., & Karim, S. A. (2017). *DAN MENULIS SISWA KELAS I SD ISLAM NU PUNGKURAN TAHUN 2017*. (2006). https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/download/3317/3150

Kartika, D. (2019). *Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bahan Serbuk Kayu Di Tk Aba Tanjungsari Skripsi*. 1–60.

Kelas, P., & Bengkulu, I. S. D. N. (2020). *No Title*. *3*, 85–97. https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1868

Kurniasih, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Melalui Media Sand Paper Alphabet Di Kelompok B Tk Nursa Bandar Lampung. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, *7*(1), 40–49. https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11566

Muthiah, Sumardi, & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik untuk Memfasilitasi Kemampuan Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *4*(2), 207–218. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Desain+Media+Pasir+Kinetik+untuk+Memfasilitasi+Kemampuan+Permulaan+Anak+Usia+Dini&btnG=

News, N., Ilmiah, J., & Vol, K. (2021). *2 1,2)*. *5*(2), 75–85.

https://www.academia.edu/download/87530596/pdf.pdf

Parlena. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Kelas I Sdn 170 Bengkulu Utara. *Ipm2Kpe*, *3*(1), 57. https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1868

Permainan, K., Bola, M., Dan, K., Kata, K., Mengenalkan, U., Membaca, K., … Usia, A. (2016). *Journal of Primary Education*. *5*(2), 138–146. https://doi.org/10.15294/jpe.v5i2.12904

Prasekolah, B. P. (2010). ( The Play Approach In Teaching Language And Literacy For Preschool Education ). *Pendidikan Bahasa Melayu*, *1*, 1–15. Retrieved from http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/26

Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, *1*(2), 20–24. https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.588

Sanjiwani, K. I., & Ambara, D. P. (2022). *Kesulitan Menulis Awal Pada Anak Usia Dini*. *10*, 190–196. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/50859/23930/147687

Siska Anggraini, E. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *7*(1), 2502–7166. https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25783

Suastika, N. S. (2019). Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 57. https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.905

Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, *5*(1), 23–33. https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581

Theresia Dina. (2017). Pengaruh Bermain Kotak Kartu Kata Terhadap Kemampuan Menulis Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, *3*(2), 109–116. https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3773

Tursina, A., & Pd, M. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Dasar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi TK Islam Nasrullah*. *9*(1), 140–152. http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.935

Wardhani, J. D., Hikmat, M. H., Sidiq, Y., & Nurjanah, S. (2022). *Penguatan Keterampilan Menstimulasi Perkembangan Literasi , Numerasi , dan Life Skill bagi Cikgu di Sanggar Belajar Subang Mewah*. *4*(2), 184–193. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.21284

Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *8*(2), 189–199. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219

Yuliani, D., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, *5*(1), 96–105. Retrieved from https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11309/12956

# Analisis Permainan Kotak Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Kelompok A

ORIGINALITY REPORT

| 11% | 10% | 8% | 5% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia<br>Student Paper | 4% |
| 2 | obsesi.or.id<br>Internet Source | 3% |
| 3 | ejournal.undiksha.ac.id<br>Internet Source | 1% |
| 4 | media.neliti.com<br>Internet Source | 1% |
| 5 | journal.ipm2kpe.or.id<br>Internet Source | 1% |
| 6 | journal.unnes.ac.id<br>Internet Source | 1% |
| 7 | repository.ubharajaya.ac.id<br>Internet Source | 1% |

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On