

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK MELALUI  
PERMAINAN MENIRU DI RA AL-ASHIRIYAH**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**Ramadaniatun  
NIM : 1062016038**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
PIAUD**



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

**2022 M / 1443 H**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK MELALUI  
PERMAINAN MENIRU DI RA AL- ASHIRIYAH**

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) langsa  
Untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan Memenuhi Sebagian  
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Diajukan oleh**

**Ramadaniatun**

**NIM: 1062016038**

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Langsa**

**Program Strata Satu ( S- 1)**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

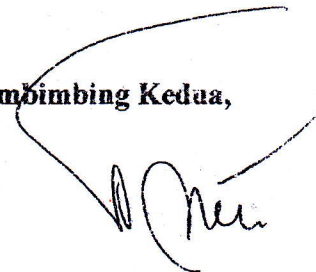
**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing Pertama,**



**Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA**  
NIP. 197506032008011009

**Pembimbing Kedua,**



**Siti Habsari Pratiwi, M.Pd**  
NIP. 19880608 201503 2 004

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK MELALUI  
PERMAINAN MENIRU DI RA AL-ASHIRIYAH**


**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah  
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan  
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu  
Beban Studi Program Sarjana ( S-1) Dalam  
Ilmu Pendidikan dan Keguruan :

Pada Hari/ Tanggal:  
Jum'at, 11 Febuari 2022 M  
10 Rajab 1443 H

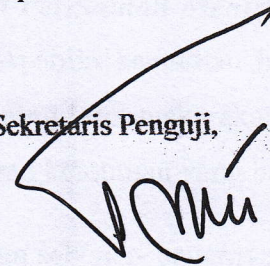
Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA  
NIP. 197506032008011009

Sekretaris Penguji,




Siti Habsari Pratiwi, M.Pd  
NIP. 19880608 201503 2 004

Penguji I,



Ade Tursina, M.Pd  
NIP.19911102201903 2 020

Penguji II ,



Dr. Zulfitri, MA  
NIP.19720712 199905 1 00 1



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
(FTK) Langsa

  
Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA  
NIP. 197506032008011009

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramadaniatun

Nim : 1042016038

Fakultas / jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Melalui Permainan Meniru di RA Al-Ashiriyah*" adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti plagiasi hasil karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademisi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 21 Oktober 2021  
Yang membuat pernyataan



**Ramadaniatun**

**NIM.1042016038**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tarbiyah IAIN Langsa yang berjudul : ***”Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Melalui Permainan Meniru di RA AL- Ashiriyah ”***. Shalawat serta salam juga senantiasa kita panjatkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW, Juga bagi warga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang di karenakan minimnya pengetahuan penulis. Tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) Langsa.

2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri ( IAIN) Langsa dan juga selaku pembimbing I.
3. Ibu Rita Mahriza, MS sebagai Ketua prodi Jurusan PIAUD.
4. Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd selaku pembimbing kedua
5. Kedua orang tua saya yang paling istimewa teruntuk Ayahanda dan Ibunda saya yang telah banyak mendukung saya baik dari psikis dan juga moril dan juga yang sangat berperan dalam pendidikan saya mulai dari awal sampai selesai. Dan juga, untuk semua keluarga besar yang telah mendukung saya.
6. Anak- Anak dan guru pada RA Al- Ashiriyah yang memberikan saya tempat untuk melakukan penelitian.
7. Teman- teman seperjuangan yang saling mendukung dan memberikan masukan selama masa perkuliahan sampai dengan selesai.

Penulis yakin dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya. Semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan untuk pembaca sekalian. *Aamin Ya Rabbal 'Alamin.*

Langsa, 21 Oktober 2021  
Penulis

Ramadaniatun

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR KARYA SENDIRI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang Masalah .....	1
B Identifikasi masalah .....	5
C Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Penelitian Terdahulu.....	7
<b>BAB II: LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Anak Usia Dini .....	9
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
B. Tinjauan Kemampuan Menulis.....	10
1. Pengertian Menulis .....	10
2. Tahap- Tahap Menulis Anak.....	12
3. Prinsip Perkembangan Menulis.....	17
4. Variasi Cara Menulis.....	20
5. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis Anak .....	21
C. Permainan Meniru .....	25
1. Pengertian Permainan Meniru .....	25
2. Tahap- Tahap Dalam Melakukan Permainan Meniru .....	26
3. Cara bermain Permainan Meniru .....	27
4. Permainan Meniru Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis .....	27

<b>BAB III: METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian .....	31
D. Metode Pengumpulan Data.....	31
E. Indikator Keberhasilan.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Hasil Kegiatan Pre- test.....	36
2. Deskripsi Hasil Penerapan Permainan Meniru Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak.....	40
3. Deskripsi Hasil Kegiatan Post- Test.....	51
B. Pembahasan .....	54
<b>BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>



## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK MELALUI PERMAINAN MENIRU DIR A AL- ASHIRIYAH**

### **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan bagaimana peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun melalui permainan meniru di RA Al-Ashiriyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriyah. Menulis awal merupakan suatu perkembangan bahasa yang harus dikembangkan sejak anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 orang di RA Al- Ashiriyah. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan test. hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan meniru dimana pada kegiatan pre-test bahwa hanya 56% dari total keseluruhan anak dikelas yang memiliki kemampuan menulis permulaan yang mencapai skor minimal yang sudah ditentukan. Sementara, Penelitian akan dikatakan berhasil apabila terdapat 71% dari total keseluruhan anak mencapai skor minimal, berdasarkan data kegiatan pos-tets setelah diterapkan permainan meniru perkembangan yang sangat pesat yaitu 89% dari total keseluruhan anak mencapai skor minimal yang sekaligus menyatakan bahwa penelitian yang peneliti lakukan berhasil dan peneliti dan mencapai kriteria pencapaian keberhasilan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa kegiatan permainan meniru dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ashiriyah. Oleh karena itu, sangat diharapkan pda guru khususnya kepala sekolah RA Al- Ashiriyah agar dapat memberikan kesempatan dan ruang bagi guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik seperti kegiatan permainan meniru dan lainnya. Dan bagi guru Al- Ashiriyah untuk mempertimbangkan dan merencanakan berbagai kegiatan permainan meniru yang lebih bervariasi serta dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran lainnya agar lebih menarik anak untuk belajar.

Kata kunci: *Kemampuan Menulis dan Permainan Meniru*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menulis awal merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, karena kemampuan menulis lebih banyak menekankan pada penuangan ide dan gagasan. Menulis juga dapat dikatakan sebagai media untuk berkomunikasi dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, dan perasaan melalui untaian kata-kata yang bermakna.

Sedangkan salah satu manfaat belajar menulis sejak dini anak akan mengenali huruf lebih cepat, memudahkan belajar membaca-mengeja, dan akan melatih motorik halus anak. Mengingat menulis merupakan bagian integral dari catur tunggal ketrampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis. ketrampilan menulis sejak dini sangat penting bagi anak, agar anak dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi secara tertulis. Tulisan dapat menjadi alat komunikasi, melalui sebuah tulisan anak dapat mengungkapkan suatu hal yang ditunjukkan kepada orang dewasa yang ada di sekitarnya. Menjadi suatu masalah apabila anak mengalami kesulitan menulis, karena orang lain tidak dapat memahami ungkapan anak melalui tulisannya. Hal ini ditambah juga menulis sebagai salah satu persyaratan dan tes masuk sekolah dasar (SD). Menulis juga tanda bahwa kemampuan motorik halus pada anak telah berkembang dengan baik.

Munculnya tahap-tahap menulis pada anak ditandai dengan berbagai gejala seperti mencoret buku atau dinding dengan berbagai media. Gejala tersebut

merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi yang tersembunyi (hidden potency) menjadi potensi yang tampak (actual potency), kondisi tersebut menunjukkan mulai berfungsi dan berkembangnya sel-sel saraf pada otak anak. Peneliti melihat dan merasakan bahwa kemampuan menulis awal pada RA Al-Ashiriyah masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 15 Februari 2021 peneliti melihat anak masih kesulitan dalam memegang alat tulis dengan baik, anak sulit dalam membentuk lekuk-lekuk dan garis huruf, anak masih sulit dalam menulis nama sendiri, dan juga anak masih sering menulis dengan huruf yang terbalik-balik dan terputus-putus. Penyebab rendahnya kemampuan menulis awal pada anak pada RA Al-Ashiriyah antara lain: (1) Cara yang digunakan guru masih monoton, yaitu guru menulis dipapan tulis kemudian anak diminta menirukan tulisan tersebut dalam bukunya masing-masing. Hal ini yang menyebabkan anak mengalami kebosanan belajar dan anak menjadi pasif. (2) Terbatasnya alat peraga dan fasilitas yang digunakan, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. (3) Teacher center masih menjadi budaya dalam kelompok, anak-anak sangat tergantung inisiatif guru.

Menulis untuk anak perlu diajarkan sejak dini. Walaupun keterampilan menulis bukanlah aspek yang ditekankan diusia prasekolah, bukan berarti anak-anak berusia 4-5 tahun tidak boleh diajarkan menulis. Hal terpenting adalah porsi yang diajarkan tidak melebihi kemampuan pra akademik anak. Anak juga harus merasa senang dan tidak terpaksa ketika diajarkan menulis. Kemampuan menulis anak harus mendapatkan stimulasi baik.

Pada umumnya kegiatan menulis awal sudah dapat dimulai saat anak menunjukkan perilaku seperti mencoret-coret buku atau dinding, kondisi tersebut menunjukkan berfungsinya sel-sel otak yang perlu dirangsang supaya berkembang secara optimal. Pada awalnya anak memegang pensil dengan cara menggenggam seluruh pensil dan hanya di gunakan untuk mencoret-coret, cara ini dilakukan oleh anak usia 2-3 tahun. Kemampuan menulis pada anak usia 4-6 tahun atau usia taman kanak-kanak meliputi kemampuan dan keterampilan memegang alat-alat tulis-menulis, dan juga mengenal huruf sehingga dapat membuat coretan yang bermakna.

Upaya meningkatkan kemampuan menulis awal pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan berbagai media. Asalkan pada proses pembelajaran harus memperhatikan kesiapan dan kematangan anak, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia TK. Selain itu harus memperhatikan kompetensi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan menulis permulaan yang ingin dicapai, sebagaimana yang tertera pada indikator aspek pengembangan kemampuan keaksaraan dalam Kurikulum 2013 Permendikbud 146 tahun 2014 menyatakan bahwa pada 5-6 tahun anak dapat membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, dan anak dapat menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, sedangkan 4-5 tahun anak dapat menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di RA Al-Ashiriyah selama 2 hari yang dilakukan pada tanggal 18-19 Febuari 2021 pada

sebelum melakukan permainan meniru untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. Peneliti mendapatkan informasi dari guru kelompok A yang menyatakan untuk meningkatkan kemampuan menulis anak guru lebih memfokuskan pada pengenalan huruf dan meminta anak untuk dapat menghafal dan mengenal huruf untuk membantuk aktivitas menulis anak. Disamping itu, guru jarang sekali membawa alat peraga atau menerapkan permainan untuk kegiatan menulis anak. Disamping itu peneliti juga melihat pada RA Al-Ashiriyah masih sangat kurang fasilitas dan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis anak, sehingga guru hanya menggunakan cara dan media seadanya saja. Hal tersebut juga sangat mempengaruhi terhadap peningkatan kemampuan menulis anak dikarenakan ketika guru dapat menggunakan alat pereaga, permainan, media yang menarik untuk anak hal tersebut akan sangat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan menulis anak.

Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashriyah melalui permainan meniru, dimana nantinya permainan itu menggunakan jari yang akan diletakkan pada punggung anak mengikuti huruf abjad A- Z dan kemudian anak diminta untuk mengikuti huruf-huruf tersebut untuk membentuk tulisan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik menggunakan penelitian ini dengan judul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Melalui Permainan Meniru di RA Al- Ashriyah*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dialami dalam peningkatan kemampuan menulis dasar pada kolompok B RA Alashriyah sebagai berikut

1. Terdapat anak yang masih kesulitan dalam menmegang alat tulis
2. Hasil tulisan anak masih kurang sempurna
3. Hasil garis yang dibuat anak cenderung putus-putus.
4. Menulis huruf yang terbalik

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun melalui permainan meniru di RA Al- Ashriyah”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah: “Untuk Mengetahui peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun melalui permainan meniru di RA Al- Ashriyah”.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Berikut manfaat dari penelitian ini:

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada semua pihak terkait tentang kemampuan menulis anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi RA Al- Ashriyah

Agar proses pembelajaran dengan permainan meniru dapat memotivasi anak dalam menulis sehingga dapat berkembang dengan baik dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

### b. Bagi akademis

Diharapkan menjadi bahan masukan bagi mahasiswa dalam pembelajaran.

### c. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran meningkatkan kemampuan menulis anak.

## **F. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan kajian:

1. Hasil penelitian yang dilakukan Andini Diana Juliati dalam Jurnal Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik. Vol. 9, No.2, Desember 2014. Mengungkapkan bahwa

presentase kenaikan motivasi menulis anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka signifikan karena terus meningkat. Demikian pula, maka dapat dinyatakan bahwa melalui penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi menulis anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Theresia Dina P.I.S, dalam jurnal Pengaruh Bermain Kotak Kartu Kata Terhadap Kemampuan Menulis Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun, BELIA 3, vol 2, Oktober 2014. Mengungkapkan bahwa hasil analisis penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara kemampuan menulis anak di kelas eksperimen dengan kemampuan menulis anak di kelas kontrol yang ditunjukkan dengan perolehan nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $8,213 > 1,666$ ) dengan taraf signifikansi 0,000. Besar pengaruh bermain kotak kartu kata terhadap kemampuan menulis awal anak yaitu dengan perolehan nilai mean 56,63 untuk kemampuan menulis awal anak di kelas eksperimen dan 51,83 untuk kemampuan menulis awal anak di kelas kontrol.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Reswita dan Sri Wahyuni dalam jurnal Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. Vol 9, No 1, Februari 2018. Menunjukkan bahwa penerapan media pasir dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bengkalis. Pada data awal diperoleh nilai 39,5% dengan kriteria belum berkembang. Setelah dilakukan perbaikan pada tahap I diperoleh



nilai sebesar 54,1% dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada tahap II diperoleh nilai sebesar 77,7% dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman.<sup>1</sup> Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kinderganten*. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 bulan) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Menurut Maria Montessori Perkembangan anak usia dini sebagai suatu proses yang berkesinambungan. Ia juga memahami pendidikan sebagai aktivitas diri, mengarahkan pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri.<sup>2</sup> Montessori memandang persepsi anak terhadap dunia sebagai dasar dari ilmu pengetahuan. Seluruh indera anak dilatih sehingga dapat menemukan hal-hal yang bersifat ilmu pengetahuan. Dari pengertian di atas pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dari umur 0-6 tahun yang memiliki beberapa tahapan perkembangan yang harus distimulasi secara maksimal.

---

<sup>1</sup> Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2003) hlm, 19.

<sup>2</sup> Ibid., hlm,20.

## **B. Tinjauan Kemampuan Menulis**

### **1. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaan melalui untaian kata yang bermakna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis adalah membuat huruf atau coretan dengan pena agar melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan.

Menurut Lado dalam Tarigan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seorang sehingga orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik ini, apabila mereka memahami Bahasa dan grafik tadi. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatua-kesatuan bahasa.<sup>3</sup> Sejalan dengan gagasan tersebut Bryne berpendapat menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut.<sup>4</sup> Dalam Webster New World Dictionary menulis diartikan sebagai kegiatan membuat pola atau menulis kata-kata huruf-huruf, ataupun simbol-simbol pada suatu permukaan dengan memotong mengukir, atau menandai dengan pena atau pensil.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2013), hlm. 22.

<sup>4</sup> Ana Widyastuti, "Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok", *Jurnal Pendidikan Anak*, September 2017, Vol. 3, 2, hlm.159.

<sup>5</sup> Poerwadarminta, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 10.

Menurut Poerwadarminta menulis memiliki batasan yaitu (1) membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur dan lain-lain (2) mengekspresikan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat, dan lainnya dengan tulisan. Sejalan dengan pernyataan tersebut Badudu berpendapat bahwa menulis adalah menggunakan pena, potlot, ball point diatas kertas, kain atau papan yang menghasilkan huruf, kata, maupun kalimat.<sup>6</sup>

Menulis di taman kanak kanak menurut High Scope Child Obser varian Record dalam Ahmad Susanto disebut menulis dini atau menulis awal. Kegiatan menulis dini mencakup anak mencoba teknik menulis menggunakan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau huruf yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis beberapa kata atau frasa pendek, menulis frasa atau kalimat bervariasi.<sup>7</sup> Ismayani dalam Ana Widyastuti mengatakan menulis dini akan diawali dengan anak akan mengenal alat tulis, seperti crayon, pensil dan bolpoint. Selanjutnya anak akan menggunakannya untuk mencoret di manapun anak menyukainya. Proses mencoret itulah anak belajar menulis, belajar menggenggam, dan belajar berimajinasi.<sup>8</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut Montessori menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan motorik halus, yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan. Kemampuan menulis pada anak taman kanak kanak meliputi kemampuan dan keterampilan memegang alat-alat tulis menulis, membuka dan menutup buku, menggunakan alat penghapus ketika harus menghapus gambar atau tulisan, cara duduk yang

---

<sup>6</sup> Ibid, hlm.11.

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 96.

<sup>8</sup> Ana Widyastuti, "Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok", *Jurnal Pendidikan Anak*, September 2017, Vol. 3, 2, hlm. 159.

benar, kemampuan membuat coretan, menggambar garis lurus, garis miring, garis lengkung, segitiga, segiempat, dan lingkaran.<sup>9</sup>

Dengan demikian, kegiatan menulis untuk anak usia dini lebih menekankan pada kemampuan motorik halus yaitu kemampuan dan keterampilan memegang alat tulis untuk mencurahkan perasaan, gagasan atau ide-ide melalui simbol-simbol tertulis dengan cara bebas atau tidak terikat pada kaidah kaidah penulisan formal. Kegiatan menulis pada anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan, yang mana menulis di usia dini dapat membantu anak untuk berkreasi dan berimajinasi.

## **2. Tahap-tahap Menulis Anak**

Kegiatan menulis untuk anak harus memperhatikan kesiapan dan kematangannya, seperti memperhatikan perkembangan motorik halus anak yang telah matang dimana terlihat dari kemampuan dalam memegang pensil. Pada awalnya anak memegang pensil untuk mencoret - coret, namun seiring perkembangan anak akan mengkonsentrasikan jari-jarinya untuk menulis lebih baik. Menurut Brewer ada 6 tahap dalam kemampuan menulis, sebagai berikut:<sup>10</sup>

### **a. Scribble Stage (tahap mencoret dan menggores).**

Tahap ini ditandai dengan anak mulai menggunakan alat tulis seperti pensil, pensil warna, crayon dan lain-lain untuk membuat coretan sebelum dia belajar untuk membuat bentuk atau huruf yang dapat dikenali. Tahap ini terjadi pada anak usia satu tahun.

---

<sup>9</sup> Ibid, hlm 160.

<sup>10</sup> Brewer, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak* (Jogjakarta: Javalitera, 2011), hlm 59-60.

b. **Linear Repetitive Stage (tahap pengulangan linear)** Pada tahap ini, anak menemukan bahwa tulisan biasanya berarah horizontal dan huruf-huruf tersusun berupa barisan pada halaman kertas. Anak juga telah mengetahui bahwa kata yang panjang akan ditulis dalam barisan huruf yang lebih panjang dibandingkan dengan kata yang pendek. Tahap ini terjadi pada usia 2 sampai 3 tahun.

c. **Random Letter Stage (tahap huruf acak)**

Pada tahap ini, anak belajar mengenai bentuk coretan yang dapat diterima sebagai huruf dan dapat menuliskan huruf-huruf tersebut dalam urutan acak dengan maksud menulis kata tertentu. Tahap ini muncul saat anak berusia 3 sampai 4 tahun.

d. **Letter Name Writing or Phonetic Writing (tahap menulis fonetik)**

Pada tahap ini, anak mulai memahami hubungan antara huruf dengan bunyi tertentu. Anak dapat menuliskan satu atau beberapa huruf untuk melambangkan suatu kata, seperti menuliskan huruf depan namanya saja, atau menulis 'bu' sebagai lambang dari 'buku'. Tahap ini terjadi pada anak usia 4 tahun ke atas.

e. **Transitional Spelling stage (tahap eja transisi)**

Pada tahap ini, anak mulai memahami cara menulis secara konvensional, yaitu menggunakan ejaan yang berlaku umum. Anak dapat menuliskan kata yang memiliki ejaan dan bunyi sama dengan benar, seperti kata 'buku', namun pada tahap ini anak masih sering salah menuliskan kata yang ejaannya mengikuti cara konvensional dan tidak ditentukan oleh bunyi yang terdengar,

seperti hari sabtu yang ditulis saptu. Kedua tulisan tersebut berbunyi sama jika dibaca. Tahap ini dialami anak usia 4 sampai 8 tahun.

f. Conventional Spelling (tahap eja konvensional)

Pada tahap ini, anak telah menguasai cara menulis secara konvensional, yaitu menggunakan bentuk huruf dan ejaan yang berlaku umum untuk mengekspresikan berbagai ide abstrak.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya Morrow dalam Dhini mengemukakan bahwa kemampuan menulis anak dapat dibagi menjadi 6 tahapan, sebagai berikut:<sup>11</sup>

- a. Writing via Drawing, yaitu menulis dengan cara menggambar.
- b. Writing via Scribbling, yaitu menulis dengan cara menggores. Anak sering kali mencoret dari arah kiri ke arah kanan seakan mencontoh tulisan orang dewasa.
- c. Writing via Making Letter Like Forms, yaitu menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf. Anak tidak hanya membuat goresan, tetapi sudah melibatkan unsur kreasinya.
- d. Writing via Reproducing Well-Learned Unit or Letter Strings, yaitu menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf yang sudah baik. Anak menulis huruf-huruf dengan mencontoh misalnya mencoba menuliskan namanya.

---

<sup>11</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm 10.

- e. Writing via Invented Spelling, yaitu menulis dengan mencoba mengeja satu persatu. Dalam tahap ini anak mencoba mengeja dengan cara coba salah (trial and error).
- f. Writing via Conventional Spelling, yaitu menulis dengan cara mengeja langsung. Dalam tahap ini anak dapat mengeja secara benar baik dari segi susunan maupun ejaannya.

Tahapan perkembangan menulis anak yang telah disebutkan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya (Permendikbud) No 146 Tahun 2014, menyebutkan dalam tingkat pencapaian perkembangan bahasa mengenai mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, sebagai berikut:<sup>12</sup>

- a. Pada usia 1-2 tahun anak dapat
  - 1. Membuat coretan bebas.
  - 2. Membuat garis-garis yang tidak beraturan.
- b. Pada usia 2-4 tahun anak dapat
  - 1. Membuat garis lengkung dan lingkaran
  - 2. Menggambar garis-garis horizontal dan vertikal
  - 3. Mencoret berbagai bentuk zigzag, garis, lengkung, dan lain-lain
  - 4. Menunjukkan benda berdasarkan simbol huruf yang dikenalnya.
- c. Pada usia 4-6 tahun anak dapat
  - 1. Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru

---

<sup>12</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: 2014), Nomor 146, hlm 33-34.



2. Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan
3. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)
4. Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata
5. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri

Sesuai dengan Permendikbud tentang perkembangan menulis anak, maka Feldman dalam Dhini memberikan batasan tentang tahapan kemampuan menulis pada anak sebagai berikut.<sup>13</sup>

- a. Scribble on the Page, yaitu membuat goresan pada kertas. Dalam tahap ini anak membuat gambar ataupun huruf-huruf yang terpisah.
  - b. Copy Word, yaitu mencontoh huruf. Anak mulai tertarik untuk mencontoh huruf-huruf seperti dalam kata mama, papa dan sebagainya.
  - c. Invented Spelling, yaitu belajar mengeja. Dalam tahap ini anak mulai menemukan cara mengeja dan menuliskan huruf sesuai dengan bunyinya.
- Dari berbagai pendapat yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa tahap kemampuan menulis anak yang berawal dari tahap yang sederhana sampai tahap yang lebih tinggi.

Kemampuan menulis dasar anak ditandai dengan adanya ketertarikan anak pada kegiatan menulis yang bermula dari mencoret, mencoba menulis huruf, menulis namanya sendiri, dan meniru kata atau tulisan. Setelah itu anak akan menyusun menjadi kata atau tulisan yang bermakna.

---

<sup>13</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 12.

### 3. Prinsip Perkembangan Menulis

Untuk mengembangkan kemampuan menulis anak perlu adanya pemberian stimulasi yang tepat dalam perkembangannya. Marie Clay dalam Musfiroh mengemukakan bahwa perkembangan menulis anak mengikuti prinsip-prinsip berikut.<sup>14</sup>

- a. Prinsip tanda-tanda Anak akan belajar bahwa objek atau peristiwa dapat dilambangkan dengan simbol. Anak juga akan belajar bahwa huruf merupakan simbol yang arbitrer, yakni tidak adanya hubungan langsung yang bersifat wajib antara lambang dengan yang dilambangkan. Misalnya lambang bahasa yang berwujud bunyi kuda maka yang dimaksud adalah binatang yang berkaki empat dan bisa dikendarai.
- b. Prinsip mengkopi Anak seringkali mencontoh model-model yang ada di sekitarnya, seperti logo dan nama. Anak-anak senang melihat namanya tercetak dalam wujud tulisan. Untuk menstimulasi hal tersebut maka orang tua atau pendidik dapat memberi nama pada setiap barang-barang pribadi anak. Hal ini akan memudahkan anak untuk meniru tulisan yang ada disekitarnya.
- c. Prinsip fleksibel Anak menemukan bahwa ternyata huruf memiliki berbagai variasi. Anak akan belajar mengkonstruksi dan mengenali bentuk huruf yang sama. Pada tahap ini anak belajar mengenali dan membedakan beberapa huruf yang hampir sama seperti huruf b dan d.

---

<sup>14</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009), hlm. 15.

- d. Prinsip inventori Anak-anak sering menginventarisasikan tulisan mereka secara sistematis. Mereka membuat daftar huruf yang mereka tahu, atau kata kata yang dapat mereka tulis. Pada tahap ini guru dapat meminta anak untuk menuliskan kata atau huruf yang mereka tahu.
- e. Prinsip keberulangan Anak mengulangi apa yang mereka tulis walaupun dalam bentuk yang berbeda. Satu huruf atau kata kadang diulang beberapa kali dalam sekali tulis. Pada tahap ini guru dapat meminta anak untuk menulis huruf yang sama dalam satu baris ketas.
- f. Prinsip membangkitkan Anak-anak menggunakan beberapa elemen menulis yang sama dan beberapa kaidah dan mengkombinasikannya untuk membentuk kalimat yang baru. Hal ini merupakan dasar untuk mengembangkan bahasa lisan karena anak-anak tidak selalu pernah mendengar setiap kalimat yang ingin mereka produksi.

Sejalan dengan pedapat sebelumnya Departemen Pedidikan Nasional mengemukakan prinsip-prinsip dalam kemampuan menulis anak, sebagai berikut:<sup>15</sup>

- a. Prinsip penggunaan tanda atau simbol Pada prinsip ini guru dapat memberi kesempatan yang banyak pada anak untuk melatih kelenturan motorik halus anak dengan berbagai macam kegiatan. Hal ini dilakukan untuk menguatkan otot tangan jari-jari anak saat memegang pensil.

---

<sup>15</sup> Depdikbud, *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2000), hlm. 178.

- b. Prinsip pengulangan Guru dapat memberikan latihan pengulangan penulisan huruf pada anak. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa menulis beberapa huruf.
- c. Prinsip keluwesan Tulisan akan dikenalkan oleh guru pertama kali pada anak berupa simbol yang dekat dan dikenal anak, seperti mengenalkan cara membuat huruf “T” dengan garis tegak.
- d. Prinsip pengungkapan Pada prinsip ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan beberapa pengalamannya berkaitan dengan tulisan yang telah dibuatnya. Seperti memberikan tugas pada anak untuk menulis beberapa benda didalam kelas.
- e. Prinsip mencontoh Untuk mempermudah anak menulis, maka guru sering membuat berbagai contoh tulisan atau kata dengan konteks yang sama. Seperti menulis hari dan tanggal di papan tulis.
- f. Prinsip penguatan Penghargaan atau pujian terhadap hasil tulisan anak merupakan bentuk penguatan yang diberikan oleh guru pada anak. Penguatan tersebut akan menjadi motivasi bagi anak dalam perkembangan menulisnya. Setiap kemampuan menulis yang dimiliki anak akan mengalami perkembangan sesuai dengan tahap perkembangannya. Semakin bertambah usia maka perkembangan kemampuan menulis anak akan semakin meningkat.

Untuk mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan keinginan anak menulis, maka orang tua dan guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dan stimulasi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan menulis tersebut.

#### 4. Variasi Cara Menulis

Variasi pembelajaran menulis disajikan dengan beberapa cara, di antaranya sebagai berikut:

- a. Merangkai huruf Dalam kegiatan merangkai huruf, guru menggunakan alat bantu buku cetak yang di dalamnya terdapat pola huruf dalam bentuk garis putus-putus. Murid diminta merangkai garis putus-putus tersebut agar membentuk kesatuan huruf secara utuh. Kegiatan ini akan memberikan efek semakin mahirnya anak dalam menuliskan sebuah huruf. Keterampilan motorik halus anak juga terasah melalui kegiatan ini.
- b. Meniru huruf Dua tahap sebelumnya dianggap sebagai latihan awal bagi murid untuk melatih keterampilan menulisnya. Setelah anak berhasil pada tahap mencetak dan merangkai huruf anak dapat diberikan pelajaran meniru huruf yang dituliskan guru di papan tulis. Guru menuliskan beberapa huruf di papan tulis kemudian anak meniru di buku tulisnya masing-masing.

Tahap meniru huruf ini akan sangat bergantung pada tahap sebelumnya. Untuk mencapai keberhasilan dalam keterampilan menulis ini, murid sangat bergantung pada keterampilan membaca. Jika murid telah berhasil mengidentifikasi alpabet, maka murid akan lebih mudah menuliskan alpabet tersebut. Biasanya guru akan melibatkan benda-benda di sekitar untuk memmbangkitkan imajinasi murid terhadap bentuk huruf tersebut. Misalnya huruf /i/. Huruf /i/ seolah-olah diwakilkan oleh bentuk tiang bendera. Huruf /o/ dimisalkan dengan bentuk bola, dan lainnya. Aktivitas selanjutnya ialah

menuliskan alpabet dari A-Z, nama murid, dan benda-benda sederhana yang ada di sekitar murid. Biasanya, dalam menulis tahap awal bentuk huruf yang ditulis murid belumlah sempurna. Namun sudah dapat diidentifikasi huruf apa sebenarnya yang ingin ditulisnya.

Sesuai dengan Comb pada tahap menulis awal ketika murid sudah mampu menuliskan alpabet dari A sampai Z dan mampu menuliskan namanya sendiri maka pembelajaran menulis sudah dianggap berhasil.<sup>16</sup> Dalam menulis huruf hijaiyah, tahap awal guru bertanya dengan murid tentang bentuk huruf yang akan ditulisnya. Guru berusaha menuliskan huruf berdasarkan konsep yang diberikan murid. Pembelajaran membaca dilaksanakan secara bertahap dimulai dengan proses pengenalan huruf, kemudian dilanjutkan dengan tahap lebih kompleks yaitu membaca rangkaian huruf menjadi kata sederhana yang akrab dengan kehidupan murid.

## **5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis Anak**

Belajar menulis permulaan sangat berkaitan dengan perkembangan motorik halus seperti memegang pensil dan membuat beberapa coretan, oleh karena itu faktor utama yang mempengaruhi kemampuan menulis anak adalah kesiapan dan kematangan motorik halus anak, hal ini dapat dilatihkan dengan pelajaran sensomotorik. Selain motorik halus beberapa faktor lain juga harus

---

<sup>16</sup> Martha Combs. *Developing Competent Readers and Writers in the Primary Grades*. (Simon & Schuster Academic, 1996), hlm. 15.

diperhatikan. Seperti yang telah dikemukakan Lerner dalam Abdurrahman bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis anak, diantaranya:<sup>17</sup>

- a. Motorik Perkembangan motorik yang belum matang atau mengalami gangguan akan mempengaruhi perkembangan menulis anak. Hal ini akan menyebabkan tulisan anak tidak jelas, terputus-putus, dan tidak mengikuti garis.
- b. Perilaku Faktor ini akan berlaku pada anak yang kurang fokus pada apa yang dikerjakannya atau anak hiperaktif yang perhatiannya mudah teralihkan. Hal ini dapat menghambat pekerjaannya termasuk menulis.
- c. Persepsi Anak yang terganggu persepsinya akan menimbulkan kesulitan dalam menulis. Apabila persepsi anak terganggu dalam bentuk visual maka anak akan sulit membedakan bentuk huruf yang hampir sama seperti huruf b dan d, p dan q, m dan w. Jika persepsi yang terganggu dalam hal auditorinya maka anak akan mengalami kesulitan untuk menulis kata yang telah diucapkan oleh pendidik.
- d. Memori Gangguan pada memori anak terbagi menjadi dua, yaitu gangguan memori visual dan gangguan memori auditori. Pada gangguan memori visual anak akan mengalami kesulitan dalam mengingat huruf atau kata. Sedangkan pada gangguan memori auditori maka anak akan mengalami kesulitan dalam menulis katakata yang diucapkan oleh pendidik.
- e. Kemampuan melaksanakan cross modal Cross modal adalah kegiatan yang bersangkutan dengan kemampuan mentransfer dan mengorganisasikan

---

<sup>17</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), hlm. 181.

fungsi visual ke motorik. Ketidak mampuan anak dalam hal ini akan menyebabkan anak mengalami gangguan koordinasi mata dengan tangan, sehingga tulisan menjadi tidak jelas atau terputus-putus.

- f. Penggunaan tangan yang dominan Hal ini bisa terjadi pada anak yang tangan kirinya lebih dominan yakni kidal. Anak kidal akan mengalami kesulitan dalam menulis. Saat menulis mereka akan menutupi pekerjaannya dengan tubuh dan tangannya. Hal ini menyebabkan tulisan tidak terkontrol karena cara menulis yang salah.
- g. Kemampuan memahami instruksi Ketidak mampuan anak dalam memahami intruksi dapat menyebabkan anak sering salah dalam menulis kata-kata yang sesuai dengan perintah guru.

Menulis merupakan Aktivitas multisensori yang mana gabungan dari aktifitas melihat, mendengar, meraba dan merasakan. Sehingga kesiapan menulis perlu ditanamkan sejak dini, agar nantinya apabila terjadi keterlambatan atau kekurangan dalam salah satu aspek keterampilan menulis akan diketahui lebih awal penanganannya. Kesulitan belajar menulis pada anak sering disebut disgrafia. Hal ini merupakan keadaan anak dengan ketidakmampuan dalam mengingat cara membuat huruf atau simbol matematika. Beberapa kesulitan yang sering muncul saat menulis permulaan, antara lain sebagai berikut.<sup>18</sup>

- a. Bentuk huruf atau ukuran tidak konsisten, kadang besar atau terkadang menulisnya kecil.
- b. Tidak ada jarak antar kata atau jarak antar kata tidak konsisten

---

<sup>18</sup> Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak* (Jogjakarta: Javalitera, 2011), hlm. 26



- c. Bentuk huruf tidak jelas
- d. Posisi menulis huruf dalam garis tidak konsisten
- e. Mengalami kesulitan saat membaca.

Kesiapan anak untuk belajar menulis permulaan perlu diperhatikan dalam pengajarannya. Penyebab kesulitan belajar menulis sering terkait dengan bagaimana cara anak memegang pensil (alat tulis). Menurut Hornsby dalam Abdurrahman terdapat empat macam cara anak memegang pensil yang dapat dijadikan petunjuk bahwa anak berkesulitan belajar menulis, yaitu:<sup>19</sup>

- a. Sudut pensil terlalu besar
- b. Sudut pensil terlalu kecil
- c. Menggenggam pensil (seperti mau meninju)
- d. Menyangkutkan pensil di tangan atau menyertai berbagai teknik atau cara memegang pensil yang dapat dijadikan petunjuk anak berkesulitan belajar menulis.

Untuk membantu anak berkesulitan menulis maka pendidik harus menyediakan beberapa media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus agar anak dapat menggenggam dan menggunakan pensil dengan benar. Selain itu pendidik harus memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan menulis anak.

---

<sup>19</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), hlm. 182.

## C. Permainan Meniru

### 1. Pengertian Meniru

Kehidupan anak-anak pada dasarnya banyak dilakukan dengan meniru atau yang dalam psikologi lebih dikenal dengan istilah imitasi. Dalam proses imitasi ini, anak akan melihat figur utama yang layak ditiru sebelum meniru orang lain. meniru secara sederhana menurut Tarde dalam Gerungan, adalah contoh-mencontoh, tiru-meniru, ikut-mengikut.<sup>20</sup>

Dalam kehidupan nyata, meniru ini berkaitan dengan kehidupan sosial, sehingga tidak terlalu berlebihan jika dikatakan bahwa seluruh kehidupan sosial itu terinternalisasi dalam diri anak berdasarkan faktor meniru. Dengan demikian, secara umum meniru adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk tindakan yang diperbuat oleh orang lain. Sarsito mengatakan meniru adalah suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang telah dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsangan, dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik.<sup>21</sup> Beberapa konsep meniru di atas sependapat dengan pandangan Barlow dalam Muhibbin, yang mengatakan meniru sebagian besar dilakukan manusia melalui penyajian contoh perilaku (modeling), yaitu proses pembelajaran yang terjadi ketika seseorang mengobservasi dan meniru tingkah laku orang lain.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 10.

<sup>21</sup> Sarsito, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 39.

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Prasad, 2003), hlm. 47.

## **2. Tahap- Tahap dalam Melakukan permainan meniru**

Meniru adalah proses peniruan yang dapat diaplikasikan pada semua jenis perilaku yang memiliki kecenderungan yang kuat untuk ditiru. Proses ini tidak dilakukan terhadap semua orang tetapi terhadap figur-figur tertentu seperti orang-orang yang memiliki kekuasaan, orang yang sukses, atau orang yang sering ditemui. Figur yang biasanya menjadi model tersebut adalah guru. Namun menurut Tarde dalam Gerungan, sebelum orang meniru suatu hal, terlebih dahulu haruslah terpenuhi beberapa syarat, yaitu:<sup>23</sup>

- a. Memiliki minat/perhatian yang cukup besar akan hal tersebut
- b. Mengagumi hal-hal yang akan ditiru
- c. Ingin memperoleh peningkatan terhadap suatu aspek atau skill

Proses meniru seseorang bertindak sebagai stimulus atau sebagai kunci tingkah laku bagi orang lain. Anak mengamati stimulus itu dan berupaya melakukan dan respon yang sama jenisnya dan menirunya secara persis.

## **3. Cara bermain permainan meniru**

Cara meniru anak usia dini dapat dikelompokkan dalam pola perilaku sosial yang dijadikan sebagai pengalaman belajar sebagai berikut:<sup>24</sup>

1. Memperkenalkan huruf abjad A-Z pada anak
2. Menjelaskan cara bermain melalui permainan meniru
3. Mengatur barisan pada anak secara rapi

---

<sup>23</sup> Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 13.

<sup>24</sup> Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2008), hlm. 89.

4. Memulai dengan jari telunjuk untuk membentuk huruf dan kata singkat pada punggung belakang anak
5. Meminta anak merasakan bentuk huruf yang di lukis pada punggungnya
6. Menuliskan bentuk kata / huruf pada kertas.

Berdasarkan langkah – langkah tersebut permainan meniru ini akan memotivasi semangat anak dalam proses belajar menulis, selain itu juga melatih motorik halus anak dengan mengikuti langkah- langkah permainan yang dibuat atau diperagakan oleh guru.

#### **4. Permainan Meniru Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis**

Permainan meniru sangat baik diberikan pada masa kanak- kanak adalah untuk melatih kegiatan menulis awal anak, karena permainan meniru sumber perkembangan dan pembentukan zone of proximal development ( ZPD).<sup>25</sup> Dikarenakan pada proses permainan meniru terjadi representasi simbolik, ekspresi artistic, menemukan manfaat atau ( rewarding) dan cara yang tepat untuk berinteraksi selama proses belajar menulis awal.<sup>26</sup> Disamping itu menurut Adam permainan meniru memiliki arti mendorong minat menulis awal anak dengan memfasilitasi literat yang siap dieksplor oleh anak dengan menumbuhkan kesadaran fonemik pada anak, dan juga munculnya kesadaran grafemis untuk bekal menulis awal anak.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> JR. Feldman. *Survival Guide for the Preschooler Teacher*. ( New York : The Centre for Applied Research in Education, 1991), hlm. 4.

<sup>26</sup> Dhieni, Dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 67.

<sup>27</sup> Adam, Pemerolehan Bahasa Dengan Menulis Pada Bayi dan Anak. *Pada Cakrawala Jurnal Pendidikan* , Vol 9, No.2 . Bandung (2018), hlm. 9.

Goswani dan Bryand dalam Musfiroh mengatakan bahwa anak usi 3-5 tahun memiliki kesadaran dalam mengenal huruf, frasa, untuk menyusun kata dengan merangsang minat dan kesadaran mereka melalui proses meniru untuk membangunkan grafem awal anak pada proses pengenalan menulis.<sup>28</sup> Dan juga, proses permainan meniru mendorong anak mengetahui dan merasakan sesuatu secara langsung yang dipengaruhi oleh tingkat atensi anak secara individual yang akan menarik minat anak melalui bantuan dan dorongan dalam aktivitas menulis.<sup>29</sup> Menulis awal merupakan bagian dari kecakapan hidup anak. Dalam wujud yang spesifik Sulzby dan Teale dalam Tarigan mengurutkan gagasan peningkatan menulis awal melalui proses permainan meniru yaitu sebagai berikut<sup>30</sup>.

- a. Anak belajar menulis secara alamiah dengan perluasan alami dari pemerolehan bahasa.
- b. Menulis awal sangat dipengaruhi oleh interaksi pada lingkungan
- c. Membimbing pengenalan bahasa sangat mempengaruhi perkembangan menulis anak
- d. Menulis pada masa anak- anak merupakan periode awal pembelajaran. Dimana pada masa ini anak- anak akan lebih cepat merangsang dan membangun diri dengan proses permainan yang dapat mengembangkan motivasi anak dalam aktivitas menulis.

---

<sup>28</sup>Tadkiroatun Musfiroh. Menumbuh kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini, ( Jakarta: Grasindo,2009), hlm. 79.

<sup>29</sup> Leslay Amdel Marrow. *Literacy Development in the Early Years* ( USA : Schuter Inc, 2006), hlm. 54

<sup>30</sup> Tarigan. *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. (Bandung : Angkasa, 2009), hlm. 90.

Berdasarkan pemaparan diatas proses permainan meniru dalam meningkatkan aktivitas menulis anak dapat disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli bahwasannya permainan meniru pada anak usia dini sangat berperan baik dalam proses pengenalan menulis awal anak.

## **5. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Meniru**

Adapun permainan meniru juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Martinis Yamin kelebihan permainan meniru sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Perhatian anak dapat difokuskan pada titik berat yang di anggap penting bagi guru
- b. Dapat menghindari pengajaran yang bersifat verbalisme, dimana siswa tidak mengerti dan memahami apa yang di ucapkannya
- c. Melibatkan siswa secara aktif terhadap proses pengamatan dan percobaan sehingga siswa mendapatkan pengalaman praktis yang bersifat tahan lama.

Selain kelebihan, permainan meniru juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Pengalaman yang peroleh melalui permainan meniru tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan ketika belajar
- b. Pengelolaan yang kurang baik, yang mengakibatkan permainan meniru dijadikan sebagai alat hiburan sehingga tujuan pembelajaran terabaikan
- c. Faktor psikologi seperti rasa malu dan takut berlebihan sering terjadi.

---

<sup>31</sup> Martinis Yamin. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta : Gaung Persada, 2014), hlm, 27.

### **BAB III**

#### **METODELOGI PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik dan deskriptif dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.<sup>32</sup> Menurut Zainal Arifin penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.<sup>33</sup>

Menurut Suharsimi Arikunto penelitian deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen karena tidak dimaksudkan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan.<sup>34</sup> Peneliti hanya bermaksud menggambarkan atau menerangkan gejala dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya.

---

<sup>32</sup> Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* ( Bandung: Remaja Rosdakarya,2005), hlm..6.

<sup>33</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Pradigma Baru* ( Bandung: Remaja Roisdakarya,2012), hlm. 120.

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 234.

## **B. Tempat dan waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di sekolah RA Al- Ashiriyah yang beralamat di Jl. Cut nyak Dhin Gampong Jawa Kota langsa. waktu yang digunakan dalam penelitian ini selama 4 kali pertemuan dalam 2 minggu pada bulan April 2021/2022.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.<sup>35</sup> Teknik yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu dengan teknik purposive. Menurut Sugiyono purposive adalah teknik pengambilan subjek dengan pertimbangan tertentu.<sup>36</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti fokus pada 1 kelompok A anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriyah sebanyak 10 orang. Adapun tujuan peneliti hanya memilih 10 anak agar lebih fokus dan memudahkan dalam menerapkan permainan menirun untk meningkatkan kemampuan menulis anak.

## **C. Metode Pengumpulan Data**

Menurut Sudaryono metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam

---

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 188.

<sup>36</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* ( Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 300.



penelitiannya.<sup>37</sup> Adapun Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi Awal

Observasi dilakukan pada awal peneliti turun ke lapangan. Fokus masalah yang akan diteliti atau diobservasi yaitu hanya untuk melihat bagaimana proses penerapan sitem pembelajaran pada anak terkait dengan peningkatan kemampuan menulis anak. Adapun hasil observasi tersebut akan dijadikan sebagai data dalam penelitian.

2. Penerapan

Berdasarkan hasil observasi tersebut diatas, baik dari semua pengamatan, catatan-catatan hasil observasi awal dijadikan landasan untuk membuat suatu perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah :

- a. Perencanaan tindakan pembuatan RPP yang berorientasi pada implementasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan
- b. Menjalin kerjasama dan kesepahaman tentang ruang lingkup, substansi penelitian ini dengan observer.
- c. Mempersiapkan instrumen, instrumen ini digunakan untuk merekam dan menganalisis data selama proses penelitian berlangsung.

---

<sup>37</sup> Sudaryono,dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* ( Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 29

### 3. Pelaksanaan

pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dimana, dan bagaimana melaksanakannya.

### 4. Test

Tes merupakan kegiatan akhir yang dilakuakn untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis anak melalui permainan meniru. Dimana tes tersebut terbagi menjadi dua yaitu pre-tes dan pos-tes. Pre-tes merupakan langkah awal peneliti untuk melihat kemampuan menulis anak sebelum melakukan pelaksanaan permainan meniru. Setelah menerapkan permainan meniru maka dilanjutkan dengan pos-test untuk melihat peningkatan secara keseluruhan berdasarkan indikator perkembangan kemampuan menulis anak.

## **D. Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila ada peningkatan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam kemampuan menulis dengan kriteria baik yaitu telah yang sesuai dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 pada ruang lingkup bahasa pada point keaksaraan yaitu; mengenal simbol- simbol, membuat coretan yang bermakna, meniru ( menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z). berikut adalah tabel indikator penilaian

**Tabel 3.1**  
**Indikator Keberhasilan<sup>38</sup>**

No	Indikator	Sub- Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal simbol-simbol	a. Anak mampu mengenal simbol- simbol huruf. b. Anak mampu menyebutkan simbol- simbol huruf. c. Anak dapat menulis simbol huruf				
2.	Membuat coretan yang bermakna	a. Anak mampu memegang alat tulis degan baik b. Anak mampu menulis huruf sesuai bentuknya c. Anak dapat membentuk lekukan garis pada huruf				
3.	Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)	a. Anak mampu meniru tulisan melai permainan meniru. b. Anak mampu mengikuti tulisan dengan permainan meniru c. Anakl dapat menyebutkan bentuk tulisan				

**Tabel 3.2**  
**Kriteria penilaian capaian pengembangan berbahasa**

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

**Tabel 3.3**  
**Kriterian Pencapaian Persentase Keberhasilan<sup>39</sup>**

No.	Skor	Kategori
1.	1.00-1.99	Kurang

<sup>38</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No,137 Tahun 2014. hlm. 42.

<sup>39</sup> Irul Khotijah, *Jurnal Tentang Tingkat Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life* ( Hamzawandi University,2018), h.133.

2.	2.00-2.99	Cukup
3.	3.00-3.49	Baik
4.	3.5-4.00	Baik sekali

### E. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari hasil penelitian yang bersifat kualitatif ini, maka penulis menggunakan analisis statistik dengan langkah sebagai berikut:

#### a. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dan kelompok subjek yang diteliti.<sup>40</sup> Pada penskoran ini, langkah yang ditempuh adalah memasukkan data-data tes yang telah diperoleh kemudian menjumlahkan masing-masing jawaban yang skor anak yakni dengan memberi nilai dengan ketentuan sebagai berikut. Mencari nilai rata-rata dengan rumus:<sup>41</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

#### Keterangan :

- P : Nilai persentase  
 F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya  
 N : Jumlah individu  
 100 : konstanta

<sup>40</sup> Azwar, *Metode Penelitian*, Cet. 1, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.126.

<sup>41</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Reaserch I*, (Yogjakarta: Andi Offset, 1989), hlm. 247.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini selesai dilakukan di RA Al-Ashiriyah pada kelompok A usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Agustus dan selesai pada tanggal 25 Agustus 2021. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan jumlah siswa 10 anak kelompok A usia 4-5 tahun pada RA Al- Ashiriyah. RA Al- Ashiriyah merupakan salah satu RA yang memiliki fasilitas yang baik dan juga memiliki guru yang berkompeten di bidangnya yang terletak di Jl. Cut Nyak Dhin Gampong Jawa kota Langsa. Dalam kegiatan penelitian penulis ingin meningkatkan kemampuan menulis anak melalui permainan meniru. Adapun langkah- langkah kegiatan di susun sebagai berikut:

#### **1. Deskripsi Hasil Kegiatan Pre- test**

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dulu melakukan kegiatan observasi pra-penelitian atau persiapan sebelum dilakukan penelitian, yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data pra penelitian melalui kegiatan observasi langsung dan melakukan diskusi dengan guru kelas A1 di RA Al- Ashiriyah. Kegiatan pra-penelitian dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 16 Agustus 2021. Pada saat kegiatan pra penelitian peneliti menemukan beberapa masalah dalam kemampuan menulis anak dan kemudian peneliti memfokuskan untuk mengobservasi lebih mendalam bagaimana kemampuan menulis permulaan anak sebelum diberikan tindakan.

Peneliti melakukan observasi dengan mengajak anak untuk berbaris dan bernyanyi terlebih dahulu sebelum masuk ke kelas. Kegiatan pembuka yang dilaksanakan setiap pagi oleh guru antara lain berdoa, bernyanyi, bercerita, dan juga mengabsen kehadiran anak di kelas. Kegiatan inti yang dilakukan biasanya mencakup berbagai macam pembelajaran yang disesuaikan dengan tema.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, kebanyakan anak di kelompok A1 tersebut mulai dapat membuat tulisan menyerupai bentuk huruf. Sebagian dari anak hanya dapat berbagai macam garis yang mulai menyerupai huruf. Hanya sebagian kecil saja dari anak yang sudah dapat meniru menuliskan huruf-huruf yang sudah diketahui oleh anak. Pada kegiatan meniru tulisan yang dicontohkan oleh guru, masih banyak anak yang belum dapat menulis huruf dengan baik dan bahkan beberapa anak belum dapat mengenal dan meniru menuliskan huruf. Selain itu, anak juga terlihat belum dapat menyebutkan nama huruf saat menuliskan huruf tersebut.

### **Gambar I. Kegiata pre- tindakan sebelum menerapkan permainan meniru**

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyebutkan beberapa anak yang berdasarkan hasil observasi terlihat memiliki kemampuan menulis permulaan yang rendah, guru pun menyetujui bahwa anak-anak yang disebutkan peneliti

memang masih memiliki kemampuan menulis permulaan yang rendah dan guru menambahkan beberapa nama anak lagi yang menurut guru masih memerlukan bantuan dalam menulis.

Berdasarkan hasil observasi guru menyatakan bahwa sebagian besar anak yang sudah memiliki kemampuan menulis permulaan yang baik adalah karena mereka mengikuti les kusus menulis di luar sekolah. Setelah peneliti dan guru mengidentifikasi masalah yang ditemukan yaitu mengenai kemampuan menulis permulaan, peneliti memutuskan untuk melakukan penilaian awal sebelum melakukan tindakan. Peneliti menyusun instrumen pedoman observasi untuk melihat tingkat kemampuan menulis permulaan dari masing-masing anak. Berikut hasil skor yang di peroleh anak sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan permainan meniru:

**Tabel 4.1**  
**Data Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun pada Pre-test**

Nama siswa	Lingkup perkembangan	Indikator												%	
		Mampu mengenal simbol huruf				Mampu Membuat coretan yang bermakna				Mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)					
	Keaksaraan	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
AI				✓				✓			✓				5
AM				✓				✓			✓				5
AK				✓					✓			✓			7
DA				✓			✓				✓				4
DE				✓				✓				✓			6
KA					✓			✓				✓			7
KJ				✓				✓			✓				5
MM					✓				✓			✓			8
MH				✓			✓				✓				4
SR				✓				✓			✓				5

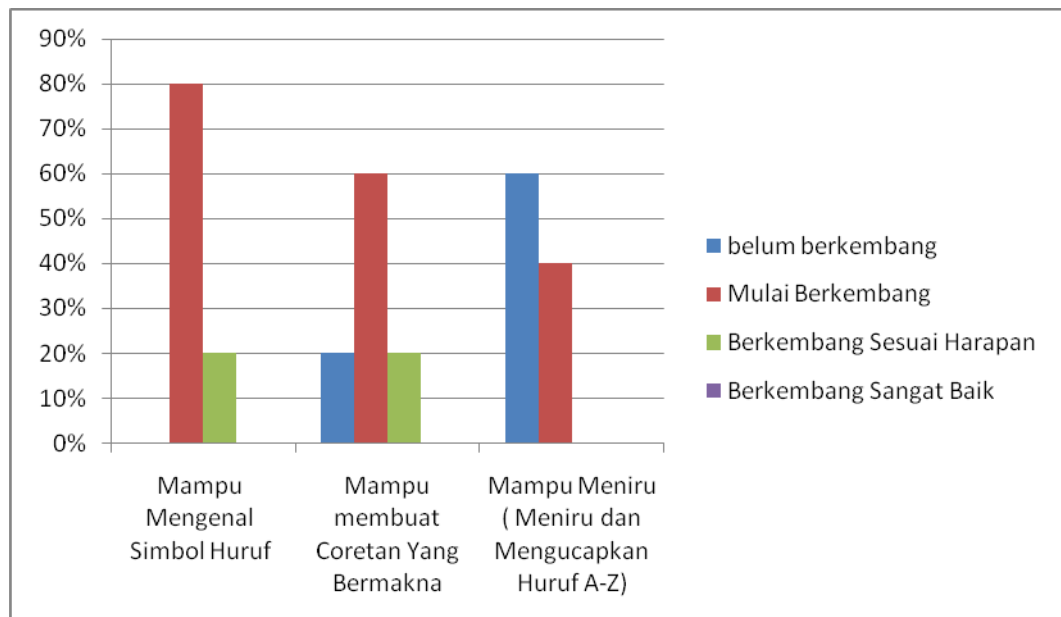
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>56</b>
	<b>0</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0</b>	<b>20%</b>	<b>60%</b>	<b>20%</b>	<b>0</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>56%</b>

Berdasarkan penilaian awal pre-test sebelum melakukan tindakan untuk melihat kemampuan menulis awal anak usia 4-5 tahun pada kelompok A-1 ditemukan pencapaian kemampuan menulis anak sebesar 56 % dengan tingkat perkembangan pada indikator mampu mengenal simbol huruf, terdapat 0 % kategori BB, 80% kategori MB, kemudian terdapat 20% BSH, sementara untuk pencapaian BSB 0%.

Kemudian pada indikator mampu membuat coretan yang bermakna terdapat 20% penilaian BB, dan kemudian 60% yang mencapai nilai MB, 20 % untuk kategori nilai BSH, dan belum terdapat pencapaian anak dengan nilai BSB atau 0%. Terakhir, untuk indikator mampu meniru ( menulis dan mengucapkan huruf A-Z). Adapun anak yang memperoleh nilai BB sebanyak 60%, dan 40 % untuk yang mencai nilai MB, kemudian 0% kategori nilai BSH dan juga BSB.

Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun pada kelompok A-1 RA Al- Ashiriyah masih rendah dikarenakan hanya pada 2 indikator dan 2 anak yang memperoleh nilai BSH. Sementara pada masing- masing indikator hampir setiap anak memperoleh nilai BB dan juga MB. Berikut merupakan grafik persentase pencapaian anak pada kegiatan pre- test dan sebelum diterapkan permainan meniru :





**Grafik 1. Persentase Perkembangan Kemampuan Menulis Anak Usia 4-5 Tahun**

Berdasarkan persentase perkembangan tersebut, terlihat kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun masih sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti mulai merancang untuk menerapkan permainan meniru untuk meningkatkan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriyah sebagai berikut:

## **2. Deskripsi Hasil Penerapan Permainan Meniru untuk meningkatkan kemampuan menulis anak**

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan bertahap yaitu dengan 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama kurang lebih 45 menit. Pertemuan dilaksanakan terhitung dari tanggal 18 Agustus 2021 sampai dengan tanggal 23 Agustus 2021. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku penelitian dari perencanaan, pengamatan, dan sebagai pelaksana

pemberian tindakan kegiatan permainan meniru untuk anak kelompok A1 di RA Al- Ashiriyah.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2021 pada pukul 07.00-09.45 WIB di kelas A1 RA Al- Ashiriyah. Sebelum pertemuan dimulai, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang kemudian akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan menulis anak melalui kegiatan permainan meniru. Kegiatan dimulai dengan kegiatan pagi yang biasa diterapkan di RA Al- Ashiriyah yaitu berbaris sebelum masuk kelas, bernyanyi pagi, berdoa, Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas dan anak kelompok A1 yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Tindakan kegiatan permainan meniru yang akan diberikan hari ini adalah kegiatan “mengenal jenis hewan” dimana tindakan ini bertujuan untuk menstimulasi anak dalam membuat tulisan membentuk huruf tentang hewan dengan mengenalkan dasar-dasar membuat berbagai macam garis.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam, memperkenalkan diri dan memberitahu kepada anak bahwa hari ini peneliti akan mengajak anak-anak untuk mengikuti kegiatan permainan meniru. Untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti kegiatan peneliti menyampaikan pertanyaan “siapa yang hari ini mau ikut Ibu bermain permainan meniru?”, anak-anak dengan antusias semuanya menjawab “Saya!”. Sebelum memulai kegiatan belajar peneliti juga menanyakan “Siapa disini yang pernah bermain permainan meniru tunjuk tangan!”, sebgaiian anak menunjuk dan

sebagian lainnya tidak menunjuk. tangan menunjukkan bahwa mereka pernah bermain pasir sebelumnya. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk bermain permainan meniru dengan tema “ Ayam” sebelum mulai untuk mengajak anak bermain, peneliti juga meminta anak untuk menyebutkan jenis-jenis ayam yang mereka ketahui. Pada pertemuan pertama peneliti mengarahkan anak untuk mengenal huruf “A” pada kata ayam. Sebelum meminta anak melakukan permainan meniru untuk mengenal huruf, peneliti mencontohkan sambil menjelaskan kepada anak cara bermain permainan tersebut sampai anak benar-benar paham dan mengerti cara bermain permainan meniru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf mereka.

**Gambar II. peneliti menjelaskan cara bermain permainan meniru sesuai dengan arahnya**

Kemudian, peneliti memperlihatkan gambar ikan kepada anak di papan tulis yang sudah diberi keterangan huruf dibawahnya. Selanjutnya, untuk melihat kemampuan mengenal huruf anak peneliti menanyakan kepada anak “ siapa yang tau huruf pertama pada kata ayam?” kemudian ada beberapa anak yang menjawab

benar dan ada sebagian lagi yang hanya diam dan tidak menjawab. Setelah suasana kelas terlihat mulai aktif dan anak semangat untuk mengikuti langkah – langkah permainan meniru peneliti mulai membariskan anak sebanyak 3 kelompok yang masing masing anak terbagi 3-4 perkelompok.

Sementara itu, peneliti mulai membagikan huruf kepada masing masing anak untuk menirukan huruf tersebut pada punggung temannya kemudian dilanjutkan oleh teman berikutnya. Dan, untuk anak yang terakhir akan diminta untuk maju kedepan menyebutkan huruf yang ditirukan oleh temannya dari punggung mereka masing-masing dan peneliti meminta untuk dua anak pertama dan terakhir dari kelompok masing masing untuk menuliskan huruf yang diarahkan oleh peneliti. Selanjutnya bagi anak yang benar menyebutkan dan menuliskan huruf sesuai arahan guru maka akan diberikan “ bintang” sebagai reward terhadap pemahaman pengenalan huruf anak.

### **Gambar III. Kegiatan anak melakukan permainan meniru pada pertemuan pertama**

Pada kegiatan akhir, peneliti mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran dan peneliti mengajak anak untuk mereview kegiatan permainan meniru yang sudah dilakukan hari ini. Dapat dikatakan tujuan dari kegiatan ini tercapai karena menstimulasi anak dalam membuat tulisan membentuk huruf

dengan anak mampu membuat berbagai macam garis dengan sangat baik. Peneliti menanyakan “Siapa yang tahu tadi kita bermain apa ya”, lalu anak-anak menjawab satu persatu kegiatan yang dilakukan hari ini. Pada akhir pertemuan peneliti juga menanyakan tentang tema hewan apa yang sedang dibahas hari ini dan anak juga serentak menjawab ayam.

Disamping itu peneliti menanyakan huruf apa saja yang terdapat pada kata “ayam” anak pun menjawab berbagai macam huruf yang dikenal oleh mereka. Peneliti lalu menanyakan “Bagaimana perasaannya hari ini setelah bermain permainan meniru? semua anak dengan antusias menjawab “Senang bu!”. Peneliti kemudian mengajak anak untuk meniru bentuk tulisan huruf yang dibagikan oleh peneliti kepada masing- masing anak untu melihat perkembangan menulis anak.

**Gambar IV. Anak- anak menuliskan huruf pada kertas yang dibagikan setelah melakukan permainan meniru**

Pada pertemuan ke-1 ini terlihat bahwa sebagian besar dari anak sudah dapat membuat garis lurus dan lengkung dengan baik namun hanya sedikit dari anak yang sudah mengenal bentuk maupun bunyi dari huruf. Kemudian peneliti

juga mengajak anak untuk bermain permainan meniru dengan tema hewan yang berbeda pada pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2021 pada pukul 07.00-09.45 WIB di kelas A1 RA Al- Ashiriyah. Sebelum pertemuan dimulai, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang kemudian akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan anak melalui kegiatan permainan meniru. Kegiatan dimulai dengan kegiatan pagi yang biasa diterapkan di RA Al- Ashiriyah, yaitu berbaris sebelum masuk kelas, bernyanyi pagi, berdoa, dan khusus saat bulan Ramadhan terdapat kegiatan. Tindakan permainan meniru yang akan diberikan hari ini adalah kegiatan “mengenalkan huruf pada kata bebek” dimana tindakan ini bertujuan untuk memperkenalkan anak secara lebih mendalam mengenai keseluruhan huruf abjad secara meyeluruh dengan memberikan gambar sesuai dengan tema yang dibahas. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menstimulasi anak dalam membuat tulisan membentuk huruf dengan meminta anak untuk mencoba membuat huruf yang anak bisa di papan tulis.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memberitahu kepada anak bahwa hari ini peneliti akan mengajak anak-anak untuk mengikuti kegiatan permainan meniru kembali. Untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti kegiatan peneliti menyampaikan pertanyaan “siapa yang hari ini mau ikut Ibu bermain permainan

meniru kembali?”, anak-anak dengan antusias semuanya menjawab “Saya!”. Sebelum kegiatan dimulai peneliti terlebih dahulu menjelaskan peraturan apa saja yang harus ditaati saat sedang permainan meniru. Peneliti lalu mengenalkan berbagai macam alat dan bahan yang bisa anak gunakan dalam kegiatan. Pada pertemuan kedua peneliti membuat sistem permainan yang berbeda dari sebelumnya agar anak lebih tertarik dan semangat untuk mengenal huruf melalui permainan meniru yaitu selain meminta anak menirukan huruf yang diarahkan oleh peneliti anak juga diminta untuk memperagakan gambar hewan yang ada pada kertas untuk ditebak oleh masing masing anak. Kemudian, peneliti mencontohkan cara bermain pada anak.

**Gambar V. Peneliti mencontohkan permainan meniru dengan mempraktekkan huruf dan binatang yang harus di tebak anak**

Pada kegiatan ini, peneliti meminta anak untuk memfokuskan dan mengingat huruf yang harus ditiru pada punggung temannya dan juga hewan yang berhubungan dengan huruf tersebut sebelum memulai permainan. Peneliti meminta anak untuk mencoba menirukan huruf dengan arahan guru dan juga mempraktekkan suara hewan yang ada pada gambar dan mengecek tingkat

pemahaman mereka. Anak- anak paham dan menyebutkan bunyi dari suara “bebek” dengan benar. Ketika kegiatan eksplorasi, anak-anak bermain dengan pada saat proses bermain sebagian anak ada yang terlihat bingung saat menirukan huruf “b” di punggung temannya. Akan tetapi, mereka terlihat sangat lincah saat memperagakan hewan yang berhubungan dengan huruf “ b” tersebut.

Pada kegiatan ini, peneliti meminta anak untuk mengulang kembali bagaimana bentuk dari huruf yang ditirukan oleh temannya pada punggung mereka dan meminta anak secara bergantian menuliskan ke depan papan tulis sesuai dengan yang mereka ketahui. Pada proses ini, terlihat banyak anak yang sudah sangat baik dalam membuat garis lurus dan beberapa diantara mereka masih ada yang sulit ketika membuat bentuk lengkung dari huruf “b” tersebut. Pada kegiatan kedua ini peneliti mulai melihat anak sangat menyukai permainan meniru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf mereka terlihat dari usaha anak yang merasakan bentuk huruf yang ditiru temannya pada punggung mereka dan mereka terlihat mulai terlatih dalam menulis huruf- huruf yang mereka kenal.

Pada kegiatan akhir, peneliti mengajak anak untuk duduk kembali pada tempat duduk mereka masing- masing kemudian guru menanyakan perasaan mereka tentang permainan meniru untuk dengan proses yang sedikit berbeda dan anak-anak serentak menjawab mereka sangat suka dengan permainan tersebut. Untuk melihat proses peningkatan kemampuan menulis anak melalui permainan meniru, peneliti memberikan selembar kertas yang berhubungan dengan hewan yang mereka tebak sesuai dengan tema yang diu pelajari hari ini kemudian terdapat garis putus dengan tema “ bebek” peneliti meminta anak untuk mengikuti



garis-garis tersebut sehingga membentuk tulisan “ bebek”. Pada saat proses menulis peneliti melihat anak semakin baik dalam menggunakan alat tulis mereka dan juga mereka mulai terlatih dalam membentuk lekukan garis sesuai dengan huruf yang mereka tulis dan pada akhir kegiatan sebelum menutup kelas untuk hari ini.



**Gambar VI. Salah satu anak menuliskan huruf-huruf yang diarahkan oleh guru di papan tulis**

Selanjutnya, peneliti meminta anak menyebutkan huruf yang mereka pelajari pada hari ini secara satu persatu terlihat anak mulai mampu mengenal simbol huruf dan beberapa anak sudah mampu menulis huruf yang mereka kenal dengan baik dan juga dapat menyebutkan simbol huruf sesuai dengan bentuknya. Oleh karena itu, peneliti mulai merancang permainan meniru pada pertemuan berikutnya sambil menutup kelas dengan membaca doa dan bershalawat.

### c. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2021 pada pukul 07.00-09.45 WIB di kelas A1 RA Al- Ashiriyah. Sebelum pertemuan dimulai,

peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang kemudian akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan anak melalui kegiatan permainan meniru. Kegiatan dimulai dengan kegiatan pagi yang biasa diterapkan sebelum masuk kelas, bernyanyi pagi, berdoa, Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator, dan anak kelompok A1 yang akan diberikan tindakan serta diamati sebagai subjek penelitian. Tindakan kegiatan permainan meniru yang akan diberikan hari ini adalah kegiatan “mengenal ikan!” dimana tindakan ini bertujuan untuk menstimulasi anak dalam membuat tulisan membentuk huruf dengan meminta anak mencoba membuat satu huruf untuk menandakan kepemilikan.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memberitahu kepada anak bahwa hari ini peneliti akan mengajak anak-anak untuk kembali bermain permainan meniru sambil mengenal huruf. Untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti kegiatan peneliti menyampaikan pertanyaan “ siapa yang merasa bosan dengan permainan ini?”, beberapa anak menjawab “tidak bu!”. Dari jawaban anak- anak peneliti yakin anak sangat semangat untuk mengikuti proses belajar menulis dengan permainan meniru yang diberikan selama beberapa hari kebelakang. Pada kegiatan ini peneliti masih menata tempat sama seperti saat kegiatan sebelumnya, yaitu dengan memanfaatkan kondisi kelas yang lumayan luas untuk anak duduk sambil membentuk lingkaran.



**Gambar VII. Anak- anak menyimak kegiatan permainan meniru yang dijelaskan oleh peneliti**

Pada kegiatan ini anak-anak antusias mendengarkan penjelasan dari peneliti dan mereka juga sudah mulai hafal dengan alat dan bahan yang disediakan peneliti. Pada pertemuan ini peneliti juga membuat cara bermain yang berbeda dari permainan yang dimainkan pada pertemuan kedua. Dimana, peneliti tidak langsung mengajak anak bermain tetapi peneliti meminta anak untuk mengenal huruf abjad mulai dari A-Z sambil bernyanyi bersama. Setelah kegiatan selesai peneliti juga meminta anak untuk menyebutkan satu persatu huruf yang diperlihatkan oleh peneliti didepan kelas secara bergiliran. Melalui kegiatan ini, semakin terlihat anak mulai semakin mahair dalam mengenal simbol huruf dan juga ketika peneliti meminta anak untuk maju menuliskan huruf yang mereka sebutkan anak- anak mulai terlatih dan terampil dalam menulis huruf sesuai dengan garis dan lekukan yang terdapat pada huruf yang mereka tulis.

Dengan demikian, peneliti mulai merancang kegiatan permainan meniru yang akan mereka mainkan kembali setelah dua kali dilakukan dengan cara berbeda. Pada kegiatan ini peneliti membagi jumlah anak menjadi dua kelompok

sehingga masing- masing anak terdiri dari 5 orang. Dengan jumlah yang lumayan banyak pada setiap kelompoknya dan berbeda dengan pertemuan sebelumnya yang hanya terdiri dari 3 sampai 4 anak setiap kelompok bertujuan untuk melihat cara anak menirukan huruf pada temannya semakin baik dari sebelumnya atau sebaliknya.

Pada pertemuan ini, peneliti membebaskan anak untuk memilih huruf apa yang akan mereka tiru pada bahu temannya dari tema hewan “kucing” dan masing masing kelompok bebas memilih huruf yang mereka inginkan untuk mereka mainkan. Dari penjelasan peneliti tersebut, terlihat anak gembira karena mereka dapat memilih huruf yang mereka sukai untuk ditirukan pada bahu temannya. Kemudian, peneliti melihat anak kelompok 1 memilih huruf “ U” dan kelompok 2 memilih huruf “ N” dari pilihan anak peneliti dapat melihat anak tertarik dengan huruf yang mudah untuk mereka gerakkan dengan jari mereka pada bahu temannya masing- masing. Setelah permainan selesai dan semua anak mendapat giliran dalam bermain agar terlihat tingkat perkembangan menulis anak peneliti melakukan tes pada masing- masing anak untuk menulis kata “ Kucing” di papan tulis.

Pada kegiatan tersebut guru mengamati jari anak yang semakin lancar menarik garis dan juga membentuk huruf yang mereka tuliskan dan mereka juga dapat menyebutkan huruf yang terdapat pada kata “ kucing” meskipun masih kurang rapi karena terdapat beberapa anak yang masih gemetar ketika menarik huruf yang agak rumit seperti huruf “g”. akan tetapi proses permainan berlangsung dengan baik mulai dari pertemuan pertama tindakan sampai tindakan

ketiga mulai terlihat peningkatan anak yang rasa ingin tahu mereka dalam menulis huruf- huruf awal semakin besar dengan adanya permainan meniru. Selain itu juga melatih jari jemari anak dalam membentuk lekukan lurus dengan menggunakan alat tulis yang baik dan benar. Setelah selesai kegiatan, peneliti mengucapkan terimakasih kepada anak- anak yang sudah sangat antusias dalam belajar menulis awal dan mereka juga sangat kooperatif dalam mengikuti proses permainan yang diterapkan oleh peneliti dan juga memberikan hadiah terhadap peningkatan anak selama proses penelitian. Dengan kata lain, peneliti dan guru beranggapan adanya peningkatan anak dalam menulis pada anak kelompok A1 di RA Al – Ashiriyah. Dan untuk melihat peningkatan tersebut, peneliti membuat penilaian terhadap pencapaian anak pada kegiatan pos-test.

### **3. Deskripsi Hasil Kegiatan Post-Test**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapatkan data kuantitatif berupa prosentase kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun yang diberikan tindakan oleh peneliti. Hasil observasi penelitian dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa tindakan untuk melihat peningkatan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan meniru di kelompok A1 RA Al- Ashiriyah. Penguraian data kemampuan menulis permulaan pada setiap responden mengalami peningkatan sejak diberikannya tindakan 1 sampai pada tindakan 3. Berikut merupakan data prosentase kemampuan menulis permulaan anak yang disajikan dalam tabel:

**Tabel 4.2**  
**Data Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun pada Pos-test**

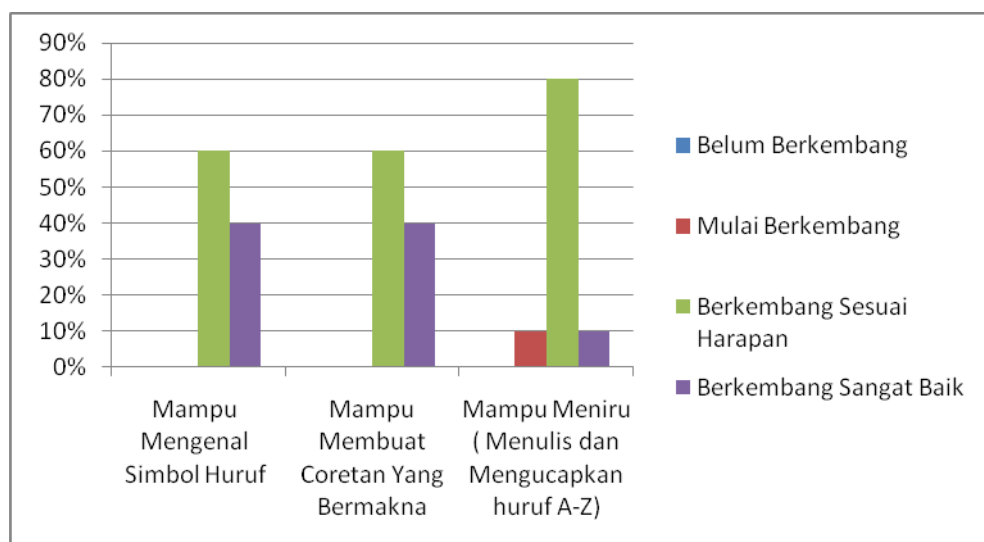
Nama siswa	Lingkup perkembangan	Indikator												%	
		Mampu mengenal simbol huruf				Mampu Membuat coretan yang bermakna				Mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)					
	Keaksaraan	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
AI					✓				✓				✓		9
AM					✓				✓			✓			8
AK					✓					✓			✓		10
DA						✓			✓				✓		10
DE					✓				✓				✓		9
KA						✓				✓			✓		11
KJ					✓				✓				✓		9
MM						✓				✓				✓	12
MH					✓				✓				✓		9
SR						✓				✓			✓		11
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>98</b>	
		<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>0%</b>	<b>10%</b>	<b>80%</b>	<b>10%</b>	<b>98%</b>	

Seperti sebagaimana yang disampaikan sebelum bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika 71% dari total keseluruhan anak mencapai nilai skor minimal yang sudah ditentukan oleh peneliti dan kolaborator sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis data, pada kegiatan pre-test jumlah rata-rata skor anak adalah 56% dari total keseluruhan anak yang mencapai skor minimal tersebut. Hasil analisis ini dinilai belum memenuhi standar minimal keberhasilan sehingga mulai menetapkan tindakan untuk menerapkan permainan meniru, dan pada hasil pos-test setelah dilakukan penerapan permainan meniru hasil dari analisis data menunjukkan bahwa 98% dari total keseluruhan anak sudah mencapai skor

minimal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terjadi peningkatan kemampuan menulis permulaan anak dari pre-test, hingga ke pos-test.

Dimana, pada indikator mampu mengenal simbol huruf setiap anak tidak terdapat nilai pencapaian BB dan MB, dan terdapat 60% anak dengan pencapaian nilai BSH kemudian terdapat 40% anak dengan pencapaian nilai BSB. Disamping itu, untuk indikator mampu membuat coretan yang bermakna juga tidak ditemukan anak dengan kategori nilai BB dan MB, terdapat 60% anak yang memperoleh nilai BSH dan 40% anak yang memperoleh nilai BSB. Selanjutnya untuk indikator mampu meniru ( menulis dan mengucapkan huruf A-Z) terdapat 10% anak dengan kategori nilai MB, dan 80% BSH, kemudian 10% anak yang mencapai kategori nilai BSB.

Dengan melihat hasil prosentase pada deskripsi pos-test, peneliti memutuskan untuk adanya peningkatan anak usia 4-5 tahun dalam kegiatan menulis pada kelompok A1 RA Al- Ashiriyah. Berikut merupakan persentase pencapaian pada kegiatan pos-test:



Grafik 2. Hasil persentase peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun di TK Al- Ashiriyah

Berdasarkan grafik tersebut, dapat terlihat peningkatan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriyah melalui permainan meniru. Dengan terdapat lebih banyak anak yang mencapai nilai perkembangan BSH dan BSB lebih banyak sementara untuk pencapaian BB, dan MB sudah semakin sedikit. Sehingga dapat dikatakan permainan meniru mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

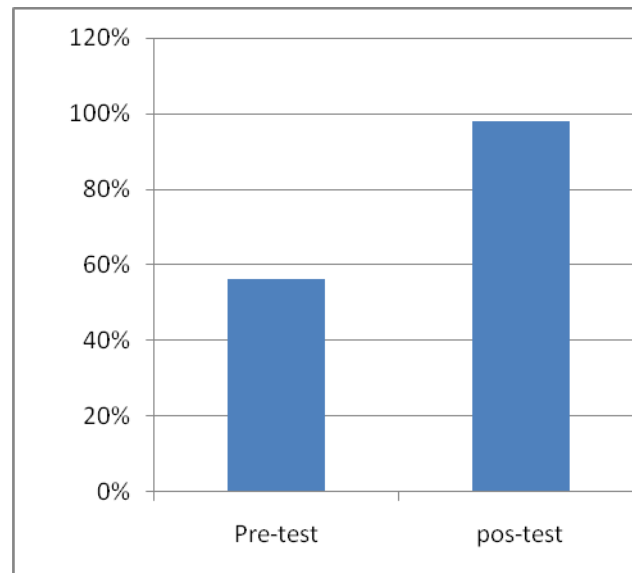
Oleh karena itu, dapat dikatakan pada kegiatan post-test anak lebih ,meningkat dalam kemampuan menulis dengan menggunakan permainan meniru dimana terlihat jumlah rata-rata perkembangan yaitu 98%. Sementara pada kegiatan pre-test atau sebelum diterapkan permainan meniru masih terdapat banyak kekurangan anak dalam kemampuan menulis dan terlihat nilai rata-rata perkembangan anak hanya 56% dan masih sangat jauh dengan kriteria ketuntasan. Berdasarkan hal tersebut dan data hasil penelitian pre-test dan pos-test terdapat perkembangan kemampuan menulis anak setelah diterapkan permainan meniru. Berikut adalah tabel perbandingan per indikator pre-tes dan pos-tes:

Tabel 4.3  
Perbandingan penlian per indikator Pre-Test dan Pos-Test

Penilaian	Indikator											
	Mampu Mengenal Simbol Huruf				Mampu membuat coretan yang bermakna				Mampu meniru ( menulis dan mengucapkan huruf A-Z)			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pre-Test 56%	0%	80%	20%	0%	20%	60%	20%	0%	60%	40%	0%	0%
Pos-Test 98%	0%	0%	60%	40%	0%	0%	60%	40%	0%	10%	80%	10%



Berdasarkan tabel perbandingan setiap indikator penilaian pre-test dan pos-test berikut merupakan grafik perkembangan perbandingan setiap indikator:



Grafik 3. Perbandingan Penilaian Pre-test dan Pos-test

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Ashiriyah. Pada pre-tes terdapat 56% dari total keseluruhan anak yang mencapai skor minimal yang telah di tentukan, dan pada pos-test terdapat 98% dari total jumlah keseluruhan anak. Penelitian akan dinyatakan berhasil apabila 71% dari total keseluruhan anak mencapai skor minimal.

Kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriya sudah mencapai 98%. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan prosentase melebihi standar yaitu 71%. Berdasarkan dari data tersebut, penelitian ini sudah dapat dinyatakan berhasil. Hasil analisis data kualitatif yang dilakukan mengacu

pada hasil pengamatan dan catatan lapangan yang membuktikan bahwa penerapan kegiatan permainan meniru dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak. Pada penelitian ini, kegiatan permainan meniru memberikan pengalaman belajar menulis yang menarik untuk anak.

Bermain permainan meniru dapat membantu mengembangkan hampir semua aspek perkembangan anak. Bermain permainan meniru membantu perkembangan fisik motorik anak terutama motorik halus saat anak membuat dengan menggunakan jari, memegang pensil, dan melakukan bahwa aspek tekanan otot anak meningkat dilihat dari hasil tulisan anak yang terlihat tegas di atas kertas. Kecermatan dalam menggenggam alat tulis pun meningkat, anak sudah mampu menggenggam alat tulis dengan baik sehingga menghasilkan tulisan yang tegas. Koordinasi tangan dan mata anak juga ikut terstimulasi karena setiap tindakan yang diberikan memerlukan koordinasi tangan dan mata yang baik. Anak juga sudah dapat mengendalikan kekuatan saat menulis menggunakan alat tulis diatas kertas sehingga kertas tidak lagi lusuh ataupun bolong. Anak juga lebih dapat mengatur kestabilan tangan dengan tidak gemetar saat menulis.

Pada kegiatan bermain permainan meniru, perkembangan bahasa anak juga ikut berkembang, anak dapat mulai belajar menulis menggunakan jari yang ditirukan pada punggung temannya karena sifatnya yang mudah untuk mereka berkomunikasi satu sama lain, secara otomatis perkembangan sosial anak juga terbentuk dalam permainan ini. Perkembangan kognitif juga terstimulasi karena dengan bermain permainan meniru anak mempelajari dan melatih daya konsentrasi anak. Bermain permainan meniru juga dapat memberikan anak

kesenangan dari sisi emosional dan anak dapat meluapkan perasaannya saat mereka menirukan huruf. Pemilihan kegiatan dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak melalui permainan meniru .

Kemampuan menulis anak dapat dikatakan berkembang apabila anak mampu membuat goresan pada kertas baik membuat gambar maupun huruf, dan juga anak mulai tertarik untuk mencontoh huruf-huruf dalam kata yang sedang mereka pelajari hal ini diungkapkan oleh Feldman dalam kutipan Dhini.<sup>42</sup> Disamping itu, menurut Adam permainan meniru merupakan suatu permainan yang akan mendorong minat menulis awal anak dengan memfasilitasi anak untuk mengeksplor dan menumbuhkan rasa keinginan anak untuk bekal menulis awal mereka.<sup>43</sup> Oleh sebab itu, berdasarkan teori tersebut dapat dikatakan kemampuan menulis anak dapat meningkat dnegan permainan meniru berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penerapan permainan meniru untuk meningkatkan kemampuan menulis anak.

Kegiatan permainan meniru yang diberikan telah dimodifikasi sehingaa mendukung kemampuan menulis permulaan anak. Dalam pelaksanaannya diberikan juga pengetahuan-pengetahuan mengenai huruf. Pengetahuan yang diberikan seputar bentuk dari huruf, bunyi dari huruf, dan bagaimana arah dalam penulisan yang tepat. Untuk dapat memaksimalkan tindakan yang dilakukan, peneliti selalui melakukan observasi untuk mencari tahu kegiatan bermain seperti apa yang menarik perhatian dan memacu antusiasme anak.

---

<sup>42</sup> Nurbiana Dhini, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm.12

<sup>43</sup> Adam, Pemerolehan Bahasa Dengan Menulis Pada Bayi dan Anak . *Pada Cakrawala Jurnal Pendidikan*, Vol.9, No.2, Bandung (2019), hlm,9.

Kegiatan permainan meniru pada setiap harinya berbeda dan dilengkapi dengan berbagai media pendukung untuk mempermudah anak dalam melakukan kegiatan. Berdasarkan temuan lapangan penelitian, ketika pra penelitian terlihat bahwa kemampuan menulis permulaan anak kelompok A1 RA Al- Ashiriyah masih kurang. Hal tersebut dilihat dari sebagian besar dari anak hanya dapat berbagai macam garis yang mulai menyerupai huruf. Hanya sebagian kecil saja dari anak yang sudah dapat meniru menuliskan huruf-huruf yang sudah diketahui oleh anak Pada kegiatan meniru tulisan yang dicontohkan oleh guru.

Namun seiring dengan berlangsungnya penelitian, mulai menunjukkan peningkatan dari awalnya hanya dapat membuat garis-garis bebas dan pada akhir penelitian mulai dapat membuat tulisan menyerupai bentuk huruf. Siswa juga terlihat lebih nyaman dalam menggunakan alat tulis pada saat menulis. Peningkatan kemampuan menulis permulaan yang signifikan setelah dilakukannya penerapan permainan meniru. Peningkatan signifikan yang terjadi pada anak tersebut dikarenakan anak mulai menguasai bagaimana cara membentuk huruf dan anak mengalami peningkatan kepercayaan diri pada kegiatan menulis. Dari dua faktor yang mendukung tersebut menghasilkan kemampuan menulis permulaan yang meningkat secara signifikan. Peningkatan kemampuan menulis permulaan anak akan lebih baik bila kegiatan permainan meniru dapat dilakukan lebih sering dan menggunakan berbagai macam alat permainan yang lebih menarik. Stimulasi kemampuan menulis permulaan anak akan lebih menarik jika dilakukan melalui kegiatan bermain. Selain dari itu, perlu juga diimbangi dengan

pengetahuan anak tentang bentuk huruf dan bagaimana bunyinya sehingga kemampuan menulisnya semakin membaik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dapat dilihat bahwa hanya 56% dari total keseluruhan anak dikelas yang memiliki kemampuan menulis permulaan yang mencapai skor minimal yang sudah ditentukan. Sementara, Penelitian akan dikatakan berhasil apabila terdapat 71% dari total keseluruhan anak mencapai skor minimal, berdasarkan data kegiatan pos-tets setelah diterapkan permainan meniru perkembangan yang sangat pesat yaitu 89% dari total keseluruhan anak mencapai skor minimal dan 65% anak mencapai skor maksimal pada indikator perkembangan pre-test. Berdasarkan hasil tersebut menyatakan bahwa penelitian yang peneliti lakukan berhasil dan peneliti dan mencapai kriteria pencapaian keberhasilan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa kegiatan permainan meniru dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Al- Ashiriyah.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran dari peneliti yang ingin dikemukakan, antara lain:

1. Bagi kepala sekolah RA Al- Ashiriyah agar dapat memberikan kesempatan dan ruang bagi guru untuk menciptakan kegiatan

pembelajaran yang lebih menarik seperti kegiatan permainan meniru dan lainnya

2. Bagi guru RA Al- Ashiriyah untuk mempertimbangkan dan merencanakan berbagai kegiatan permainan meniru yang lebih bervariasi serta dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran lainnya agar lebih menarik anak untuk belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lanjutan tentang meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak menggunakan kegiatan permainan meniru dengan permainan yang lebih bervariasi maupun rentang usia yang berbeda.

### Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012.
- Adam, Pemerolehan Bahasa Dengan Menulis Pada Bayi dan Anak. *Pada Cakrawala Jurnal Pendidikan* , Vol 9, No.2 . Bandung. 2018.
- Ali, Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2008.
- Arifin, Zainal *Penelitian Pendidikan Metode dan Pradigma Baru*. Bandung: Remaja Roisdakarya,2012.
- Arikunto, Suharsimi *Menejemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Azwar, *Metode Penelitian*, Cet. 1, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Brewer, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jogjakarta: Javalitera, 2011.
- Combs, Martha. *Developing Competent Readers and Writers in the Primary Grades*. Simon & Schuster Academic, 1996.
- Department Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil Cipta Media, 2005.
- Dhieni, Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008Hadi, Sutrisno *Metodologi Reaserch I*, Yogyakarta: Andi Offset, 1989.
- Depdikbud, *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud, 2000.
- Feldman, JR.. *Survival Guide for the Preschooler Teacher*. New York : The Centre for Applied Research in Education, 1991.
- Hadi, Sutrisno *Metodologi Research 2*, Andi Offset :Yogyakarta, 2004.
- Juliati, Andini Diana. “Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik”, *Jurnal Ilmiah Visi P2tk Paudni*, Desember 2014, Vol.9.
- Guntur Tarigan, Henry *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa, 2013.



- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya,2005.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini* Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia,2009.
- Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2003.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No,137 Tahun 2014.
- Poerwadarminta, *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Sarsito, *Psikologi Perklembangan Anak Usia Dini*,Bandung: Refika Aditama,2010.
- Subini, Nini *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jogjakarta: Javalitera, 2011.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Bumi Aksara: Jakarta, 2009.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Sudaryono,dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Syah, Muhibbin *Psikologi Belajar* Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada, 2003.
- Susanto, Ahmad *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Susanto, Ahmad *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Widyastuti, Ana “Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 Di TK Islam Assaadah Limo Depok”, *Jurnal Pendidikan Anak*, September 2017.

Widyastuti, Ana. “Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok”, *Jurnal Pendidikan Anak*, September 2017.

Widyastuti Ana, “Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 di TK Islam Assaadah Limo Depok”, *Jurnal Pendidikan Anak*, September, 2017.

## **RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

### **Pre-Tes**

Tema/ Subtema	: Tanaman (Mengenal nama buah)
Kelompok	: A1
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.13,3.1,4.1,3.3, 3.4,3.6,4.3,3.7,4.7,3.8,4.8,3.11,4.11,3.15,4,15.
Materi	: 1. Mengenal Macam-Macam Buah 2. Mengenalkan huruf abjad pada kata buah
Alat dan Bahan	: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kertas, pensil, papan tulis</li></ul>

#### **A. Pembukaan ( 15 Menit)**

1. Menyanyikan lagu “ Assalamualaikum”
2. Doa sebelum belajar
3. Menjelaskan tentang nama-nama buah
4. Berdiskusi pengenalan abjad dari masing-masing kata buah

#### **B. Inti ( 15 menit)**

1. Guru menjelaskan tentang huruf –huruf abjad dari gambar buah
2. Berdiskusi tentang abjad yang ada pada buah tersebut
3. Anak-anak menyebutkan huruf yang ada pada kata buah
4. Anak – anak diminta untuk menuliskan abjad dari kata “apel”
5. Anak- anak mampu menulis huruf A- P-E-L dengan baik

#### **C. Penutup**

1. Menanyakan tentang perasaan pembelajaran pada hari itu, dan kesulitan anak dalam menuliskan abjad
2. Menginformasikan tentang kegiatan besok
3. Doa sesudah belajar.

## **RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)**

### **Post –test**

Tema/ Subtema : Mengenal Hewan ( Mengenalabjad pada kata kucing)

Kelompok : A1

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.13,3.1,4.1,3.3,  
3.4,3.6,4.3,3.7,4.7,3.8,4.8,3.11,4.11,3.15,4,15.

Materi : mengenal kata kucing melalui permainan meniru

Alat dan Bahan : papan tulis, jari, dan punggung masing-masing anak

#### **A. Pembukaan ( 15 Menit)**

1. Menyanyikan lagu “ Assalamualaikum apa kabar”
2. Doa sebelum belajar
3. Menjelaskan cara bermain permainan meniru

#### **B. Kegiatan Inti ( 15 menit)**

1. Guru mempraktikkan cara bermain permainan meniru dengan menirukan huruf pada punggung teman-temannya kemudian melakukannya menggunakan jari telunjuk
2. Anak-anak mulai mempraktikkan cara yang dijelaskan guru
3. Guru membagi kelompok dimana masing-masing anak terdiri dari 5 orang pada 1 kelompok
4. Anak-anak berbaris kemudian mulai meniru huruf pada kata kurcing secara bergantian dan berlanjutan
5. Anak-anak melakukannya sampai selesai
6. Pada tahap terakhir anak-anak diminta untuk menuliskan huruf yang di tiru di papan tulis secara bergantian

#### **C. Penutup**

1. Menanyakan tentang perasaan bagaimana tentang kegiatan permainan meniru
2. Berdiskusi tentang kelebihan permainan meniru
3. Memberikan motivasi dan pesan pada anak-anak
4. Menutup pembelajaran dengan berdoa