

EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS HURUF PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AL-MUJAHID PAGERWOJO

Mindaudah¹, Tri Fita Handayani²

^{1,2} STKIP PGRI Jombang

¹mindaudah.stkip@gmail.com, ²fita4586@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low results of letter writing skills in early childhood in the Al-Mujahid Pagerwojo Play Group. This is due to the lack of motivation from educators for children, in addition, educators only use books and do not use media, so that children are less interested in learning to write. This study aims to determine the effectiveness of flash card media in improving letter-writing skills in early childhood in the Al-Mujahid Pagerwojo Play Group. The method used in this research is classroom action research which consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Meanwhile, in data collection techniques, it can be done by observing, conducting tests, and giving questionnaires. The object of this research is the early childhood of the Al-Mujahid Play Group, which comprise of 25 children, consisting of 11 boys and 14 girls. The effectiveness of flash card media in improving letter writing skills from the results of observations, namely students become more enthusiastic and find it easier to write letters. The results of this increase can be seen from the average in the first cycle to get an average of 64.04, and in the second cycle, it increases with an average increase of 79.64. This shows that flash card media is effective for improving letter writing skills in early childhood.

Keyword: Letter Writing Skills, Early Childhood, Flash Card

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil keterampilan menulis huruf pada anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Mujahid Pagerwojo. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi dari pendidik untuk anak-anak, selain itu pendidik hanya menggunakan buku dan tidak menggunakan media, sehingga anak-anak kurang tertarik pada pembelajaran menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media flash card dalam peningkatan keterampilan menulis huruf pada anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Mujahid Pagerwojo. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan angket. Objek pada penelitian ini adalah anak usia dini dari Kelompok Bermain Al-Mujahid yang berjumlah 25 anak. Efektivitas media flash card dalam meningkatkan keterampilan menulis huruf dilihat dari hasil observasi, yaitu peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mudah dalam menulis huruf. Hasil peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata pada siklus I dengan rata-rata 64.04, dan pada siklus II, mengalami peningkatan dengan rata-rata 79.64. Hal ini menunjukkan

bahwa media flash card efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf pada anak usia dini.

Kata kunci: *Keterampilan Menulis Huruf, Anak Usia Dini, Flash Card.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 0-6 tahun, melalui pemberian sebuah rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani ataupun rohani agar anak lebih siap untuk masuk ke jenjang selanjutnya (Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14). Tujuan pendidikan bagi anak usia dini yaitu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan pada dunia sekitar, mengembangkan sosial emosional pada anak agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya (Wijana, dkk. 2019:1.16).

Menurut Froebel (dalam Zaman dan Hernawan, 2020:1.9) Anak usia 0-6 tahun merupakan periode terpenting dan paling berharga dalam siklus tumbuh kembang anak, karena pada periode ini pertumbuhan dan perkembangan anak akan ditentukan, oleh sebab itu usia 0-6 tahun disebut dengan *golden age* atau usia emas. Program kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan kemampuan dasar, yang dilakukan melalui bermain dan pembiasaan. Untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, pendidik harus memahami beberapa hal, yaitu sifat dan karakteristik anak, metode pembelajaran, sarana yang memadai, serta sumber dan media pembelajaran (Zaman dan Hernawan, 2020:1). Akan tetapi, dalam pendidikan anak usia dini, metode pembelajaran yang digunakan masih dalam satu arah, atau hanya berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif. Inovasi pendidikan menjadi tujuan untuk merubah kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Syaefudin (dalam Rizky, 2016:1) menuturkan, inovasi pendidikan yaitu suatu hal baru yang sengaja dilakukan untuk merubah dan meningkatkan kemampuan untuk mencapai tujuan. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan jiwa anak, maka inovasi pendidikan wajib dilakukan dalam segala bidang, termasuk bidang bahasa. Kurikulum tiap jenjang sekolah mulai dari tingkat dasar, hingga menengah pasti ada bidang bahasa, oleh karena itu bidang bahasa wajib dikuasai oleh tiap individu. Terdapat empat aspek dalam bidang bahasa, yang biasa disebut dengan keterampilan berbahasa, diantaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis adalah bentuk keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis adalah membuat huruf (angka, garis, dan sebagainya) dengan menggunakan pensil, pena, kapur, dan lain-lain. Tahapan meningkatkan keterampilan menulis pada anak usia dini, harus dilakukan secara berurutan, mulai dari cara memegang pensil, menggambar bebas, menulis dengan cara menggores, sampai anak mampu menulis dengan membentuk huruf (Kurnia dan Solfiah, 2018). Keterampilan menulis pada anak usia dini, biasanya difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang sederhana dan tidak

memberatkan anak, seperti menebalkan huruf, mencontoh tulisan, dan menjiplak (Wassid dan Dadang, 2009:292).

Menurut Feldman (dalam Dhieni, 2020:6.13) menuturkan ada tiga tahapan anak saat belajar menulis, antara lain: (1) *Scribble on the page*, dapat diartikan membuat goresan pada kertas. Pada tahap ini anak dapat membuat gambar atau huruf yang terpisah; (2) *Copy word* atau mencontoh huruf. Pada tahap ini, anak mulai tertarik untuk mencontoh huruf, seperti pada kata ayam, bebek, angsa, dan sebagainya; (3) *Invented spelling*, diartikan dengan belajar mengeja. Pada tahap ini, anak dapat menemukan cara mengeja dan menuliskan huruf sesuai dengan bunyinya.

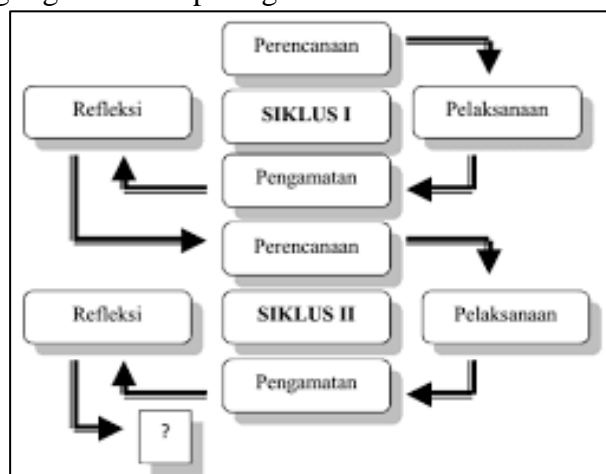
Setiap individu memerlukan keterampilan menulis untuk memperluas ilmu pengetahuan dan mengembangkan pribadinya di masa mendatang. Wassid dan Dadang (2009:291) menuturkan proses yang rumit dapat terjadi saat menulis, karena melibatkan berbagai modalitas, diantaranya gerakan tangan, lengan, jari, mata, dimana semua itu bekerja dengan saling berkoordinasi satu sama lain. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis terasa begitu berat dan melelahkan. Subana dan Sunarti (dalam Rizky 2016:3) menuturkan menulis memiliki tujuan utama yaitu untuk mendidik anak-anak agar mampu menulis. Anak usia dini harus mulai dari tingkat awal, seperti pengenalan lambang dan bunyi huruf, serta latihan memegang alat tulis. Pembelajaran menulis pada usia dini akan mempengaruhi dan menjadi dasar pengembangan keterampilan menulisnya pada jenjang selanjutnya. Jika anak dapat belajar dengan baik, maka diharapkan keterampilan menulis sampai jenjang selanjutnya menjadi lebih baik pula.

Berdasarkan hasil observasi di Kelompok Bermain Al-Mujahid Pagerwojo perak, terdapat beberapa permasalahan yang diketahui, yaitu (1) anak-anak kesulitan dalam menulis, karena kurangnya motivasi dari pendidik untuk membiasakan anak mau menulis dengan baik; (2) saat pembelajaran menulis, pendidik melatih anak-anak hanya melalui buku tulis, hal itu membuat anak-anak kesulitan saat meniru tulisan, serta kurang efektif dan menarik bagi anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan menulis pada anak usia dini, pendidik dapat menggunakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian keterampilan menulis yaitu menggunakan media *flash card*.

Permasalahan pada penelitian ini yaitu, bagaimanakah efektivitas media *flash card* dalam peningkatan keterampilan menulis huruf di Kelompok Bermain Al-Mujahid?. Tujuan penelitian ini yaitu, mengetahui efektivitas media *flash card* dalam peningkatan keterampilan menulis huruf di Kelompok Bermain Al-Mujahid. Manfaat yang diharapkan dapat penelitian ini adalah: (1) bagi pendidik, memberikan inovasi berupa penggunaan media pembelajaran *flash card* yang dapat menarik perhatian anak usia dini; (2) bagi peserta didik, meningkatkan keterampilan menulis dan menebalkan huruf pada anak; (3) bagi peneliti, mengetahui tingkat efektivitas menulis huruf pada anak usia dini dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber media untuk mengajar ketika menjadi pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2019:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menerangkan terjadinya sebab akibat dari suatu tindakan, menerangkan apa saja yang terjadi saat tindakan berlangsung, serta memaparkan tentang seluruh proses tindakan sejak awal hingga hasil dari suatu tindakan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Al-Mujahid Pagerwojo Perak dengan subjek pada penelitian ini yaitu, anak-anak usia dini Kelompok Bermain Al-Mujahid berjumlah 25 siswa, yang terdiri atas 14 laki-laki dan 11 perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, dan dua pertemuan di tiap siklusnya. Pada tiap siklus terdiri atas 4 kegiatan, diantaranya, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, yang digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Peneliti menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, antara lain: (1) Observasi, Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperhatikan suatu objek yang diteliti (Arikunto, 2010:199). Metode observasi yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik dapat dilakukan secara bersamaan selama proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi digunakan untuk memperoleh data tidak hanya dalam bentuk verbal, namun juga dapat diketahui perilaku anak tentang keterampilan menulis, seperti pengenalan huruf, keterampilan anak dalam menebalkan huruf, dan keterampilan anak dalam menulis huruf. (2) Tes, Penelitian ini menggunakan tes tulis dan tes lisan, kegiatan tes tulis digunakan untuk mengukur keterampilan menulis huruf pada anak dan kegiatan tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf pada anak. Kegiatan tes tulis berupa menebalkan dan menulis huruf pada lembar kerja anak, sedangkan kegiatan tes lisan berupa tanya-jawab tentang materi, mengenal huruf dan menyebutkan huruf dengan benar. (3) Angket, atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari objek baik itu tentang laporan pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2010:194). Metode angket diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan, yang bertujuan untuk mengetahui respon anak tentang proses pembelajaran menulis huruf menggunakan media *flash card*.

Untuk penghitungan nilai dari anak usia dini pada pembelajaran menulis huruf menggunakan rumus berikut:

1) Nilai Akhir Individu

Penentuan nilai peserta didik menggunakan rumus:

$$N = \frac{\sum SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

$\sum SP$: Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimal

2) Rata-rata Kelas

Nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik akan dihitung menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{\sum N}$$

Keterangan:

M = Mean (Nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah skor

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada saat observasi, peneliti bersama pendidik menemukan permasalahan yang terjadi di Kelompok Bermain Al-Mujahid, diantaranya yaitu: rendahnya keterampilan anak dalam kegiatan menulis huruf karena kurangnya motivasi untuk anak-anak, dan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga anak-anak tidak tertarik. Oleh karena itu, peneliti bersama pendidik berupaya untuk melakukan perbaikan, dengan cara dilakukannya penelitian ini.

Kegiatan siklus I dimulai dengan perencanaan dengan cara peneliti menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan yang nantinya akan diterapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, diantaranya: waktu pelaksanaan pembelajaran yaitu hari Rabu dan Kamis tanggal 13 – 14 April 2022 dengan alokasi waktu 2x45 menit, serta menyusun RPPH tema binatang. Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pada siklus I, dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan dengan pengarahan dari pendidik pada peserta didik tentang praktik pembelajaran menulis yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menulis huruf menggunakan media *flash card*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil observasi siklus I

No	Indikator Penilaian	Jumlah anak
1	Membuat goresan sesuai contoh	22
2	Mencontoh bentuk huruf	23
3	Mengeja huruf sesuai bunyinya	19

Hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik yaitu, sebanyak 22 anak atau 88% dari jumlah peserta didik seluruhnya dapat membuat goresan sesuai dengan

contoh. Pada indikator mencontoh bentuk huruf terdapat 23 anak atau 92% dari jumlah keseluruhan. Sedangkan pada indicator mengeja huruf sesuai bunyinya hanya 19 anak atau 76% dari jumlah peserta didik.

Sedangkan hasil tes menulis huruf menggunakan media *flash card* melalui lembar kerja yang diberikan pada anak, diperoleh hasil berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{\sum N} = \frac{1601}{25} = 64,04$$

Keterangan:

M = Mean (Nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah skor

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Tabel 2. Rekapitulasi angket siklus I

No	Indikator	Jumlah	
		YA	Tidak
1	Anak tertarik dengan media <i>flash card</i>	20	5
2	Penjelasan pendidik mudah difahami dengan media <i>flash card</i>	16	9
3	Anak semangat belajar dengan media <i>flash card</i>	20	5
4	Menulis huruf lebih mudah dengan media <i>flash card</i>	19	6

Hasil angket yang dibagikan pada peserta didik yaitu, sebanyak 20 anak atau 80% dari jumlah peserta didik seluruhnya tertarik dengan media *flash card*. Terdapat 16 anak atau 64% merasa materi yang dijelaskan pendidik menggunakan media *flash card* mudah difahami. Selain itu, 20 anak atau sebesar 80% lebih semangat belajar menggunakan media *flash card*, dan 19 anak atau 76% merasa lebih mudah menulis huruf menggunakan media *flash card*.

Refleksi pembelajaran pada siklus I, terdapat kelebihan dan kelemahan saat pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, pembelajaran sesuai dengan RPPH. Anak-anak mulai penasaran dengan media *flash card*, sehingga mereka mau mendengarkan materi dengan seksama, meski ada beberapa anak yang kurang fokus dan bermain dengan temannya. Pada pertemuan kedua, pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Anak-anak mulai mampu menebalkan huruf pada *flash card*, serta menunjukkan semangat dan antusiasnya saat pembelajaran. Beberapa anak masih belum bisa menirukan huruf pada lembar kerja dan harus dibantu pendidik, serta tidak ada sudut pengaman, sehingga anak yang sudah selesai mengerjakan mengganggu teman yang belum selesai.

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket yang dilakukan pada peserta didik, dapat dikatakan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan mulai tertarik untuk belajar menulis huruf menggunakan media *flash card*. Oleh karena nilai rata-rata pada siklus I yang belum memenuhi kriteria tuntas, dan berdasar pada catatan kekurangan di atas, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II. Dengan cara berusaha memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam

belajar menulis, menjelaskan kembali cara main dari media *flash card* dan pengisian lembar kerja anak, serta membimbing peserta didik dalam belajar menulis huruf.

Siklus II

Peneliti melakukan perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Bahan perbaikan pembelajaran disesuaikan dengan permasalahan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya, diantaranya menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan yang nantinya akan diterapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, diantaranya: waktu pelaksanaan pembelajaran yaitu hari Senin dan Selasa tanggal 18 – 19 April 2022 dengan alokasi waktu 2x45 menit, serta menyusun RPPH tema buah-buahan. Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pada siklus II, dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan dengan pengarahan dari pendidik pada peserta didik tentang praktik pembelajaran menulis yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menulis huruf menggunakan media *flash card*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi siklus II

No	Indikator Penilaian	Jumlah anak
1	Membuat goresan sesuai contoh	24
2	Mencontoh bentuk huruf	25
3	Mengeja huruf sesuai bunyinya	22

Hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik di siklus II mengalami peningkatan yaitu, sebanyak 24 anak atau 96% dari jumlah peserta didik seluruhnya dapat membuat goresan sesuai dengan contoh. Pada indikator mencontoh bentuk huruf mencapai 100% atau 25 anak dapat memncontoh huruf. Sedangkan pada indikator mengeja huruf sesuai bunyinya terdapat 22 anak atau 88% dari jumlah peserta didik.

Sedangkan hasil tes menulis huruf menggunakan media *flash card* melalui lembar kerja yang diberikan pada anak, diperoleh hasil berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{\sum N} = \frac{1991}{25} = 79,64$$

Keterangan:

M = Mean (Nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah skor

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

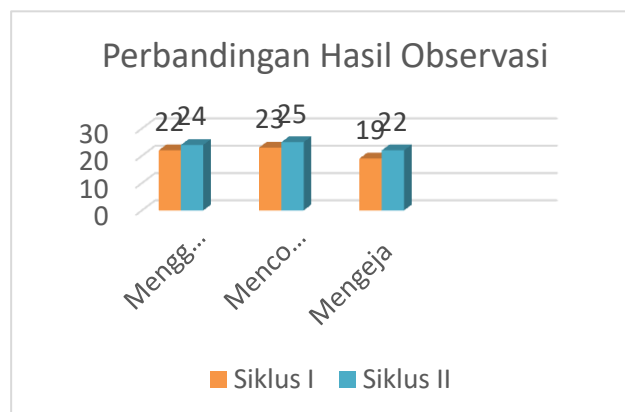
Tabel 4. Rekapitulasi angket siklus II

No	Indikator	Jumlah	
		YA	Tidak
1	Anak tertarik dengan media <i>flash card</i>	25	0
2	Penjelasan pendidik mudah difahami dengan media <i>flash card</i>	22	3
3	Anak semangat belajar dengan media <i>flash card</i>	25	0
4	Menulis huruf lebih mudah dengan media <i>flash card</i>	22	3

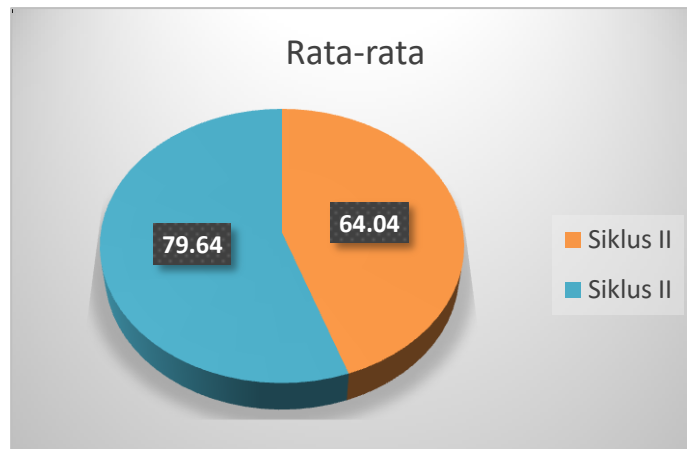
Hasil angket yang dibagikan pada peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yaitu, 25 anak atau setara 100% seluruhnya tertarik dengan media *flash card*. Terdapat 22 anak atau 88% merasa materi yang dijelaskan pendidik menggunakan media *flash card* mudah difahami. Selain itu, 25 anak atau sebesar 100% lebih semangat belajar menggunakan media *flash card*, dan 22 anak atau 88% merasa lebih mudah menulis huruf menggunakan media *flash card*.

Peneliti melakukan kegiatan refleksi terhadap perubahan yang terjadi pada peserta didik, suasana kelas, dan pendidik. Peneliti merasa hasil dari tindakan pada siklus I belum maksimal, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Kelebihan pada kegiatan siklus II antara lain: pembelajaran sesuai dengan RPPH; peserta didik dapat memusatkan perhatiannya pada penjelasan materi dari pendidik; peserta didik merasa lebih mudah saat belajar menulis huruf menggunakan media *flash card*; serta adanya sudut pengaman sehingga anak yang sudah selesai mengerjakan tidak mengganggu temannya. Sedangkan kelemahan pada siklus II ini adalah terdapat beberapa anak yang masih bingung saat menirukan huruf pada lembar kerja.

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket yang diperoleh pada siklus II, peserta didik sangat semangat dan antusias saat belajar menulis huruf menggunakan media *flash card*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada siklus II, baik saat materi pembelajaran maupun saat mengerjakan tes pada lembar kerja.



Gambar 2. Perbandingan hasil observasi peserta didik



Grafik 3. Perbandingan hasil tes peserta didik

Dari pengamatan tentang kelebihan dan kekurangan saat pembelajaran yang diuraikan, nilai dari setiap peserta didik dikategorikan baik. Peneliti menyimpulkan dari data hasil observasi, nilai tes, angket yang diperoleh anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Mujahid, dari siklus I dengan nilai rata-rata 64.04 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79.64, dan media *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis huruf pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini diakhiri pada siklus II, dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket yang dilakukan pada penelitian ini, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan menulis huruf pada anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Mujahid. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas mulai dari siklus I dengan rata-rata 64.04, dan nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 79.64. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* efektif meningkatkan keterampilan menulis huruf anak pada anak usia dini.

SARAN

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pendidik dapat menerapkan dan mengembangkan media *flash card* sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis huruf, karena berdasarkan penelitian media ini efektif meningkatkan daya tarik belajar dan keterampilan menulis huruf. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian sejenis, terutama ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberi dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Wijana, Widarmi. (2019). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka
- [2]. Zaman dan Hernawan. (2020). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang: PT Mancanajaya Cemerlang, Universitas Terbuka
- [3]. Rizky, Amalia. (2016). *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Pada Anak Kelompok B Melalui Metode demonstrasi di TK PGRI Bhakti Lestari Pakusari Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Negeri Jember
- [4]. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online), (<https://kbbi.web.id/tulis>) diunduh 10 Desember 2021
- [5]. Kurnia dan Solfiah. (2018). *Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin-Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12 (2). (Online). (<http://journal.unj.ac.id>), diunduh 11 Desember 2021
- [6]. Wassid dan Dadang. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [7]. Dhieni, Nurbiana. (2020). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang: Universitas Terbuka
- [8]. Arikunto, Suharsimi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- [9]. Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta