

EFEKTIVITAS KEGIATAN MENGGUNTING MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN

Yayu Rahayu¹, Hasna Amania Waqiati²

^{1,2} Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,
Tangerang Selatan

E-mail : yayuholic666@gmail.com¹amania8@gmail.com²

Diterima tanggal: 10 September 2024, Diperiksa tanggal: 14 November,
Diterbitkan tanggal: 30 November 2024

Abstrak

Peningkatan kemampuan menulis permulaan bisa dilakukan semenjak anak berada pada periode masa emas yakni ketika mereka berada pada jenjang usia 1-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan menggunting pada permainan kotak misteri di TK. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Islam Plus Al Aysar yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah teknik pengamatan. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini di kelompok usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui kegiatan menggunting pada permainan kotak misteri. Keterampilan menulis pada anak kelompok A TK Islam Plus Al-Aysar pada siklus I adalah 53,33% yakni berada pada tahap mulai berkembang dan 33% berada pada tahap kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 13,33% berada pada tahap mulai berkembang, 66,67% tahap berkembang sesuai harapan dan 20 % berada pada tingkatan BSB (Berkembang Sangat Baik). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menggunting melalui permainan kotak misteri telah efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok A di TK Islam Plus Al Aysar yakni sebesar 86,67% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Kemampuan Menulis Permulaan, Permainan Kotak Misteri

Abstract

Early writing skills can be improved since children are in the golden age period, namely when they are at the age of 1–5 years. This study aims to improve writing skills in children aged 4-5 through cutting activities in mystery box games in kindergarten. The approach used in this study is qualitative using the Classroom Action Research (CAR) method. The subjects of this study were 15 children in group A of TK Islam Plus Al Aysar. The data collection technique that will be used is the observation technique. Data were analyzed using descriptive statistical analysis. The study's result showed that early writing skills in early childhood in the 4-5 year age group can be developed through cutting activities in mystery box games. Writing skills in children in group A of TK Islam Plus Al-Aysar in cycle I were 53.33%, namely at the beginning of the development stage, and 33% were in the category stage of developing according to expectations. In cycle II, the results obtained were 13.33% at the beginning of the development stage, 66.67% at the stage of development according to expectations, and 20% at the BSB level (Very Well Developed). The results of the study indicate that the cutting activity through the mystery box game has been effective in improving the early writing skills of group A children at TK Islam Plus Al Aysar, namely 86.67% in the category of Developing According to Expectations and Developing Very Well.

Keywords: Early Childhood, Early Writing Skills, Mystery Box Game

PENDAHULUAN

Tahapan yang paling penting pada kehidupan seseorang berada pada masa usia dini (Suryana dan Mahyudin, 2017). Anak usia 0-5 tahun adalah pribadi yang berbeda, unik, serta mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan rentang usianya, periode ini disebut periode keemasan dimana seluruh rangsangan dan komponen perkembangan berperan penting pada tugas perkembangan (Suryameng, Sarayati et al., 2024). Disamping itu usia dini juga disebut dengan masa peka sebab masa ini hanya berlangsung sekali dalam sepanjang hayat. Menurut Maria Montessori (dalam Musrifah, 2023) menyatakan bahwa masa peka adalah masa di saat suatu fungsi berkembang sangat bagus, sehingga harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sebab hanya terjadi seumur hidup. Apabila kemampuan maupun keterampilan anak pada masa ini tidak dirangsang secara maksimal, maka efek yang ditimbulkan akan berdampak pada kehidupan anak dimasa depan dan akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Salah satu tahap perkembangan pada anak prasekolah yang berkembang dengan pesat adalah keterampilan anggota gerak atau biasa disebut dengan keterampilan motorik yaitu kemampuan badan dan gerakan tubuh seseorang. Keterampilan motorik anak terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus (Hartati et al., 2024).

Motorik kasar meliputi perilaku besar dan kasar seperti melangkah, berlari-lari, meloncat, dan melontar. Hal ini berkaitan dengan ketangguhan, ketahanan, dan sinkronisasi antara anggota badan besar seperti tangan dan kaki. Sedangkan motorik halus meliputi perilaku kecil seperti mencatat, melukis, memasang kancing, dan menggunakan pensil (Hartati et al., 2024). Mengembangkan kemampuan motorik halus merupakan hal yang penting sebab berkaitan dengan keterampilan di bidang akademik. Salah satunya adalah kemampuan menulis permulaan.

Poerwadarminta (dalam sumantri et al, 2020) menyatakan bahwa menulis memiliki batasan yaitu membentuk suatu huruf, angka, atau apapun yang dapat dibentuk dengan menggunakan alat seperti pensil, spidol, dan lain-lain. Menulis juga merupakan bentuk ekspresi suatu pikiran, atau perasaan penulis seperti membuat sebuah surat atau karangan yang dituangkan dalam sebuah tulisan. Sedangkan menurut Dhieni et al., (2021) terdapat dua hal yang harus dipunyai oleh seorang anak pada kegiatan menulis, yaitu seorang sebaiknya bisa mengikuti suatu pola dan anak harus mampu memakai pensil atau benda yang bisa digunakan untuk menulis. Kemampuan menulis bagi anak prasekolah adalah kemampuan yang baik dalam mengendalikan jari,

lengan, serta kemahiran dalam membentuk suatu huruf, juga koordinasi kedua mata. Bagi anak usia 4-5 tahun menulis dimulai dari mencoret dan menggambar, selanjutnya anak mulai membentuk huruf-huruf dan kata-kata (Riskayanti & Suwardi, 2018).

Menulis memiliki berbagai macam manfaat antara lain melatih kesabaran anak karena saat menulis anak akan berhati-hati agar kertas yang digunakannya tidak bergeser atau sobek kemudian anak akan menulis dengan teliti supaya hasil tulisan menjadi baik. Menulis juga bermanfaat sebagai tempat untuk mengungkapkan emosi. Selain itu, menulis juga dapat memperluas wawasan dan memperbanyak kosakata bagi anak. Sebagaimana penelitian yang dilaksanakan oleh Mawaddah (2024) yang menyatakan bahwa jika anak gemar menulis, maka ia akan menjadi anak yang memiliki kreatifitas tinggi, dan memiliki pemikiran yang logis, serta dapat memecahkan masalah yang akan ia hadapi di kemudian hari.

Adapun peserta didik yang perkembangan motorik halus nya belum optimal akan menemui kesukaran ketika menulis dengan tanda-tanda tulisan kurang jelas, terpotong-potong dan tidak membuntuti garis (Agussalim et al., 2022). Sehingga, kemampuan motorik halus harus distimulasi terlebih dahulu agar kemampuan menulis permulaan anak menjadi meningkat. Cara yang bisa dilakukan dalam mengoptimalkan motorik halus anak didik adalah melalui aktivitas memotong menggunakan gunting. Hal ini disebabkan kegiatan menggunting mempunyai arah membiasakan anak menggerakkan pergelangan tangan, membiasakan mengelukkan jari – jemari anak dan membiasakan anak membuat suatu karya dan berfantasi (Safitri dan Ferawati, 2022).

Berdasarkan penelitian dari Karmila (2022) menyebutkan bahwa kegiatan menggunting mengikuti pola dapat meningkatkan motorik halus anak. Sedangkan penelitian dari Asmara (2020) menunjukkan bahwa cara meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat diamati dari keakuratan anak saat menggunting sesuai desain pada suatu media. Penelitian dari Pamadhi, et al (2019) juga ikut menguatkan kedua penelitian tersebut. Ia mengungkapkan bahwa aktivitas memotong memakai gunting memiliki tujuan dalam mencapai kemampuan motorik yaitu supaya anak bisa menggunakan gunting dengan benar. Selain itu sebagai sarana latihan bagi anak dengan melihat kesesuaian hasil gambar yang telah dipotong. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan, seorang anak prasekolah dapat dilakukan dengan mengasah kemampuan motorik halus nya melalui kegiatan menggunting.

Kegiatan menggunting adalah aktivitas memotong beraneka bahan dari kertas

maupun bahan-bahan lainnya guna menciptakan suatu kerajinan, dekorasi, atau sketsa dengan dibantu instrumen pemotong (Wahyuni, 2020). Dalam melakukan aktivitas menggunting, diperlukan suatu media yang menarik agar para siswa terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran. Media merupakan sebuah benda yang berfungsi untuk mengantarkan pesan ataupun materi dari suatu pelajaran, sehingga dapat memicu kemampuan anak dalam berpikir dan mampu merangsang kemampuan anak secara maksimal (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pada riset kali ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa Kotak Misteri yang telah dibuat guru. Kotak misteri terbuat dari kardus bekas yang berwujud kubus lalu dibungkus dengan memakai kertas bercorak hitam dan lapisan luar ditambahkan tulisan “Kotak Misteri”. Media ini dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga melalui permainan ini diharapkan anak tidak merasa terpaksa untuk belajar menulis. Permainan ini dibuat sendiri oleh guru sebab pada pembelajaran guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mendidik, terutama dalam membentuk perilaku melalui materi yang diajarkan (Adpriyadi, 2018).

Cara memainkan permainan kotak misteri adalah guru menuliskan sebuah kata yang berbeda-beda pada kertas tersebut dan kata yang ditulis disesuaikan dengan tema pembelajaran. Selanjutnya, guru menggulung kertas-kertas tersebut dan memasukkannya ke dalam kotak misteri. Setelah itu anak-anak bergiliran mengambil lilitan kertas yang ada pada kotak misteri tersebut, kemudian anak membuka kertas bersama dengan teman yang lain. Setelah dibuka, anak bersegera untuk mengikuti perintah misalnya anak diperintahkan untuk menebalkan huruf atau mencontoh huruf sesuai pada kertas yang diambil pada kotak misteri tersebut. Selain itu guru juga membuat permainan misteri sebuah nama yakni guru menuliskan nama anak didiknya lalu memasukkannya ke dalam kotak misteri. Selanjutnya masing-masing anak harus mengambil kertas di dalam kotak misteri, kemudian membuka kertas dalam waktu yang sama, apabila anak mengambil kertas yang tidak tertulis namanya maka anak harus lekas menukarnya dengan kertas milik temannya yang telah tertulis namanya, kemudian segera mengikuti intruksinya misalnya anak diperintahkan untuk menuliskan nama sendiri.

Permainan yang dimasukan pada pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan dan faedah bagi perkembangan anak. Melalui permainan anak tidak merasa sedang belajar karena anak terlibat pada suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan konteks implementasi kurikulum merdeka yakni merdeka bermain. Manfaat permainan yang lain ialah bermain dan permainan merupakan teknik yang efektif guna melatih kemampuan anak sebab suatu permainan akan membuat anak mudah dalam mengingat pembelajaran yang diberikan di sekolah, serta memudahkan guru dan orangtua untuk mengajarkan anak dalam memberikan pembelajaran (Wahyuningtyas dan Noer, 2024). Bermain juga membantu anak dalam membangun keterampilan sosial, belajar aturan, dan bersosialisasi dengan teman sebaya (Dodi, 2023).

Pengamatan di TK Islam Plus Al Aysar kelompok A Kabupaten Bandung mengenai kemampuan motorik halus anak, yang difokuskan pada kemampuan dalam menulis, teridentifikasi berbagai masalah yakni kemampuan menulis permulaan anak belum berkembang sesuai harapan, hasil tulisan anak masih mengambang, karena otot-otot jari tangan anak kurang melakukan penekanan saat memegang pensil, beberapa anak belum bisa meniru huruf yang dicontohkan sebab anak belum bisa mensinkronkan antara mata dan tangan saat kegiatan menulis sehingga hasil tulisannya belum sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru, beberapa anak mengadu kecapekan pada saat menulis. Hal ini bisa disebabkan jari-jari tangan anak belum cukup kuat untuk menulis, sehingga anak membutuhkan motivasi supaya lebih bersemangat menulis.

Setelah mengidentifikasi berbagai masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis peserta didik kelompok A di TKI Plus Al Aysar masih perlu ditingkatkan, supaya anak memiliki kemampuan menulis yang baik. Permasalahan ini cukup penting dalam perkembangan anak, sebab kemampuan menulis merupakan salah satu tugas perkembangan di masa kanak-kanak (Robert, 2023). Sehingga apabila tidak dipersiapkan dari awal, maka akan menyulitkan di tahap perkembangan selanjutnya.

Melalui latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan menulis anak dengan melakukan kegiatan yang dapat membantu dalam merangsang kemampuan menulis permulaan melalui aktivitas menggunting pada permainan kotak misteri, yang bertujuan untuk melenturkan jari jemari anak dan menguatkan otot-otot tangan anak yang diharapkan kemampuan menulisnya mampu berkembang dengan maksimal. Sehingga rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut : Bagaimana efektivitas permainan kotak misteri dalam meningkatkan kemampuan menulis

permulaan?”.

Berkenaan dengan riset ini, dimaksudkan mampu mengoptimalkan kemampuan menulis permulaan lewat aktivitas menggunting melalui permainan kotak misteri dapat memunculkan minat anak dalam belajar khususnya pada aktivitas menulis permulaan. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi anak agar senang menulis. Kemudian meningkatkan rasa percaya diri anak dalam keterampilan menulis. Sedangkan bagi guru mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

METODE

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah pengamatan dengan menggunakan alat pengumpul data berupa format ceklis observasi. Peningkatan kemampuan menulis permulaan dikelompokkan kedalam 4 tahapan yaitu BB atau (Belum Berkembang), MB atau (Mulai Berkembang), BSH atau (Berkembang Sesuai Harapan, dan BSB atau (Berkembang Sangat Baik). Aspek-aspek yang akan diamati antara lain yaitu anak dapat menebalkan tulisan, anak dapat meniru tulisan sesuai contoh, dan anak dapat menulis nama sendiri

Kelompok A TK Islam Plus Al Aysar di Kabupaten Bandung menjadi subjek riset ini. Terdapat 15 orang peserta didik mencakup 9 orang peserta didik perempuan dan 6 orang peserta didik laki-laki. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan di TK Islam Plus Al Aysar yang berlokasi di Desa Langonsari, Kecamatan Pameungpeuk, Kabupaten Bandung. Waktu penelitian yang dilakukan untuk perbaikan kegiatan pengembangan kemampuan menulis melalui permainan kotak misteri dilakukan pada tanggal 06 Mei hingga 10 Mei 2024 pada siklus I dan pada tanggal 13 Mei hingga 17 Mei 2024 pada siklus 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart. Data akan dianalisis data menggunakan teknik analisis statistik deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan satu kali pra siklus dan dua tahap siklus. Setiap siklus terdiri 4 langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Pra Siklus

Kemampuan awal anak dalam menulis permulaan pada kelompok A sebelum melakukan aktivitas menggunting pada permainan kotak misteri telah disampaikan dalam bentuk tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tahap Pra Siklus.

Penilaian	Sebelum Tindakan	
	Jumlah Anak	Persentase
BB	6	40%
MB	8	53,33%
BSH	1	6,67%
BSB	0	0 %
Total	15	100 %

Menurut tabel 1 telah dipaparkan tentang kemampuan menulis permulaan ditahap pra siklus di penilaian BB (belum berkembang) sebanyak 6 anak atau sebesar 40%, sedangkan pada penilaian MB (mulai berkembang) sejumlah 8 anak atau 53,33 %, dipenilaian BSH (berkembang sesuai harapan) sejumlah 1 anak atau 6,67 %, selanjutnya tidak terdapat peserta didik yang mendapatkan penilaian BSB (berkembang sangat baik) atau sebanyak 0%.

2. Siklus 1

Pertemuan pada siklus 1 dilakukan sebanyak lima kali. Pada tahap perencanaan, peneliti memilih tema kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai antara lain gunting, kotak misteri, kertas HVS, krayon, pensil, penghapus, dan lembar pengamatan. Selanjutnya peneliti berkoordinasi dengan teman sejawat mengenai pengamatan saat penelitian.

Setelah perencanaan kemudian dilanjutkan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti memberikan aktivitas berupa tugas menggunting yang telah disediakan dan menulis sesuai dengan instruksi yang terdapat pada kotak misteri. Kemudian, tahap selanjutnya adalah pengamatan. Pengamatan yang telah dilakukan di siklus 1 pada pertemuan kesatu hingga kelima kali ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Menulis pada Siklus I

Penilaian	Siklus I	
	Jumlah Anak	Persentase
BB	2	13,33%
MB	8	53,33%
BSH	5	33,33%
BSB	0	0%
Total	15	100%

Menurut tabel 2 di atas, kemampuan menulis anak mengalami peningkatan. Anak yang berada di posisi belum berkembang berjumlah 2 anak atau 13,33%, sedangkan anak didik yang mulai berkembang berjumlah 8 anak atau 53,33 %, pada penilaian berkembang sesuai harapan terdapat 5 anak atau 33,33 %. Pada penilaian berkembang sangat baik belum ada anak didik yang menunjukkan penilaian tersebut atau sebesar 0%.

Setelah pengamatan siklus ke I, selanjutnya adalah refleksi yang bertujuan untuk melihat perbedaan sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Selain itu, juga untuk menentukan aktivitas bermain pada siklus selanjutnya, sehingga peneliti bisa merencanakan tindakan untuk memperbaiki perlakuan yang telah diterapkan sebelumnya.

Apabila siklus I sudah selesai dilaksanakan, maka peneliti harus melihat adakah peningkatan kemampuan menulis permulaan. Jika tidak ada peningkatan maka peneliti perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada siklus I kali ini, masih banyak siswa yang belum mengalami peningkatan sebab hanya 5 anak yang memiliki penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) lalu tidak terdapat anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga perlu diadakan siklus yang ke II atau siklus yang ke II.

Beberapa masalah yang ditemukan pada siklus I kali ini yaitu pada waktu pendidik menerangkan materi masih terdapat beberapa anak yang enggan mendengarkan penjelasan dari pendidik, terdapat anak yang tidak sabar saat membuka isi tulisan yang ada dalam kotak misteri, anak-anak berebut giliran pada saat bermain kotak misteri, adanya anak yang tidak mau mencoba permainan kotak misteri, beberapa anak berlari-larian sehingga pembelajaran kurang kondusif. Dalam mengatasi hal-hal tersebut maka peneliti harus mencari solusi agar permasalahan yang terjadi pada siklus I tidak terulang. Sehingga ada peningkatan kemampuan di siklus yang kedua.

3. Siklus II

Pertemuan pada siklus kedua ini dilakukan sebanyak lima kali. Pada tahap perencanaan, peneliti memilih tema kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai antara lain wadah plastik, kotak misteri, gunting, kertas HVS, pola gambar, pensil, penjepit kertas, penjepit baju, penghapus, lembar pengamatan, dan mulai berdiskusi dengan teman sejawat yang akan membantu mengamati.

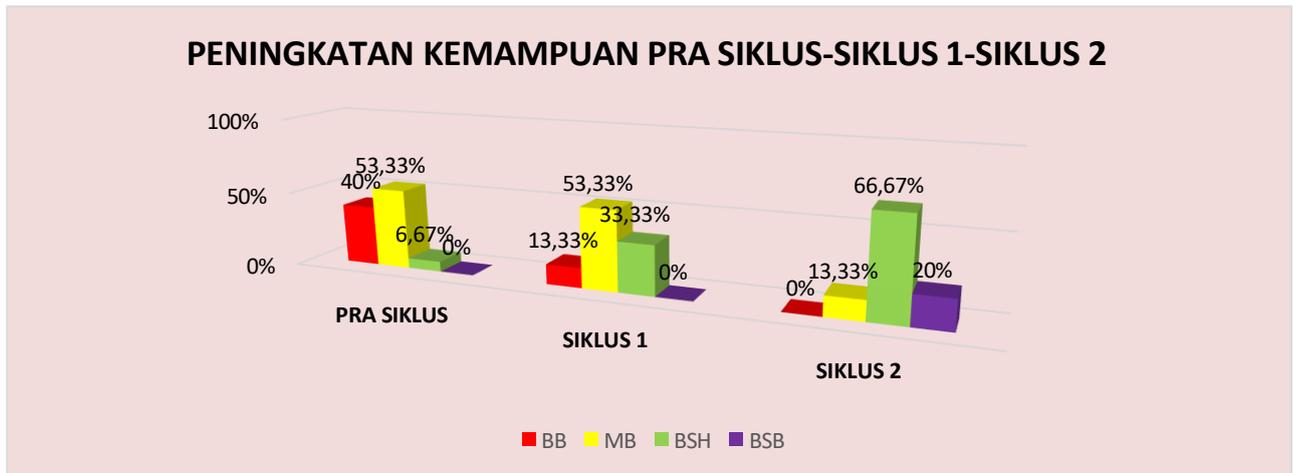
Setelah perencanaan kemudian dilanjutkan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti memberikan aktivitas berupa tugas menggunting yang telah disediakan dan menulis sesuai dengan instruksi yang terdapat pada kotak misteri. Kemudian, tahap selanjutnya adalah pengamatan. Perolehan data pengamatan pada siklus 2 pada pertemuan kesatu hingga kelima kali ini bisa diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perolehan Data Pengamatan Kemampuan Menulis di Siklus II

Penilaian	Siklus II	
	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	2	13,33%
BSH	10	66,67%
BSB	3	20%
Total	15	100%

Pada tabel 3, kemampuan dalam menulis mendapati peningkatan. Pada siklus ini, sudah tidak ada anak yang berada pada kategori BB atau belum berkembang. Sedangkan pada penilaian MB atau mulai berkembang hanya berjumlah 2 anak atau 13,33 %. Kemudian pada penilaian berkembang sesuai harapan atau BSH telah mengalami peningkatan menjadi 10 peserta didik atau 66,67 %. Selanjutnya dipenilaian berkembang sangat baik atau BSB juga telah mengalami peningkatan menjadi 3 anak atau 20%. Hasil peningkatan kemampuan menulis di tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Diagram 3. Hasil Observasi Kemampuan Menulis pada pra siklus, siklus 1, dan siklus II



Melalui pengamatan di siklus ke II, kemampuan menulis telah mengalami kenaikan. Hal ini ditandai dengan adanya kenaikan pada kategori berkembang sangat baik yaitu dari 0% menjadi 20%. Kemudian juga adanya peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan yakni dari 33,33% di siklus I menjadi 66,67% di siklus II. Hasil penelitian ini menginformasikan bahwa aktivitas perbaikan yang sudah dilakukan di siklus ke II telah dinyatakan tercapai karena telah melebihi parameter keberhasilan yaitu paling sedikit mencapai 75% anak didik yang berada pada penilaian berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Sehingga peneliti tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kemampuan menulis permulaan dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggunting pada permainan kotak misteri. Melalui menggunting, motorik halus anak menjadi terangsang sehingga berpengaruh pada kemampuan menulis permulaan. Pamadhi, et al (2019) mengungkapkan bahwa aktivitas memotong memakai gunting memiliki manfaat bagi kemampuan motorik anak. Sebab melalui belajar menggunting, anak menjadi fokus pada gambar yang digunting. Ia akan berhati-hati ketika menggunting supaya gambarnya tidak rusak. Sedangkan berdasarkan penelitian dari Ulya' dan Murdiana (2024) menunjukkan bahwa pemberian stimulus pada kemampuan motorik halus mampu meningkatkan kemampuan menulis anak pada. Riset ini pun diperkuat dengan penelitian dari Usman et al. (2023) yang menyatakan bahwa stimulasi motorik dengan kegiatan menarik garis lurus, garis datar, miring kanan kiri memberikan pengaruh pada kemampuan menulis permulaan anak dalam membentuk abjad.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa hasil pemeriksaan pada tahap pra siklus atau sebelum tindakan menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan anak sebesar 6,67% pada penilaian BSH atau Berkembang Sesuai Harapan dan 0% pada penilaian BSB atau Berkembang Sangat Baik. Sehingga diperlukan suatu tindakan untuk menumbuhkan kemampuan menulis permulaan pada anak yakni melalui permainan. Tujuan dari permainan ini agar perkembangan pada kemampuan menulis permulaan anak dapat berkembang dengan maksimal. Pelaksanaan aktivitas menggunting melalui permainan kotak misteri terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis pada anak. Pada siklus 1, telah terjadi peningkatan sebesar 33,33 % pada kategori BSH. Namun, angka ini belum mencapai indikator keberhasilan siklus yakni minimal 75% pada jumlah persentase kategori Berkembang Sesuai Harapan dan kategori Berkembang Sangat Baik. Sehingga perlu dilakukan putaran kedua guna meningkatkan kemampuan menulis permulaan.

Pada siklus 2 terjadi peningkatan kemampuan menulis anak yaitu 20% dari jumlah anak yang menunjukkan kemampuan menulisnya berkembang sangat baik, dan 66,67% anak menunjukkan kemampuan menulisnya berkembang sesuai harapan, lalu ada 13,33% anak yang kemampuan menulis pada penilaian mulai berkembang dan tidak terdapat anak pada penilaian belum berkembang. Melalui hasil ini dapat diketahui bahwa jumlah persentase pada kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan adalah 86,67% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan siklus yaitu minimal 75% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti mempunyai beberapa saran yaitu dalam mengembangkan kemampuan menulis anak, sebaiknya sering diberikan rangsangan melalui beberapa aktivitas yang beraneka ragam dan dapat meningkatkan kemampuan menulis anak. Sehingga anak akan terlatih untuk melakukan gerakan-gerakan yang dapat menunjang dalam kemampuan menulis permulaannya. Hal ini menjadi penting sebab kemampuan menulis akan menjadi bekal di masa depan dalam mengembangkan aspek-aspek keterampilan yang lainnya.

Melalui penelitian diharapkan bisa menjadi salah satu rujukan dalam meningkatkan aspek- aspek perkembangan atau kemampuan pada anak, terutama pada

kemampuan menulis permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, No 1. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Agussalim, Suryanti, & Madiani, L., O. (2022). Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. Sleman: CV. Bintang Semesta Media.
- Asmara, B (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggantung Pada Anak usia Dini Di Kelompok A TK Khadijah Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 13.
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. (2021). Metode Pengembangan Bahasa. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dodi. (2023, 29 Desember). Manfaat Bermain untuk Perkembangan Pada Anak Usia Dini. Diakses pada 1 September 2024, dari <https://berita.upi.edu/manfaat-bermain-untuk-perkembangan-pada-anak-usia-dini/#:~:text=Keterampilan%20Sosial%3A%20Bermain%20juga%20membantu,kasar%20dan%20keterampilan%20fisik%20lainnya>.
- Hartati, Aryani, S., Azhar, S., & Asrul, M. 2024. Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik. Palembang: Bening. [https://www.google.co.id/books/edition/Pertumbuhan_Perkembangan_Motorik/ucr5EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=keterampilan+motorik+adalah&pg=PA4&printsec=f](https://www.google.co.id/books/edition/Pertumbuhan_Perkembangan_Motorik/ucr5EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=keterampilan+motorik+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover)
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1560.
- Mawaddah. (2024). Literasi membaca dan menulis serta pembelajarannya pada anak usia dini. *Damhil Education Journal*, 4, 19. doi:10.37905/dej.v4i1.2210.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2019). Bermain dan Permainan Anak. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Musrifah. 2023. Psikologi Perkembangan dan Peran Gender. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Pamadhi, H., & Sukardi, E. (2019). Seni Keterampilan Anak. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. (R. Indrawati, Ed.) Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Richtel, M. (2023, 25 Oktober). *Is Social Media Addictive? Here's What the Science Says*. Diakses pada 31 Oktober 2023, dari

<https://www.nytimes.com/2023/10/25/health/social-media-addiction.html>

- Robert, D. (2023). Tujuan, Manfaat, dan Ciri-Ciri Perkembangan Rentang Hidup. In S. H. Ananda, D. Robert, N. L. Desyani, A. Arfina, W. Dewi, Y. Ainurrahmah, . . . Wardah, *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan* (p. 13). Banyumas: Pena Persada Kerta Utama.
- Safitri, S., & Ferawati, D. (2022). Penerapan Menggunting Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok B. *Journal of Primary and Early Childhood Education Studies*, 5, 53. doi:<https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1457>.
- Sumantri, M., Amini, M., Tatminingsih, S., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryana, D., & Mahyudin, N. (2017). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryameng, Sarayati, & Nelayati. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Anak Kelompok A di PAUD CERDAS. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.7, No.01. 07, No. 01. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Ulya', N.F. & Murdiana, S. 2024. Efektivitas Stimulasi Motorik Halus Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Anak Dengan Kecenderungan Disgrafia. *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*. Vol. 4, No. 1.
- Usman, Arismunandar, Sadaruddin, Syamsuardi, Hasmawaty, Hajerah. 2023. Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*. Vol.6, No. 2. DOI: <https://doi.org/10.24252/nananeke.v6i2.43418>.
- Wahyuni, Y. 2020. *Terampil Menggunting Bagi Anak Usia Dini*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Wahyuningtyas, D. P., & Noer, R. K. (2024). Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. Jayapangus Press, 7, 293.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2014). *Media dan Sumber Belajar Paud*. Tangerang selatan: Universitas terbuka.