



Early Childhood Writing Readiness Influencing Factors and the Roles of Teachers and Parents

Kesiapan Menulis Anak Usia Dini Faktor Pengaruh dan Peran Guru dan Orang Tua

Dita Widiyanti^{a,1*}, Anggreni^{a,2}

^a Sekolah Tinggi Agama Islam Panca Budi Perdagangan, Indonesia

E-mail: diethawidiyanti@gmail.com¹, dosen.anggreni@staipancabudi.ac.id²

* Corresponding author: diethawidiyanti@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the writing readiness of children aged 5-6 years through educational games at RA Al-Fattah Sidotani I, Bandar District, Simalungun Regency. Writing readiness is an important aspect in the development of early childhood which includes fine motor skills, hand-eye coordination, and interest in writing activities. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, with stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques are carried out through observation, documentation, and assessment of children's performance. The results of the study showed that through the implementation of educational games such as tracing shapes, connecting dots, and arranging letters, there was a significant increase in children's writing readiness, with pre-test results of 33%, cycle I 56% and cycle II 83% which showed that children became more skilled in using writing tools, showed increased fine motor coordination, and were more enthusiastic and confident in participating in writing activities. Thus, educational games have proven to be effective as a learning strategy that is in accordance with the characteristics of early childhood. This study recommends that PAUD teachers systematically integrate educational games into learning activities to support children's academic readiness, especially in writing skills.

Keywords: *Writing readiness, early childhood, educational games, action research*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan menulis anak usia 5–6 tahun melalui permainan edukatif di RA Al-Fattah Sidotani I Kecamatan Bandar Kabupaten Simalungun. Kesiapan menulis merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang mencakup kemampuan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta minat terhadap aktivitas menulis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan edukatif seperti menjiplak bentuk, menghubungkan titik-titik, dan menyusun huruf, terjadi peningkatan signifikan dalam kesiapan menulis anak, dengan adanya hasil pre-test 33%, siklus I 56% dan siklus II 83% yang menunjukkan anak-anak menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat tulis, menunjukkan peningkatan koordinasi motorik halus, serta lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan menulis. Dengan demikian, permainan edukatif terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar guru PAUD mengintegrasikan permainan

edukatif secara sistematis dalam kegiatan belajar untuk mendukung kesiapan akademik anak, khususnya dalam keterampilan menulis.

Kata Kunci: Kesiapan menulis, anak usia dini, permainan edukatif, penelitian tindakan kelas

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis pada anak usia dini merupakan proses mengenalkan kemampuan dasar menulis, seperti huruf, penggunaan pensil, dan koordinasi motorik halus. Kesiapan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga melibatkan aspek perkembangan motorik halus, kognitif, dan emosional anak. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada masa praoperasional menurut teori perkembangan Piaget, di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol dan bahasa, namun masih memerlukan stimulasi yang menyenangkan dan bermakna dalam proses belajar, termasuk dalam belajar menulis (Mawaddah, 2024).

Penelitian Nilung Arum Kinanti dan Zulkarnaen menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menarik, bahan ajar bergambar, serta pendekatan bermain meningkatkan minat dan pemahaman anak. Dukungan kuat dari guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan pembelajaran (Arum Kinanti & Zulkarnaen, 2024). Melatih keterampilan menulis anak usia 5–6 tahun dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas yang menstimulasi motorik halus, seperti menggantung, membentuk angka menggunakan plastisin, dan kegiatan sejenis lainnya (Nada, 2024).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mirna Lusi, dkk, menekankan pada penggunaan APE sebagai sarana stimulasi motorik halus anak secara umum, seperti aktivitas meronce, menjepit, dan bermain balok. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengarahkan permainan edukatif untuk menunjang kesiapan menulis, yang juga melibatkan keterampilan motorik halus, namun fokus utamanya adalah mendukung anak dalam mempersiapkan kemampuan menulis permulaan melalui kegiatan yang terarah dan kontekstual (Lisa et al., 2020).

Penekanan pada perbedaan fokus antara penelitian Mirna Lusi, dkk., dan penelitian ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam merancang kegiatan yang tidak hanya melatih motorik halus secara umum, tetapi juga mengarah pada keterampilan akademik spesifik seperti kesiapan menulis. Hal ini menuntut peningkatan kompetensi guru, terutama dalam hal perencanaan pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi. Guru perlu memahami bagaimana mengoptimalkan alat permainan edukatif (APE) bukan sekadar sebagai media bermain, tetapi sebagai sarana pedagogis yang terstruktur untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu (Fatwikiningsih & Ismaeil, 2025). Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru dalam mendesain dan mengimplementasikan kegiatan bermain yang bermakna menjadi kunci dalam mendukung kesiapan menulis anak usia dini secara lebih efektif dan terarah.

Di lembaga pendidikan anak usia dini seperti RA Al-Fattah Sidotani I, kesiapan menulis menjadi salah satu indikator penting dalam penilaian perkembangan anak. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memegang alat tulis dengan benar, menebalkan huruf, maupun menghubungkan garis secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian anak belum memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki tahap belajar menulis secara formal.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesiapan menulis anak adalah melalui permainan edukatif (Hasanah et al., 2024). Permainan edukatif dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak (Yuniarti et al., 2024). Permainan seperti menjiplak huruf, menyusun huruf dengan balok, menghubungkan titik-titik, dan permainan menebalkan garis tidak hanya melatih keterampilan motorik halus dan kognitif anak (Nasution & Sit, 2024), tetapi juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar menulis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan menulis anak usia 5-6 tahun melalui permainan edukatif di RA Al-Fattah Sidotani I.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Nurjanah et al., 2021). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara sistematis dan siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Nurhalisa et al., 2024). Tujuan utama PTK adalah mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas, meningkatkan partisipasi siswa, dan memperbaiki hasil belajar siswa melalui pengulangan siklus (Zainal & Amrullah, 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun (kelompok B) yang berjumlah 15 orang di RA Al-Fattah Sidotani I, Kecamatan Bandar, Kabupaten Simalungun. Peneliti memilih subjek ini karena sesuai dengan usia perkembangan yang sedang berada pada tahap persiapan menulis. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Fattah Desa Sidotani I Kecamatan Bandar Kabupaten Simalungun. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada Agustus 2024 sampai Desember 2024.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun kegiatan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kesiapan menulis anak usia 5–6 tahun, seperti menjiplak huruf, menebalkan garis, dan menghubungkan titik. Tahap pelaksanaan dilakukan oleh guru dengan menerapkan permainan sesuai rencana yang telah disusun. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan respons anak selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis dalam tahap refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi kesiapan menulis anak yang mencakup indikator seperti kemampuan memegang alat tulis, menebalkan garis, menjiplak huruf, dan menghubungkan titik, yang dinilai dengan skala kualitatif. Selain itu, digunakan pedoman wawancara untuk memperoleh informasi tambahan dari guru mengenai perkembangan anak sebelum dan sesudah tindakan, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak sebagai data pendukung untuk melihat kemajuan selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi kesiapan menulis anak yang dianalisis dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator pada masing-masing siklus untuk melihat peningkatan yang terjadi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara naratif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, respons anak, serta perubahan perilaku atau keterampilan yang diamati selama tindakan berlangsung.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kesiapan menulis anak usia 5–6 tahun melalui permainan edukatif di RA Al-Fattah Sidotani I. Kegiatan permainan yang digunakan meliputi aktivitas menebalkan huruf, menjiplak bentuk, menghubungkan titik-titik membentuk huruf, dan menyusun huruf menggunakan media konkret. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh pada masing-masing siklus:

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Al-Fattah Sidotani I, diketahui bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun belum menunjukkan kesiapan menulis yang optimal. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menggenggam alat tulis dengan benar, kurang terampil dalam menggoreskan garis lurus dan lengkung, serta belum mampu menyalin huruf secara tepat. Selain itu, minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan menulis juga masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti penggunaan permainan

edukatif, untuk membantu meningkatkan kesiapan menulis mereka. Hasil observasi pra-siklus dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pre-Test

No	Indikator Kesiapan Menulis	Kriteria Penilaian		Persentase BB (%)	Keterangan
		BB (Belum Berkembang)	MB (Mulai Berkembang)		
1	Menggenggam alat tulis dengan benar	7 siswa	13 siswa	35%	Rendah
2	Mampu menarik garis lurus dan lengkung	6 siswa	14 siswa	30%	Rendah
3	Mampu menyalin bentuk huruf sederhana	5 siswa	15 siswa	25%	Sangat rendah
4	Menunjukkan minat dalam kegiatan menulis	8 siswa	12 siswa	40%	Rendah
5	Mampu duduk tenang dan fokus saat kegiatan menulis	7 siswa	13 siswa	35%	Rendah

Persentase rata-rata = Jumlah seluruh persentase: jumlah indikator kesiapan
 $= (35+30+25+40+35) \% : 5$
 $= 33\%$

Persentase hasil: $\frac{\text{Jumlah siswa MB} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$

Keterangan:

Jumlah anak dalam kelas: 20 siswa

Kriteria:

- 0–25% = Sangat Rendah
- 26–50% = Rendah
- 51–75% = Cukup
- 76–100% = Baik

Berdasarkan hasil observasi awal, hanya 33% anak yang menunjukkan kesiapan menulis dengan baik. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam memegang alat tulis dengan benar, tidak mampu mengikuti garis, dan kurang fokus saat kegiatan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum siap untuk mengikuti pembelajaran menulis secara optimal.

2. Siklus I

Berdasarkan dengan hasil pre test yang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kesiapan menulis hanya 33% dan siswa yang tidak memiliki kesiapan menulis sebanyak 67%, masih jauh dari harapan, maka peneliti melakukan siklus 1.

Siklus 1 dalam penelitian ini merujuk pada tahap pertama dari proses yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang dan melaksanakan tindakan berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Setelah tindakan dilakukan, proses ini diikuti dengan pengumpulan data, analisis hasil, dan refleksi untuk mengetahui apakah tindakan yang diterapkan telah efektif dalam memperbaiki kondisi yang ada. (Zainal & Amrullah, 2019)

Pada siklus I, permainan edukatif mulai diterapkan. Anak diberikan aktivitas menjiplak garis lurus dan melengkung, serta menebalkan huruf dengan bantuan titik-titik. Hasil observasi siklus I dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Siklus I

No	Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian		Persentase BSH (%)	Keterangan
		MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)		
1	Anak mampu mengikuti garis lurus dari titik awal hingga akhir dengan stabil dan rapi.	9 siswa	11 siswa	55%	Cukup
2	Anak mampu mengikuti garis melengkung (setengah lingkaran, spiral, dll.) tanpa keluar garis terlalu jauh.	10 siswa	10 siswa	50%	Rendah
3	Anak mampu menebalkan huruf berdasarkan pola titik-titik dengan tepat dan mengikuti bentuk hurufnya.	8 siswa	12 siswa	60%	Cukup
4	Gerakan tangan anak sesuai dengan arah pandangan mata saat mengikuti garis atau pola.	9 siswa	11 siswa	55%	Cukup
5	Tulisan atau jiplakan terlihat rapi, tidak keluar garis secara berlebihan, dan terlihat usaha yang konsisten.	9 siswa	12 siswa	60%	Cukup
<p>Persentase rata-rata = Jumlah seluruh persentase: jumlah indikator kesiapan $= (55+50+60+55+60)\% : 5$ $= 56\%$</p>					

$$\text{Persentase hasil: } \frac{\text{Jumlah siswa BSH} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Keterangan:

Jumlah anak dalam kelas: 20 siswa

Kriteria:

- 0–25% = Sangat Rendah
- 26–50% = Rendah
- 51–75% = Cukup
- 76–100% = Baik

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan, di mana sebanyak 56% anak mulai menunjukkan kemajuan dalam keterampilan motorik halus yang mendukung kegiatan menulis. Namun, masih ditemukan anak yang cepat bosan, belum konsisten dalam memegang alat tulis, serta kurang fokus selama kegiatan berlangsung.

3. Siklus II

Berdasarkan dengan hasil siklus I yang menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa masih mencapai 56% dan siswa yang belum mencapai keberhasilan sebanyak 44%, masih jauh dari harapan, maka peneliti melakukan siklus II.

Pada siklus II, strategi permainan ditingkatkan dengan variasi permainan baru seperti menyusun huruf menggunakan stik es krim, permainan menyambung huruf, dan lomba menebalkan huruf bersama teman. Hasil observasi siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian		Persentase BSH (%)	Keterangan
		MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)		
1	Anak mampu menyusun huruf menggunakan stik es krim dengan koordinasi tangan yang baik dan posisi yang tepat.	5 siswa	15 siswa	75%	Baik
2	Anak dapat mengenali dan menyusun huruf sesuai urutan dalam permainan menyambung huruf secara mandiri.	4 siswa	16 siswa	80%	Baik
3	Anak mampu menebalkan huruf dengan rapi dan mengikuti pola secara konsisten saat lomba menebalkan huruf.	2 siswa	18 siswa	90%	Baik
4	Anak mampu bekerja sama dengan teman saat kegiatan kelompok (misalnya lomba menebalkan huruf bersama).	3 siswa	17 siswa	85%	Baik
5	Anak menunjukkan semangat, fokus, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti setiap permainan edukatif.	3 siswa	17 siswa	85%	Baik
<p>Persentase rata-rata = Jumlah seluruh persentase: jumlah indikator kesiapan $= (75+80+90+85+85) \% : 5$ $= 83\%$</p>					

Persentase hasil: $\frac{\text{Jumlah siswa BSH} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$

Keterangan:

Jumlah anak dalam kelas: 20 siswa

Kriteria:

- 0–25% = Sangat Rendah
- 26–50% = Rendah
- 51–75% = Cukup
- 76–100% = Baik

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 83% anak menunjukkan kesiapan menulis dengan baik. Anak terlihat lebih antusias, fokus, serta mampu mengikuti instruksi dengan lebih mandiri.

3.2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kesiapan menulis anak usia 5–6 tahun. Permainan yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan anak tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga membuat anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar menulis, serta menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hilda Kurnia yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan dasar secara menyenangkan dan tidak membebani (Kurnia et al., 2024).

Hasil ini sejalan dengan temuan dari beberapa studi sebelumnya, seperti penelitian oleh Cristin Yekesinta Limbong, dkk, yang menyatakan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran pada anak usia dini mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong perkembangan keterampilan dasar, termasuk keterampilan menulis (Limbong et al., 2024). Permainan edukatif, terutama yang bersifat manipulatif dan berbasis visual-motorik, terbukti memberikan kontribusi positif dalam melatih anak memegang pensil, menggambar garis, dan menyalin huruf sederhana (Sahtiani Jahrir et al., 2024).

Selain itu, adanya variasi permainan yang menarik dan interaktif membantu anak mengatasi rasa bosan dan meningkatkan konsentrasi selama proses belajar (Putri et al., 2025). Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dan aktivitas motorik halus dapat menjadi fondasi penting dalam kesiapan anak untuk menulis secara formal di jenjang pendidikan dasar (Syauki et al., 2024).

Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, terstruktur, dan sesuai dengan dunia anak sangat efektif dalam membentuk kesiapan keterampilan awal menulis. Dengan demikian, permainan edukatif dapat dijadikan strategi pembelajaran yang relevan bagi guru dalam mempersiapkan anak memasuki tahap menulis secara lebih optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa permainan edukatif secara signifikan berperan dalam menstimulasi aspek motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta minat anak terhadap kegiatan menulis. Anak menunjukkan peningkatan antusiasme, ketekunan, dan kemampuan dalam mengendalikan alat tulis, yang merupakan indikator kesiapan menulis. Terlihat dengan adanya peningkatan di setiap tahap yang dimulai dari pra-siklus sebanyak 33% siswa yang menunjukkan kesiapan menulis dengan baik, dilanjutkan dengan siklus I 56% dan siklus II 83%. Secara keseluruhan, permainan edukatif terbukti merupakan salah satu metode yang relevan dan efektif dalam menyiapkan kemampuan menulis anak usia dini, sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, guru PAUD dianjurkan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis bermain guna mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, termasuk dalam aspek kesiapan akademik awal.

Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada penerapan konkret strategi permainan edukatif sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kesiapan menulis. Penelitian ini juga memperkuat pentingnya peran guru dalam memilih dan mengarahkan aktivitas bermain yang terstruktur agar tetap berorientasi pada tujuan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum Kinanti, N., & Zulkarnaen, Z. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Baca Tulis melalui Sentra Persiapan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 74–86. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.474>
- Fatwikinginsih, N., & Ismaeil, N. (2025). *Enhancing Early Childhood Teacher Pedagogical*

Competence Through STEAM-Based Instructional Training: An Experimental Study. 4(June), 11–28.

- Hasanah, R., Masturoh, U., & Garba Ilah, B. (2024). Development of “Religion Mazes For Kids” Educational Tools to Enhance the Religious and Moral Values of Children Aged 4–5 Years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i1.12144>
- Kurnia, S. H., Eko, A. N., & Dwijo, S. (2024). *Building Cooperative Character Through the Traditional Game of Gobak Sodor.* 3(2), 116–124. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i2.13819>
- Limbong, C. Y., Sindi Rotua Pardede, Dahlia Padang, & Etri Rehenda. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4–6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132. <https://doi.org/10.26630/jk.v1i1.1584>
- Mawaddah, M. (2024). Literasi Membaca dan Menulis Serta Pembelajarannya Pada Anak Usia Dini. *Damhil Education Journal*, 4(1), 15–21. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Nada, Q. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Anak Usia Dini Kelompok B di RAM Salafiyah Simbang Kulon. *Sinau*, 293–301.
- Nasution, A. P., & Sit, M. (2024). *Analisis Teori Jean Piaget dalam Perkembangan Kognitif untuk Anak Usia Dini.* 8, 26826–26834.
- Nurhalisa, E., Muzakki, M., Iskandar Zulkarnain, A., Kiptiyah, M., & Brambila, M. (2024). Enhancing Gross Motor Skills in Children Aged 5–6 Through Outbound Games. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i1.12432>
- Nurjanah, D. Y., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dalam Persiapan Menulis Melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Mentari*, 2, 69–78.
- Putri, N., Salsabil, Z., Aini, N. N., Zuniar, P., & Ningrum, D. (2025). *Pengembangan Media Busy House Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini.* 3, 1–19.
- Sahtiani Jahrir, A., Tahir, M., & Aswati. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi* (A. Fathur Rohman (ed.); I. Qriset Indonesia.
- Syauki, A. Y., Fatmawati, & Ameliawan, S. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan melipat Kertas Pada Anak. *Tulip (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 13(1), 11.
- Yuniarti, Y., Rosma, R., & Sutrisno, S. (2024). Pengaruh Media Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Pramenulis Anak. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 13–24. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11542>
- Zainal, A., & Amrullah, A. (2019). *PTK, PTS, PTBK* (Si. Suyantoro (ed.); I). ANDI Yogyakarta.