# STRATEGI GURU DALAM PENERAPAN MEDIA APLIKASI BELAJAR MENULIS DI TK MUSLIMAT NU 29 MAHKOTA GRESIK

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**MEUTHIA ROMADHINI AISYIYAH**

**D99217041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2021**

# PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Meuthia Romadhini Aisyiyah |
| NIM | : | D99217041 |
| Fakultas/Jurusan/Prodi | : | Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar/Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Judul Skripsi | : | Strategi Guru Dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik |

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 12 Juli 2021

Saya yang menyatakan,

Meuthia Romadhini Aisyiyah
NIM.D99217041

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

| | |
|---|---|
| Nama | : Meuthia Romadhini Aisyiyah |
| NIM | : D99217041 |
| Fakultas /Jurusan/Prodi | : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan /Pendidikan Dasar/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Judul Skripsi | : Strategi Guru Dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis Di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik |

Telah diperiksa dan sisetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 14 Juli 2021

Pembimbing I

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
197011202000031002

Pembimbing II

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Meuthia Romadhini Aisyiyah ini telah dipertahankan di depan Tim penguji

Skripsi

Surabaya, 14 Juli 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si
NIP.197306062003122005

Penguji II

Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP. 201409007

Penguji III

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
197011202000031002

Penguji IV

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**
**PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Meuthia Romadhini Aisyiyah
NIM : D99217041
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : meuthia7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
STATEGI GURU DALAM PENERAPANA MEDIA APLIKASI BELAJAR MENULIS DI
TK MUSLIMAT NU 29 MAHKOTA GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juni 2021

Penulis

Meuthia

(Meuthia Romadhini Aisyiyah)

# ABSTRAK

**Romadhini Aisyiyah, Meuthia (D99217041)**, Strategi Guru Dalam Penerapan Media Apkilasi Belajar Menulis Di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik

Skripsi ini ditulis peneliti untuk menjawab pertanyaan yang dituangkan dalam tiga rumusan masalah, yaitu: 1.) Bagaimana strategi guru dalam menerapkan media aplikasi belajar menulis (secil menulis)?, 2.) Mengapa guru memilih strategi dalam menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai keterampilan menulis?, 3.) Bagaimana strategi guru dalam memaksimalkan pencapaian kemampuan anak dengan menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis)?. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dan dokumen. Hasilnya menunjukkan guru adalah sebagai peran utama disekolah yang bisa disebut fasilitator. Strategi guru dalam keterampilan menulis anak dapat diterapkan melalui media aplikasi belajar menulis (secil menulis). Guru berperan sangat penting dalam perkembangan anak, terutama perkembangan keterampilan menulis anak dan orang tua sebagai pendampingan belajar anak selama pademi covid-19 yang dilaksanakan pembelajaran online selama ini. Melalui *gagdget* untuk mendukung proses belajar anak. Sebagian guru, Beberapa orang bisa menggunakan aplikasi belajar menulis (secil menulis) untuk proses pembelajaran. Anak-anak dapat menulis dengan aplikasi belajar menulis (secil menulis) dengan banyak fitur yang tidak membosankan dan sangat menarik bagi mereka. Belajar menulis aplikasi akan membuat belajar lebih mudah bagi anak-anak. Tentunya memiliki faktor pendukung dan penghambat yang memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Guru merepakan media aplikasi belajar menulis ini dengan menggunagan strategi secara online yang diterapkan melalui take vidio dan dishare melalui whastapp grup kelas sehingga pada saat menggunakan aplikasi tesebut anak di dampingi orangtua. Guru juga berharap pencapaian yang maksimal dalam menggunakan aplikasi belajar menulis sehingga guru juga menerapkan stategi secara offline dengan itu anak lebih tanggap dan rasa antusiasnya sangat tinggi pada saat guru menerapkannya.

Kata Kunci: Strategi Guru, Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL** .....i

**SAMPUL DALAM** ..... ii

**MOTTO** ..... iii

**ABSTRAK** .....vii

**KATA PENGANTAR** ..... iv

**DAFTAR ISI** .....viii

**DAFTAR TABEL** .....xi

**DAFTAR GAMBAR** .....xii

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....1

B. Rumusan Masalah .....6

C. Tujuan Penelitian .....6

D. Manfaat Penelitian .....7

E. Sistematika Pembahasan .....9

F. Penelitian Terdahulu .....18

G. Kerangka Berpikir .....21

**BAB II KAJIAN TEORI**

A. Strategi Guru .....23

1. Konsep stategi pembelajaran..... 24

2. Guru dan perannya dalam kelas ..... 26



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fungsi dan kewajiban guru untuk pendidikan anak .....28

B. Keterampilan Menulis.....27

C. Penerapan media belajar menulis (secil menulis) .....28

1. Pengertian media ..... 28

2. Macam-macam media pembelajaran..... 29

3. Mobile learning sebagai konsep media berbasis aplikasi ..... 30

4. Aplikasi andorid sebagai media pembelajaran..... 32

5. Aplikasi belajar menulis (secil menulis) ..... 33

6. Faktor pembelajaran menggunakan mobile learning ..... 34

7. Dampak pembelajaran berbasis mobile learning ..... 35

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian..... 35

B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 37

C. Sumber Data ..... 37

1. Data Primer ..... 37

2. Data Sekunder ..... 37

D. Teknik Pengumpulan Data .....38

1. Observasi .....38

2. Wawancara .....38

3. Dokumentasi .....38

E. Teknik Analisis Data .....39

1. Pengumpulan Data .....39

2. Reduksi Data .....39



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Display* Data .....39

4. Menarik Kesimpulan/Verifikasi .....40

F. Teknik Pengujian Keabsahan Data .....41

1. Triangulasi Sumber .....41

2. Triangulasi Metode .....42

3. Triangualasi Teori .....42

**BAB IV PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Tempat Penelitian ..... 43

1. Kondisi Geografis ..... 43

2. Kondisi Pendidikan ..... 44

B. Hasil Penelitian ..... 46

1. Stategi guru dalam penerapan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) ..... 46

2. Media Aplikasi Belajarmenulis (secil menulis) ..... 52

C. Pembahasan ..... 58

1. Stategi guru ..... 58

2. Penerapan Mediaaplikasi belajar menulis (secil menulis) ..... 62

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 72

B. Saran ..... 73

**DAFTAR PUSTAKA .....74**

**LAMPIRAN .....79**



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR TABEL

**Tabel 4.1** Jumlah Tenaga Pendidik .....44

**Tabel 4.2** Jumlah Peserta Didik ..... 45



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1.1** Kerangka Berpikir .....43

**Gambar 4.1** Denah Sekolah .....62

**Gambar 4.2** Stategi Pada Saat Offline.....62

**Gambar 4.3** Stategi Pada Saat Online.....65

**Gambar 4.4** Cara *Download* Aplikasi Belajar Menulis Langkah 1.....65

**Gambar 4.5** Cara *Download* Aplikasi Belajar Menulis Langkah 2.....66

**Gambar 4.6** Cara *Download* Aplikasi Belajar Menulis Langkah 3.....66

**Gambar 4.7** Cara *Download* Aplikasi Belajar Menulis Langkah 4.....67

**Gambar 4.8** Menggunakan Aplikasi Belajar Menulis Langkah 1 .....67

**Gambar 4.9** Cara Menggunakan Aplikasi Belajar Menulis Langkah 2.....67

**Gambar 4.10** Tampilan Menu Materi Di Aplikasi Belajar Menulis.....68

**Gambar 4.11** Tampilan Menu 2 di Aplikasi Belajar Menulis .....68



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pada pembelajaran membutuhkan strategi dalam setiap prosesnya. Strategi yaitu mengatur atau membentuk cara dalam suatu tujuan, misal guru yang menyampaikan pembelajaran didalam kelas. Untuk mencapai stategi guru membutukan pemahaman sebelum melakukan tindakan. Dengan adanya pemahaman perlu diawali dengan adanya stimulus pada setiap anak untuk memotivasi sehingga anak bisa memberikan respon dalam setiap pembelajaran yang akan di fokuskan ke setiap aspek perkembangan yang ingin dikembangkan oleh guru. Ada juga strategi secara umum yakni sebuah teknik yang dibentuk untuk mencapai tujuan dari sebuah rencana. Strategi juga dijelaskan dengan 2 macam adanya stategi pendukung dan strategi utama. Strategi suportif/pendukung digunakan untuk mengembangkan sikap terhadap pembelajaran dan untuk membantu siswa mengatasi masalah seperti gangguan, lekas marah dan frustrasi. Sedangkan strategi utama yakni mencerna sebuah materi yang disampaikan guru secara langsung.[1]

[1] Fatimah, Ratna Dewi Kartika Sari, "Strategi Belajar & Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa"(Jakarta : Pena Literasi, 2018), Hlm. 109-110.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendidikan anak usia dini perkembangannya mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini juga ditandai dengan banyaknya lembaga PAUD/RA/TK/TPA/KB dan banyak jenisnya yang bermunculan dengan beragam variasi yang bermunculan di indonesia. Pendidikan sejak dini memiliki peranan yang sangat menetukan, yang meliputi beberapa perkembangan anak. [2]

Dalam dunia pendidikan peran guru adalah bagian dari jalannya pembelajaran. Dalam Visi lama Guru adalah karakter yang harus dihormati dan ditiru, dalam setiap perkataannya, tindakannya digugu harus dicontoh dan menjadi contoh yang baik agar anak-anak dapat menjadi contoh yang baik di lingkungan sekolah atau masyarakat. Peran seorang guru juga sangat signifikan, proses pendidikan dan pembelajaran meliputi guru, ketua kelas, supervisor, fasilitator, konsul, penemu dan banyak lagi. Tenaga pendidik yang biasa disebut guru yakni perberan aktif dalam membangun kinerja dalam untuk memberikan apa yang dibutuhkan anak-anak dengan penuh rasa profesional. Dengan ini juga guru termasuk salah satu orang penting yang menuntun anak didik sampai ketujuan pendidikan.[3] Demikian pula proses pembelajaan yang berkesinambungan dengan adanya guru harus mengidentifikasi

[2] Mukhtar Latif, Zulkhairina, Rita Zubaidah,Muhammad Afandi, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media, 2014), Hlm. 1 Dan 22.

[3] Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta :,Rajapers, Cetak Pertama , 2012), Hlm. 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada semua yang berhubungan dengan proses pembelajaran berlangsung baik dalam kelas maupun luar kelas. Guru juga mempunyai data mengenai kehidupan sosial lingkungan di sekelilingnya, jika guru tidak melakukan identifikasi maka guru akan mengalami kendala dalam proses pembelajaran sehingga berjalannya pembelajaran tidak bisa kondusif, berjalan tanpa arah dan tanpa makna.[4]

Dengan kondisi yang terjadi sekarang dengan adanya pademi covid-19 guru dapat menerapkan media aplikasi dalam pembelajaran yang tepat digunakan saat pembelajaran berlangsung di KB/PAUD/RA/TK/TPA. Pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan), Oleh karena itu setiap media pembelajaran yang di berikan guru juga mempunyai aspek perkembangan yang akan diberikan melalui media tersebut. Aspek dan keterampilan perkembangan anak usia dini meliputi pengembangan keterampilan fisik, kognitif, bahasa, sosial, agama dan moral serta seni.

Menurut Nur Laili dalam agustin dan wahyudin keterampilan menulis anak meliputi perkembangan peserta didik untuk memperagakan dan menguasai gerakan motorik halus berupa koordinasi tangan-jari, ketangkasan dan ketangkasan. Ini juga

[4] Prof. Dr. Syafaruddin, M.Pd, " Strategi Pembelajaran," (Medan: Perdana Publishing, 2012), Hlm. 97-98.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlaku untuk menulis.[5] Menulis dapat kita ketahui bahwa sangat besar manfaatnya bagi diri sendiri ataupun orang lain maupun orang yang akan membacanya. Menurut M yunus dalam graves manfaat menulis dapat Mengembangkan kecerdasan anak dan menulis dapat mengembangkan inisiatif dan kreativitas anak, menulis dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian anak, menulis juga mendorong kebiasaan dan meningkatkan penelitian Dapat ditingkatkan, dikumpulkan dan diorganisir.[6]

Kemajuan teknologi dan komunikasi di zaman sekarang ini berkembang sangat pesat karena pengguna sangat canggih dalam mengaplikasikan. Komunikasi dengan kata lain dari yaitu *communis*, Komunikasi yang mempunyai makna pada suatu pikiran yang memiliki pokok pikiran dan tujuan yang bisa dikomunikasikan. Zaman sekarang juga pengguna *gadget* tidak dari orang dewasa ataupun pekerja saja akan tetapi juga kalangan anak-anak, karena anak-anak juga sangat suka mengonsumsi *gadget* sebagai permainan yang lebih banyak tontonan ataupun tayangan sehingga anak lebih tertarik pada *gadget* tidak pada media alat permainan edukasi (APE) baik yang ada dirumah ataupun lingkungan teman main sebaya. Oleh karena itu gadget memiliki dampak negative dan positif unuk anak-

[5]Agustin dan wahyudin, *Modul Perkembangan Motori Halus Anak Uisa Dini* , (Jakarta , 2019), Hlm. 4

[6] Graves.Dkk, *Keterampilan Menulis*,(Tangerang Selatan : Universitas Terbuka , Cetakan Pertama, 2013) Hlm. 1.3-1.7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak, diantaranya dari sisi negatif yaitu paling utama pada radiasi *gadget* dapat berakibat merusak kesehatan mata anak, merusak jaringan pada syaraf otak anak. Sedangkan untuk dampak positif anak yakni mampu meningkatkan kognitif anak dalam berfikir, dapat mengelolah cara kecepatan dalam memainkan permainan. Anak menjadi lebih individual dalam zona nyamannya dengan *gadget*, sehingga menjadi bermusuhan antar teman bahkan dengan teman dan orang lain. Jadi penting untuk memahami dampak *gadget*, terutama pada orang tua. Memungkinkan anak-anak dengan penggunaan terbatas, berkembang, dan menjadi anak-anak yang pintar. [7]

Media yang digunakan saat ini tidak hanya buku atau alat tulis bisa juga media yang menarik untuk melihat sehingga anak-anak melihatnya untuk teratrik seperti alat permainan edukasi (APE) dan permainan atau model belajar yang di dalam *gadget*. Zaman sekarang di era milenial manusia sekarang tidak bisa terlepas ataupun jauh dari kegiatan yang melibatkan gadget sebagai fasilitas disegala aktivitasnya sehari-hari. Para pengguna *gadget* memanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan jaringan sosial media untuk memenuhi aktivitasnya seperti zoom, gogglemeet, facebook, youtube, G-mail, whatsapp, instagram, dan aplikasi sosial media lainnya untuk memenuhi gaya hidupnya. bahkan orang tua juga

[7] Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" (N.D.): Hlm. 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sering mengunakan youtube. Sasaran anak pada gadget sehingga anggapan orang tua bahwa kondisi anak akan tenang dengan adanya youtube dan orang tua bisa tenang melakukan pekerjaan rumah. Padahal perlu diketahui bahwa gadget banyak manfaatnya termasuk menggunakan gadget sebagai media pembelajaran buat anak lebih luas mendapatkan perkembangan yang perlu di dibiasakan dan dilatih sehingga perkembangannya secara optimal dan berkembang sesuai kemampuan anak.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi guru dalam menerapkan media aplikasi belajar menulis (secil menulis)?
2. Mengapa guru memilih strategi dalam menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai keterampilan menulis ?
3. Bagaimana strategi guru dalam memaksimalkan pencapaian kemampuan anak dengan menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) ?

## C. Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan strategi guru dalam menerapkan keterampilan menulis melalui media aplikasi belajar menulis (secil menulis)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mengetahui cara guru memilih strategi penerapan dalam menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai keterampilan menulis

3. Mengetahui cara memaksimalkan pencapaian kemampuan menulis anak dengan menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis)

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat adapun penelitian ini dilihat secara teoritis ataupun secara praktis, sebagaimana berikut :

### 1. Secara teoritis

Penelitian ini untuk menambah wawasan tentang mengembangkan keterampilan menulis untuk anak pada perkembangan dalam pendidikan untuk mengunakapkan berbagai bentuk usaha guru dalam memaksimalkan pengembangan dalam indikator keterampilan menulis untuk anak usia dini dan memberikan informasi tentang pentingnya keterampilan menulis untuk anak yang akan masuk kejenjang berikutnya, dengan membiasakan dalam penggunaan media aplikasi belajar menulis (secil menulis).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Secara praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini sebagi berikut :

a. Bagi Guru

Sebagai media belajar online atau tambahan dirumah yang dapat digunakan oleh guru di masa pademi covid-19 dan di sosialisasikan kepada orang tua dalam mengembangkan keterampilan menulis untuk anak usia dini dengan menerapkan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai pembelajaran tambahan bisa digunakan di rumah ataupun diluar jam kelas.

b. Bagi Orang Tua

Sebagai media belajar online atau tambahan dirumah yang dapat digunakan oleh orangtua untuk perkembangan pada indikator keterampilan anak untuk membiasakan agar ada hasil yang tepat untuk perkembangan anak.

c. Bagi Anak Usia Dini

1. Menambah pengetahuan dan wawasan tambahan dalam belajar untuk mengembangkan keterampilan menulis anak.

2. Membiasakan anak untuk belajat menulis agar ada hasil yang tepat untuk perkembangan anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan pandangan atau referensi literatur untuk menganalisis penelitian yang berkaitan dengan strategi guru dalam penerapan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) dalam mengembangan keterampilan menulis untuk anak usia dini.

**E. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian Tri Yunita sari dalam Skripsi -Program Sarjana Fakultas tarbiyah program studi pendidikan guru madrasah pada tahun 2018 yang berjudul Upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan gambar seri bagi siswa kelas III (Studi Kasus: SDN 3 tempuran lampung tengah) Penulis mengulas tentang paparan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan menulis paraf sederhana dengan penggunaan media gambar seri. Dengan hasil yaitu menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis siswa pada pelajaran bahasa indonesia laporan pengamatan mencapai tingkat yang positif. Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif dan menggunakan PTK Penelitian ini memiliki pendekatan terhadap yang akan peneliti angkat yaitu sama dalam menggunakan aspek menulis akan tetapi ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga perbedaannya dalam penggunaan media bahwa peneliti menggunakan media aplikasi belajar sedangkan dalam penelitian ini sendiri menggunakan media gambar seri. [8]

2. Penelitian Citra Ferrawati Hutabarat dalam skripsi program sarjana fakultas ilmu tarbiyah prodi PGMI pada tahun 2017. Berjudul Upaya siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis pada mata pelajaran bahasa indonesia materi menulis laporan pengamatan untuk kelas V (Studi Kasus : MIS Qoriah Fadillah). Penulis mengulas tentang paparan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana menggunakan model pembelajaran kontekstual dalam materi menulis dan proses penggunaan pembelajaan kontekstual. Dengan hasil menunjukkan bahwa siswa pada mampu menulis laporan pengamatan mencapai tingkat klasikal. Penelitian ini memiliki pendekatan terhadap yang akan peneliti angkat yaitu sama dalam menggunakan aspek menulis akan tetapi ada juga perbedaannya dalam penggunaan media bahwa peneliti menggunakan media aplikasi belajar sedangkan dalam penelitian ini sendiri menggunakan model

[8] Tri Yunita Sari,“ Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Pada Mata Perjalanan Bahsa Indonesia Dengan Menggunakana Gambar Seri Bagi Siswa Kelas Iii Sdn 2 Tempuran Lampung Tengah” ( Skripsi - Iain Metro, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang kontekstual dan pemfokusan terhadap mata pelajaran bahasa indosensia.[9]

3. Penelitian ayu Lestari, Subandiyo, Erlinda dalam Jurnal logat pada tahun 2018 di Universitas Sriwijaya pada yang berjudul menulis teks cerpen melalui aplikasi line untuk mengembangkan media belajar menulis melalui penelitain kulitatif dari sebuah studi kasus di Sman 1 tanjung batu kabupaten ogan ilir. Penulis mengulas bahwa hasil dari aplikasi line layak sebagai media pembelajaran menulis yang layak dan praktis dalam pembelajan menulis teks cerpen taraf SMA. Penelitian ini memiliki pendekatan terhadap yang akan peneliti angkat yaitu sama dalam menggunakan aspek menulis dalam pembelajaran yang menggunakan media aplikasi akan tetapi ada juga perbedaan nya dalam penggunaan media aplikasinya, bahwa peneliti menggunakan media aplikasi belajar menulis sedangakan dalam penelitian ini

[9] Citra Ferawati Hutabarat,“ Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Dengan Menggunakana Model Pemelajaran Kontekstual Pada Mata Peajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Laporan Pengamatan Kela V Di Mts Qoriah Fadillah” ( Skripsi - Uin Sumatera Utara,2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengguanakan media aplikasi pembelajaran dalam menulis cerpen berbasis line.[10]

4. Penelitian Rakimah wati dan sari isnaini dalam Jurnal Riset Tindakan Indonesia universitas negeri padang pada tahun 2018 yang berjudul Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough ditaman (studi kasus : TK pasaman barat). Melalui bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dengan hasil bahwa untuk meningkatkan otot halus anak bisa menggunakan media bermain playdough. Penelitian ini memiliki pendekatan terhadap yang akan peneliti angka yaitu sama dalam pengambilan kemampuan dalam mengembangkan motorik halus anak akan tetapi ada juga perbedaannya dalam penggunaan media bahwa peneliti menggunakan media aplikasi belajar menulis sedangkan dalam peneliti ini menggunakan alat bermain playdough di taman atau di outdor yang sama-sama tujuannya mengembangkan motorik halus anak. [11]

[10] Ayu Lestari, Subandiyo, Erlinda, " Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi Line Sman 1 Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir" (Jurnal : Univrsitas Sriwijaya, 2018).

[11] Rakimah Wati Dan Sari Isnaini. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Ditaman" ( Padang : Universitas Negeri Padang, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Penelitian Puji Asmaul chusnah dalam jurnal STIT Al-Muslibun pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh gadget pada perkembangan karakter anak. Penulis mengulas bahwa mengenalkan *gadget* juga ke arah yang lebih eduksi dan memiliki keuntungan dalam setiap perkembangan buat karakternya, dengan ini hasil menunjukkan bahwa *gadget* bisa membawa dampak pengaruh yang positif karena pmbelajaran juga bisa didapatkan melalui *gadget*. Penelitian ini memiliki pendekatan terhadap yang akan peneliti angkat yaitu sama dalam menggunakan *gadget* akan tetapi ada juga perbedaan nya dalam penggunaan media bahwa peneliti menggunakan media aplikasi belajar pada *gadget* sedangakn dalam penelitian ini gadget digunakan sebagai perkemabangan karakter anak untuk membawa pengaruh positif terhadap anak sehingga anak memiliki sifat arti menghormati dan sopan santun seperti yang diharapkan oleh peneliti.[12]

[12] Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" ( Stit Al Mulibun, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| No. | Nama dan tahun terbit | Judul dan tahun | Metode pendekatan | Hasil |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Tri Yunita sari, 2018 | Upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan gambar seri bagi siswa kelas III di Sdn 3 tempuran lampun tengah | penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. | Penulis mengulas tentang paparan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan menulis paraf sederhana dengan penggunaan media gambar seri |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2. | Citra Ferrawati Hutabarat, 2017 | Upaya meningkatkan Kemampuan menulis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa indonesia materi menulis laporan pengamatan kelas V MIS Qoriah Fadillah | Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. | Penulis mengulas tentang paparan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana menggunakan model pembelajaran kontekstual dalam materi menulis dan proses penngunaan pebelajaan kontekstual dan meningkatkan penggunaan pembelajaran kontekstual dalam menulis |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3. | Ernalinda ayu lestari subadiyono, 2018 | Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita pendek melalui aplikasi line di Sman 1tanjung batu ogan ilir | Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. | Penulis mengulas bahwa aplikasi line layak sebagai media pembelajaran menulis teks cerpen sesuai uji validitas. |
| 4. | Rakimah wati dan sari isnaini, 2018 | Peningkatan kemampuan motorik halus melalui berain playdough ditaman TK pasaman barat) | Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. | siklus didapatkan melalui bermain *playdough* untuk meningkatkan motorik halus anak. |
| 5. | Puji Asmaul chusnah, 2017 | Pengaruh gadget pada perkembangan karakter anak | Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. | Penulis mengulas bahwa mengenalkan gadget kepada anak sama saja mengenalkan kebiasaan dengan sikap sopan santun dan menghormati terhadap |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | orang sekitar. Sopan santun mengenalkan gadget juga ke arah yang lebih eduksi dan memiliki keuntungan dalam setiap perkembangan buat karakternya. |

Berdasarkan dari hasil kelima penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa telah adanya penelitian berjudul Strategi Guru Dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik. Namun, pembelajaran melalui gadget yang menggunakan aplikasi belajar menulis karena masih sedikit yang meneliti menggunakan media aplikasi dalam pembelajaran. Penelitian kali ini memfokuskan pada strategi guru yang menerapkan media aplikasi belajar menulis (Secil Menulis) untuk anak usia dini di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik. Aplikasi ini melaui *gadget* yang mana media pembelajaran ini dapat digunakan media pembelajaran yang tepat, apalagi pada masa pademi covid-19 yang pembelajarannya dilakukan melalui online . Baik guru ataupun orang tua juga bisa memanfaatkan sebagai media belajar tambahan yang dilakukan diluar jam kelas ataupun belajar dirumah. Sehingga bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadikan media aplikasi belajar ini sebagai alat terapi untuk mengembangkan keterampilan menulis anak sehingga anak lebih bisa dan tanggap dalam menulis untuk dibawah ke jenjang selanjutnya. Yang memiliki persamaan dalam penelitian terdahulu yaitu adanya menggunakan media aplikasi melalui *gadget* dalam pembelajaran berlangsung. Yang memiliki perbedaan yaitu dalam menggunakan media karena peneliti menerapkan kepada anak usia dini sehingga peneliti menggunakan media yang sesuai kebutuhan dalam perkembangan atau kaidah yang sesuai pada umurnya untuk anak usia dini.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian antara lain bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari aspek-aspek format penulisan laporan penelitian skripsi yang terdiri dari halaman sampul, halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, persetujuan pembimbing skripsi, pengesahan tim penguji skripsi, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran, bagian ini diperlukan untuk menjamin legalitas kegiatan penelitian ini.

Bagian isi merupakan bagian inti dari skripsi yang meliputi bebrapa bab. Secara umum isi setiap bab disajikan sebagaimana berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**BAB I PENDAHULUAN :** Menyajikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir. Selain untuk memaparkan masalah konstektual, bagian ini sekaligus menyajikan rumusan dan tujuan penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

**BAB II KAJIAN TEORI :** Menyajikan teori tentang strategi guru, konsep stategi pembelajaran, guru dan perannya dalam kelas, fungsi dan kewajiban guru untuk pendidikan anak , keterampilan menulis, penerapan media belajar menulis (secil menulis) dan terdiri dari : pengertian media , macam-macam media pembelajaran, mobile learning sebagai konsep media berbasis aplikasi, aplikasi andorid sebagai media pembelajaran, aplikasi belajar menulis (secil menulis), faktor pembelajaran menggunakan mobile learning, dampak pembelajaran berbasis mobile learning.

**BAB III METODE PENELITIAN :** Menyajikan Desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data terdiri dari : data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data terdiri dari : observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari : pengumpulan data , reduksi data , *display* data, menarik kesimpulan/verifikasi. Teknik pengujian keabsahan data terdiri dari :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

triangulasi sumber, triangulasi metode, triangualasi teori dari penelitian ini.

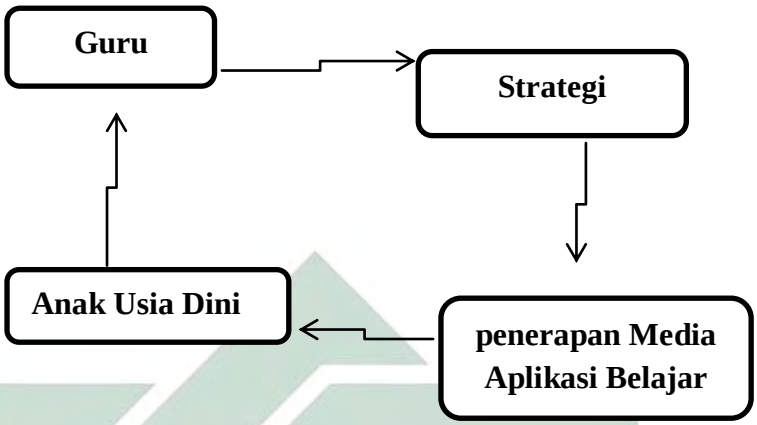
**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN :** Gambaran umum objek penelitian, data hasil penelitian mengenai strategi guru dalam menerapkan media aplikasi belajar menulis (secil menulis), guru memilih strategi dalam menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai keterampilan menulis, strategi guru dalam memaksimalkan pencapaian kemampuan anak dengan menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) di TK Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik, dan pembahasan data hasil penelitian.

**BAB V PENUTUP** : Menyajikan simpulan dan saran. Bagian ini memberikan kesimpulan dari penelitian atau jawaban dari rumusan maslah dan saran mengenai strategi guru dalam menerapkan media aplikasi belajar menulis di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran, bagian ini diperlukan untuk menunjukkan seluruh referensi yang dipakai dalam penelitian dan menuajikan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## A. Kerangka Berpikir




**Gambar 1.1**

Guru adalah peran utama yang bisa menerapkan perkembangan sesuai kompetensi dasar yang sudah ditentukan sesuai takaran usia. Guru juga memiliki cara tersendiri untuk menerapkan setiap pembelajaran kepada anak didik. Bimbingan dari guru tidak sepenuhnya maksimal karena setiap perkembangan yang diterapkan akan memiliki kendala dari keterlambatan anak adalah pengaruh lebih besar. Dengan adanya perkembangan aspek anak usia dini maka bimbingan yang diberikan guru mengharapkan aspek perkembangnya dengan grafik meningkat yang sesuai indikator mencangkup aspek keterampilan menulis. Oleh karena itu peneliti menggunakan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai alat media yang membantu perkembangan dalam indikator keterampilan menulis. Melalui guru sehingga anak bisa melakukan pembelajaran melalui media aplikasi belajar menulis (secil menulis) di rumah bersama orangtua. Dengan itu perkembangan keterampilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menulis anak akan berkembang sesuai dengan tingkatan kemapuannya tanggap dalam menulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. Strategi Guru

### 1. Konsep Strategi Pembelajaran

Menurut Annas Kuncoro Abdurrahman dalam suyadi bahwa definisi strategi pembelajaran, strategi pendidikan disebut dengan suatu perencanaa yang disusun atau didesain untuk berlansungnya tujuan dalam pendidikan. Strategi pendidikan yakni lebih mengarah keberlangsungannya pendidikan pada saat pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah kegiatan belajar yang dipandu guru di dalam atau diluar kelas selama di sekolah untuk peserta didik yang mempunyai tujuan mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien.[13]

Pendekatan Annas Kuncoro Abdurrahman dalam Roy Killen dalam Hamruni menjelaskan bahwa ada dua sumber strategi pendekatan yang berpusat selama pembelajaran berlangsung, yaitu pada guru dan pada anak didik. strategi bisa juga disebut suatu cara guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan adanya teknik ataupun taktik.[14]

---

[13] Suyadi,"Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta" (N.D.): Hlm. 17.

[14] Roy killen, "Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta" (N.D.): Hlm. 17.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Guru dan perannya dalam kelas**

Guru adalah peran sebagai pengelola kelas guru juga dituntut mampu untuk mengelola kelas karena kelas merupakan suatu lingkungan belajar dan salah satu alat untuk mengembangkan pembelajaran anak secara berlangsung dalam lingkungan sekolah yang dapat terorganisasi. Lingkungan ini juga di awasi oleh guru agar kegiatan-kegiatan terarah kepada tujuan-tujuan pendidikan. Pengelolahan kelas merupakan tempat yang bisa dianggap gudang ilmu dalam sekolah gudang tempat berkembangnya anak-anak untuk mengembangkan perkembangnya karena selama dikelas anak akan mudah mengeksplorkan diri yang di dampingi langsung oleh guru yang sudah berpengalaman maupun yang guru yang masih fresh.

Pelaksanaan pengelolahan kelas dapat di rancang dengan berbagai bentuk misalnya, tatanan fisik dalam kelas, menciptakan suasana yang kondusif pada saat pembelajaran berlangsung, pengawasan tingkah laku anak didik selama dikelas,mengutamakan komunikasi antara guru dan anak didik. Untuk meminimalisir tumbuhnya rasa jenuh pada saat pembelajaran sehingga tidak berimbas terhadap hasil belajar anak. Dengan adanya pembelajaran yang mementingkan suasana di dalam kelas maka pembelajaran akan berjalan sesuai harapan dan hasil belajar anak yang berkualitas oleh karena itu tujuan pembelajaran akan sulit tercapai untuk anak didik dalam belajar mereka. Demikian strategi dalam pengelolahan kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh guru sangat dibutuhkan ketepatan dalam menciptakan perencanaan proses pembelajaran dan suasana belajar yang edukasi dan menyenangkan dalam usaha guru yang mengarahkan anak didik dalam kelas yang suasana pembelajarannya yang menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk belajar yang sesuai dengan kemampuan anak dengan segala usaha yang dilakukan guru yang termasuk dakam tanggung jawabnya.

Pendidik dan guru merupakan peran yang paling utama di lingkungan sekolah apalagi di dalam kelas, khususnya untuk anak di jenjang pendidikan KB/PAUD/TK/RA/TPA guru adalah sosok teladan untuk anak karena guru adalah pusat peratian anak saat dikelas, contoh tingkah laku guru akan mudah di perhatikan dan ditiru oleh anak sehingga guru harus membentuk kepribadian anak didik yaitu ada sebagai berikut :

a. Berperan sebagai menata/memanajemen di dalam kelas, peringatkan/dibacakan setiap diawal pembelajaran atau selesai pembelajaran secara bersama-sama dikelas sehingga anak dapat memahami secara lisan dan daya ingat.
b. Berperan sebagai administrator seperti melengkapi data sekolah seperti buku rapor, buku daftar nilai, buku presensi siswa,dll.
c. Berperan sebagai supervisor seperti memberikan pengawasan dan bimbingan untuk anak didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Berperan sebagai leade*r* seperti menjadi ketua kelas.

e. Berperan sebagai innovator seperti membentuk niat belajar yang cukup tinggi untuk menambah pendidikan.

f. Berperan sebagai motivator dan supervisor sebagai peran sebagai pendidik.

3. **Fungsi dan Kewajiban Guru Untuk Pendidikan Anak**

Fungsi guru yaitu sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, dan pelatih. kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang memerlukan kebijakan pemerintah (integratif). Menjelaskan secara bijak (hikmah) materi atau persoalan apapun yang sering ditanyakan oleh anak di dalam kelas mengenai materi atau masalah yang belum dipahami oleh anak didik. Karena guru memberikan pengetahuan dalam hakikat pendidikan dan ilmu yang baik secara praktis teoritis dan empris. Guru juga bisa menguasai materi dalam setaip apa yang diajarkan kepada anak dengan kompetensi dasar (KD) yang sesuai kaidah, dapat mengusai konsep dan metode melalui metode teknologi, keilmuan, relevan yang telah terkonsep dengan matang sebelum diberikan kepada anak didik melalui setiap program mata pelajaran yang akan disampaikan. [15]

[15] Ahmad Sopian, "Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan," *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1, no. 1 (June 15, 2016): Hlm. 88–97.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Keterampilan Menulis

kemampuan menulis untuk anak merupakan suatu kemauan/minat anak dalam pengendalian untuk mengerakan jari dan lengan serta keterampilan pada saat menulis. Kemampuan menulis sangat dibutuhkan baik dalam kehidupan prasekolah, sekolah dasar hingga lingkungan masyarakat. Menulis juga merupakan penggambaran visual, tentang pikiran, perasaan, ide anak sebagai alat komunikasi. Dimasa sekolah yang akan datang anak juga dituntut untuk menulis sebagai suatu proses berpikir yang teratur, sehingga pembaca bisa mudah memahami hasil tulisan anak baikpun bentuknya kurang teratur/rapi oleh karena itu di masa prasekolah anak di tuntun untuk melatih keterampilan menulis. Pada masa sekolah dasar anak diharapkan untuk unggul dalam menulis karena kemampuan menulis sangat utama untuk masuk kejenjang sekolah setelah taman kanak-kanak.

Menurut Lerner dalam theresia dina ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak untuk menulis, yaitu : adanya perkembangan otot halus anak, daya tangkap anak terhadap tulisan, daya mengingat anak saat melihat tulisan, penggunaan gerakan tangan yang dominan, dan kemampuan anak dalam mengikuti perintah. Sedangkan menurut Bernard dalam theresia dina, mengemukakan manfaat dari menulis, yaitu sebagai sarana untuk mengungkapkan pemahaman anak atas apa yang telah ditangkapnya sehingga ada kepuasan tersendiri pada anak untuk meningkatkan kesadaran dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penangkapan dari lingkungann, pemahaman tentang kemampuan menggunakan keterampilan dalam menulis. Betapa pentingnya menulis untuk kehidupan. Selain digunakan di sekolah menulis juga digunakan dalam kegiatan bermasyarakat. Menulis juga dapat dijadikan sebagai hobi bahkan keterampilan yang dapat menghasilkan karya-karya yang dikenal banyak orang.[16]

## C. Penerapan Media Belajar Menulis (Secil Menulis)

### 1. Pengertian Media

Menurut Suranto media bisa disebut alat untuk memperkenalkan dan alat yang digunakan untuk komunikasi atau bertukar informasi. media merupakan bagian utama dari pembelajaran yang mengandung materi perintah di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa. Adapun sebagai alat proses belajar yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencaaian tujuan pendidikan.

Dapat disimpulan bahwa sebelumnya mediadapat digunakan sebagai penyampaian informasi untuk pembelajaran online ataupun bentuk pengumuman apapun, adapun tujuan dari hal ini untuk menginspirasi anak untuk belajar. Berkat media selain dukungan komunikasi, dukungan belajar dapat mengatasi kendala ruang dan waktu belajar serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat mempermudah proses belajar siswa.

[16] Theresia Dina, *Pengaruh permainan Kotak Kartu Kata pada Kemampuan Menulisanak usia dini*, (Semarang: Belia, 2014) Hlm. 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suwardi mengklaim bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[17]

a. Sebuah media sebagai sumber belajar

   Multimedia bisa menjadikan media yang digunakan guru sebagai bahan pendidikan yang merupakan sumber belajar bagi anak.

b. Media sebagai alat

   Fitur dalam media ini digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajarannya dikemudian hari. Alat multimedia memungkinkan anak untuk memahami pembelajaran tertentu dengan lebih mudah.

**2. Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad jenis media teknologi memiliki perkembangan dan bisa di kelompokkan menjadi 4, yakni : [18]

a. Sebuah. Kertas cetak adalah media untuk membuat atau mengirimkan dokumen seperti buku dan gambar diam. Media cetak mencakup teks, grafik, foto, atau gambar biasa.

b. Media merupakan hasil teknologi audiovisual yang merupakan sarana produksi yang penting untuk menyajikan pesan suara dan visual dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik. Media audiovisual meliputi film, video, dan

[17]Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Surabaya: PT STAIN Salatiga Press, 2007), Hlm. 76.

[18]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Anak usia dini*, (Jakarta, 2006), Hlm. 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

televisi.

c. Sarana komunikasi adalah mereka yang menggunakan sumber berbasis mikroprosesor untuk menghasilkan bahan.

d. Media yang merupakan hasil perpaduan antara teknologi percetakan dan komputer merupakan sarana pembuatan dan penyampaian dokumentasi yang memadukan penggunaan berbagai format multimedia, flyer, dan sistem audio yang dikendalikan oleh komputer. Media ini sering disebut sebagai media interaktif karena didukung oleh komputer seperti video interaktif.

**3. *Mobile Learning* sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi**

mobile learning yaitu sebuah media untuk mengankses pembelajaran ataupun informasi apapun. Anak dapat mengatur kapan dan di mana mereka ingin belajar. Oleh karena itu, setiap orang berhak mengakses materi dan informasi pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidupnya, tanpa memandang tempat tinggal, status, atau budayanya. Mobile Learning adalah cara alternatif untuk menyebarkan layanan pembelajaran kapan saja, di mana saja. Pembelajaran seluler adalah jaringan seluler komersial, mendukung jangkauan yang luas. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem layanan e-learning, akademik, dan pesan instan. Pembelajaran seluler didorong oleh adopsi perangkat seluler

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sangat cepat. Ada lebih banyak perangkat seluler dari pada komputer pribadi. Perangkat seluler lebih mudah digunakan daripada komputer pribadi. Perangkat seluler dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Mobile learning cenderung dipahami sebagai kondisi siswa untuk belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Di lingkungan sekarang ini, pembelajaran bergerak adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat seluler dan jaringan seluler. Singkatnya, mobile learning adalah pembelajaran menggunakan perangkat dan jaringan seluler sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja, di mana saja. Salah satu perangkat yang digunakan untuk pembelajaran pada *gadget* adalah smartphone.

Woodill menjelaskan bahwa smartphone telah berevolusi karena ponsel menjadi lebih kecil dan memiliki lebih banyak fungsi dan kegunaan. Pager, yang populer pada 1980-an, telah menjadi ponsel. Ponsel generasi kedua memiliki fitur yang sangat sederhana seperti panggilan telepon dan layanan pesan singkat serta operasi sederhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan stopwatch. Dalam perkembangannya, ponsel memasukkan banyak fitur yang terdapat pada personal digital assistant. Kemudian kami memperkenalkan jenis telepon baru yang disebut smartphone,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sering kali memiliki keyboard bentuk qwerty atau virtual keyboard seperti layar sentuh sehingga cocok untuk pembelajaran seluler.

**4. Aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran**

Sebuah aplikasi pada *gadget* android adalah alat belajar yang menyenangkan dan tampak baru untuk hal pendidikan. Aplikasi yang digunakan sebagai alat pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna. Selain untuk membangkitkan minat belajar siswa, aplikasi yang digunakan sebagai perlengkapan sekolah hendaknya memberikan efek yang merangsang minat belajar siswa. Menurut Hujair A.H Sanaky menyebutkan bahwa ada lima kriteria yang dapat digunakan untuk mengevaluasi media interaktif:[19]

**a.** Semacam Kendaraan harus didesain sederhana, mudah digunakan dan menyenangkan.

**b.** Ada sesuatu yang bersifat kognitif dalam media. Artinya, melalui media, anak belajar berpikir dan dengan demikian mengembangkan kemampuan kognitifnya.

**c.** Berisi informasi dan saluran informasi.

**d.** Integrasi media atau media harus sesuai dengan aspek tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan variasi pembelajaran serta harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

[19]Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Inovatif -Interaktif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), Hlm. 208.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Murid yang lahir. Media harus disajikan dengan cara yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Semangati mereka untuk belajar lebih banyak.

**e.** Dengan Ini holistik. Singkatnya, agar tujuan pembelajaran Anda bekerja dengan baik, Anda perlu mengembangkan media pengajaran dan memberikan pelajaran yang direncanakan.

**5. Aplikasi Belajar Menulis (Secil Menulis)**

Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai bahan alternatif adalah media aplikasi belajar menulis (secil menulis). Aplikasi "Belajar Menulis" adalah aplikasi untuk membantu anak-anak belajar menulis huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan. Media belajar ini memiliki fitur bermain yang menyenangkan untuk anak-anak. Aplikasi ini dibuat untuk membantu anak-anak mendapatkan ide-ide baru tentang belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yang berasal dari internal (internal) dan eksternal (eksternal) anak . Faktor yang berasal dari internal peserta didik adalah perubahan kemampuannya dan faktor yang berasal dari eksternal peserta didik adalah lingkungan yang membentuk kualitas pembelajaran. Hasil belajar anak dapat dipengaruhi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari ambisi anak untuk mendapatkan sesuatu sehingga anak ada kemauan untuk terus belajar dalam proses pembelajaran.

**6. Faktor Pembelajaran Menggunakan Mobile Learning**

Purwanto mengatakan hasil belajar anak pengaruhnya bisa didapat melalui faktor eksternal dan internal. Lingkungan (alam dan sosial) dan alat (program penelitian, guru, institusi dan struktur, manajemen) adalah faktor eksternal, dan faktor internal terdiri dari faktor fisiologis (kondisi fisik dan indera) dan psikologis (bakat), Minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.[20]

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (internal) dan faktor eksternal (eksternal) siswa. Faktor internal siswa adalah perubahan kemampuannya, dan faktor eksternal siswa adalah lingkungan yang membentuk kualitas pembelajaran. [21] Hasil belajar siswa berada pada diri anak yang dipengaruhi oleh kemampuan dan keinginan yang kuat untuk belajar dan terus belajar, serta lingkungan yang mendukung proses belajar peserta didik .

[20] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), Hlm 107.

[21] Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004),Hlm 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**7. Dampak Pembelajaran berbasis *Mobile Learning***

Pembelajaran yang menggunakan mobile learning mempunyai dampak yang besar untuk pendidikan. Suatu alat alternatif yang sangat potensial mobile learning sangat tepat untuk mengembangkan pembelajaran untuk anak di zaman sekarang. Namun sedikit yang diketahui tentang penggunaannya sebagai alat pembelajaran, terutama pada ponsel hal tersebut sangat mengecewakan karena kebanyakan orang tidak memilikinya dan menggunakannya.

Menurut Ali Sadikin pembelajarn pada zaman dahulu dan pembelajaran menggunkan e-learning masih belum isa dikatan bisa digantikan dengan mobile learning. Pembelajaran seluler memiliki batasan, terutama terkait dengan perangkat pembelajaran/pendukung. Batasan mobile learning dapat dilihat di bawah ini.[22]

a. Kemampuan prosesor
b. Kapasitas memori
c. Layar tampilan
d. Perangkat *I/O* terbatas
e. Pengguna membutuhkan manfaat teknis

[22] Ali Sadikin, Metode Pembelajaran 1 Bang Ali, [Online), firt Development : 10, April, 2013).Http://Alisadikinwear.Worpress.Com/2012/07politeknikperikanannegri.Html.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah penyelidikan yang bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan peristiwa individu, fenomena, kegiatan sosial, keyakinan, sikap, persepsi dan pemikiran dalam kelompok dan untuk individu untuk anak didik.[23] Peneliti memilih penelitian kualitatif bertujuan untuk mempermudah dalam narasi untuk pembaca, sehingga peneliti menjelaskan menyajikan secara penjelasan (cerita) untuk dipahami oleh pembaca dengan mudah dari pada angka. Peneliti juga menggunakan pendekatan studi kasus.

Banyak anak-anak bermain sendiri dengan gadget, pecandu, youtube, tiktok dan banyak lagi. Oleh karena itu, disesuaikan dengan kebutuhan bahwa gadget dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, terutama tergantung pada keadaan pandemi COVID-19 saat ini dan pembelajaran online.

[23] Sugiyono, "Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2017), Hlm. 213.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di TK MUSLIMAT NU 29 MAHKOTA GRESIK dengan mengambil sampel anak kelompok A.

## C. Sumber Data

1. Data Primer

Menurut Jl Dipati Ukur dalam Suharsimi Arikunto data primer dijelaskan bahwa data yang didapatkan dari sumber pertama, diperoleh melalui wawancara. Data primer biasanya merupakan data yang dikumpulkan melalui bagian pertama, misalnya melalui wawancara dan penelusuran. Data primer untuk penelitian ini diperoleh dari seorang guru dengan anak-anak secara rundom. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas dan dilengkapi data dari orangtua.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan membaca, mempelajari, dan memahami literatur, buku, dan dokumen dengan cara lain.[24] Data Sekunder merupakan sumber pendukung dari pada data primer. Penulis menggunakan data sekunder menggunakan dari sumber jurnal, buku, yang sesuai dengan judul yang berkaitan.

[24] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan alat yang berbeda pengumpulan data yang umum yang bersifat kualitatif-deskriptif yaitu :

1. Observasi

Peneliti mengamati dengan mendatangi langsung di TK MUSLIMAT NU 29 MAHKOTA GRESIK menemui guru kelas. Tahap awal dalam penelitian yakni partisipan penuh, pada saat pengumpulan data untuk pendapatan data peneliti turun secara langsung dalam penelitian.

2. Wawancara

wawancara ini menggunakan wawancara terstruktur oleh karena itu nantinya peneliti akan menyiapkan instrumen wawancara berupa pertanyaan tertulis dan ditanyakan secara langsung seperti tanya jawab yang telah disiapkan.

3. Dokumentasi

Dari banyaknya data dari fakta yang terjadi disimpan dalam dokumen dalam bentuk dokumen. Peneliti kemudian merekam semua peristiwa yang mereka pelajari dalam bentuk video dan foto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data sedang berlangsung sementara data yang dikumpulkan dikumpulkan. Prosedur analisisnya adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara benar melalui kegiatan yang terjadi melalui tahap awal observasi dilanjutkan dengan wawawancara dan pengumpulan dokumentasi dengan adanya foto dan video. Dari dara yang terkait dengan masalah penelitian yakni bagaimana strategi guru dalam penerapan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) untuk anak didik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik.

Peneliti melakukan pengumpulan data di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik yang terkait. Peneliti mengumpulkan data selama 3 minggu dengan melakukan studi observasional dan wawancara. Hasilnya kemudian diinterpretasikan secara deskriptif dan dicatat. Untuk hasil di buktikan dengan lampiran deskripsi penjelasan dalam bentuk narasi dan dilampirkan bukti dokumentasi.

2. Reduksi Data

Menurut Milles dan Huberman, reduksi data adalah kegiatan proses seleksi yang menitik beratkan pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang didapat dari audio rekaman dan catatan didapat dari lapangan. Data yang dikumpulkan begitu besar dan kompleks sehingga masih membingungkan, sehingga data utama harus dipilih dan disusun secara sistematis. Data dianggap relevan dan penting strategi guru dalam penerapan terhadap peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis anak usia dini melalui aplikasi belajar menulis (secil menulis). Setelah peneliti mendapatkan data penelitidak langsung menulisnya melainkan membentuk dalam deskripsi terlebih dahulu dan memilih hasil yang sesuai dengan yang diteliti

3. Visualisasi Data

Visualisasi data adalah kegiatan yang menyajikan data dasar untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan akurat tentang pengamatan, wawancara, dan hasil dokumen. Visualisasikan data dalam penelitian ini dengan menyajikan data kunci, termasuk hasil keseluruhan penelitian, tanpa menghilangkan data pendukun, pembacaan, perpindahan data dan penyederhanaanya. Data kasar didapat dilapangan bentuk narasi (teks/ucapan). Dengan ini peneliti memberikan pertayaan yang dikaji bentuk deskripstif. Data yang divisualisasikan untuk memudahkan penjelasan peristiwa dengan mempermudah dalam menarik kesimpulan. Dari situ,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti mulai menjelaskan apa yang telah dipelajari.

4. Kesimpulan

Analisis data dilakukan dilapangan hingga tuntas, dan setelah itu menarik kesimpulan. Tentunya untuk mencapai kesimpulan tersebut, baik data dari catatan lapangan maupun data dari observasi, dokumen dan data lainnya dari operasi lapangan yang sedang berlangsung, berdasarkan hasil analisis data..[25]

Data didapat dalam bentuk tafsiran, argumentasi dan hasil wawancara yang terlampir, sehingga dijelaskan secara narasi dan disimpulkan secara sistematik.

## F. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Validasi data penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data. Triangulasi dalam uji reliabilitas didefinisikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda pada waktu yang berbeda dengan cara yang berbeda.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber uji reliabilitas data dilakukan dengan validasi data dari berbagai sumber. Sumber dapat diperoleh dari kebenaran informasi dengan berbagai cara, antara lain wawancara dan observasi. Setiap metode menghasilkan bukti yang

[25] Ibid.,Hlm 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan wawasan tentang fenomena yang diteliti.[26] Wawancara dan observasi menghasilkan bukti atau data yang berbeda. Ini memberi peneliti banyak pengetahuan untuk mendapatkan fakta yang dapat dipercaya.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi dilakukan dengan membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Untuk mendapatkan gambaran utuh tentang keaslian informasi yang relevan dan spesifik, peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi untuk memverifikasi keasliannya. Saya ingin mendapatkan hasil yang mendekati kebenaran dari berbagai perspektif dan sudut pandang. Triangulasi pada tahap ini dilakukan bila ada keraguan terhadap data atau informasi yang diperoleh dari subjek penelitian atau informan. Oleh karena itu, triangulasi ini tidak diperlukan jika data yang diperoleh tidak ambigu.

3. Teori segitiga

Hasil akhir dari studi kualitatif adalah membentuk informasi, yang kemudian dibandingkan dengan perspektif teoritis yang relevan untuk menghindari bias pribadi peneliti terhadap data. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman selama peneliti dapat menemukan pengetahuan teoritis secara rinci tentang hasil analisis data yang diperoleh.

[26] Lexy J. Moleong,*Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm. 330.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Deskripsi Tempat Penelitian

### 1. Kondisi Geografis

Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik berada di jl pahlawan II no.18 pekauman, kecamatan gresik kabupaten gresik, jawa timur 61114. Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik berada di pusat kota/ perkotaan di dekat alun-alun kota gresik. Iklim diklasifikasikan sebagai tropis. Musim hujan dari November hingga April, musim kemarau dari Mei hingga Oktober, suhu rata-rata 20-35 ° C.

**Denah sekolah Tk Muslimat Nu Mahkota Gresik**

**Gambar 4.1**

Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik memiliki beberapa tenaga pendidik dengan rincian kepala sekolah, wakil kepala sekolah, staf administrasi sebanyak 2 dan guru sebanyak 15



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan total 19 orang tenaga pendidik sekolah. Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik memiliki beberapa peserta didik kelompok A sebanyak 129 peserta didik untuk kelompok B sebanyak 142 peserta didik dengan total 271 peserta didik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik. Berikut ini adalah tabel yang berisi jumlah tenaga kerja di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik.

**Tabel 4.1**

**Jumlah Tenaga Pendidik Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik**

| No. | Nama jabatan | Jumlah tenaga pendidik |
|---|---|---|
| 1. | Kepala sekolah | 1 |
| 2. | Wakil kepala sekolah | 1 |
| 3. | Staf administrasi | 2 |
| 4. | Guru | 15 |
| **Total** | | **19** |

Sumber: Arsip Data Jumlah tenaga kerja Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik, 2021

Berikut adalah rincian data jumlah peserta didik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik menurut kelompok kelas masing-masing peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 4.2**

**Jumlah Peserta didik menurut kelompok kelas**

| No. | Nama Kelompok Dan Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|---|---|---|
| 1. | Al-Karim (A) | 18 |
| 2. | Al-Hadi (A) | 18 |
| 3. | An-Nafi' (A) | 19 |
| 4. | Ar-Rosyid (A) | 19 |
| 5. | Al-Qowiy (A) | 18 |
| 6. | Asy-Syakur (A) | 19 |
| 7. | Al-Jabar (A) | 18 |
| 8. | Al-Karim (B) | 21 |
| 9. | Al- Hadi (B) | 20 |
| 10. | An-nafi' (B) | 19 |
| 11. | Ar-Rosyid (B) | 18 |
| 12. | Al-Qowiy (B) | 22 |
| 13. | Asy-Syakur(B) | 21 |
| 14 | Al-Jabar (B) | 21 |
| Total | | 271 |

Sumber: Arsip Data Jumlah peserta didik kelompok kelas, 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Kondisi Pendidikan**

Tenaga pendidik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik tersebar di jenjang SMA/SMK ( 25%) dan S1 (75%). Kebanyakan tenaga pendidik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik sudah mencapai S1 dan untuk yang SMA/SMK juga proses menempuh pendidikan S1. Tenaga pendidik di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik visi aktif, kreatif, inovatif sehingga dalam berlagsungnya pembelajaran anak diberikan media pembelajaran yang mengalami pembaruan dan edukasi, untuk misi yaitu penanaman iman dan taqwa menuju anak sholeh sholihah yang berbudi luhur dan berakhlaqul karimah.

**B. Hasil penelitian**

**1. Srategi Guru Dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis**

Dari hasil observasi yang saya lakukan di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik menunjukkan bahwa guru menerapkan pembelajaran online/daring pada masa pademi covid-19 saat ini dengan adanya pembelajaran tersebut yang beralasan bahwa peserta didik mendominasi lebih banyak dari luar desa sekitar Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik sehingga mencegahnya hal yang tidak diinginkan oleh pihak dinas dan para tenaga pendidik sehingga guru menerapkan pembelajaran secara online/daring. Pembelajaran daring biasa di lakukan melalui vidio yang di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

publikasikan melalui grup whatshapp kelas masing-masing. Untuk setiap minggunya diadakanya evaluasi pembelajaran melalui vidiocall yang didampingi oleh orangtua dan untuk waktu berlangsungnya pembelajaran ini tidak tebatas karena melihat kondisi orangtua yang bekerja sehingga menyesuaikan waktu luang orangtua untuk bisa mendampingi, terkadang juga bisa 4-6 peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran melalui vidiocall akan tetapi juga bisa jadi satu persatu apabila orangtua tidak bisa mendampingi di waktu yang sudah di jadwalkan. Untuk dalam bulan juni ini pembelajaran dilakukan secara offline akan tetapi dilaksanakan secara bergilir/bergantian dan pembelajaran berlangsung dengan waktu yang singkat dari jam 8-9 WIB dengan tetap menerapkan peratutan yang ada untuk berjaga jarak, pakai masker dan mencuci tangan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran berlangsung. Peran guru sangat kompleks dalam lingkungan sekolah dan berlangsungnya pembelajaran, selain itu juga guru menerapkan banyak perkembangan dalam setiap indikator yang akan di terapkan kepada anak didiknya dengan beberapa Aspek-aspek perkembangan anak yang dipahami guru, seperti perkembangan motorik, sosio-emosional, perkembangan moral dan agama, bahasa, kognitif dan artistik.

Aspek perkembangan motorik halus juga penting dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus dipertimbangkan oleh salah satunya indikator dari keterampilan menulis untuk anak. Dengan adanya keterampilan menulis anak bisa melatih kreativitas dan mengembangkan imajinasi. Menulis juga bisa menjadi Media untuk membimbing emosi dan ekspresi diri, mencari pendapat, melatih kesabaran, dan menyempurnakan komitmen anak. Dengan ini strategi guru disampaikan melalui take vidio yang di lakukan guru dari pembuka hingga inti dan penutup sehingga orang tua lebih jelas dalam menggunakan media aplikasi menulis ini untuk diterapkan kepada anak Menurut ibu luluk madaniyah, perkembangan keterampilan menulis anak merupakan:

Untuk tahapan perkembangan keterampilan menulis Anak-anak, ketika anak masih kecil (anak-anak) Mungkin orang tua harus lebih berorientasi belajar komunikasi dengan bahasa sehari-hari dan mengenalkan huruf/angka memalui gambar/kartu/buku edukasi untuk mengenalkan tulisan. Kemudian berlanjut belajar pengenalan huruf/angka melalui suara/audio youtube kemudian menyusun huruf/angka dalam media yang bisa mengasah motorik kasar anak seperti menulis di atas benda yang bisa melatih motorik anak , setelah itu membiasakan anak untuk menulis/ mencoret-coret di atas kertas meskipun masih tidak teratur bentuk tegak ataupun lengkungnya sehingga dibiasakan meskipun dalam sehari satu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semuanya dilakukan secara bertahap sampai anak ada peningkatan meskipun sedikit. berterampil dalam menulis dengan garis yang tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar.[27] Perkembangan dalam keterampilan menulis anak memang penting dan sangat membutuhkan guru sebagai figur di sekolah dan orangtua figur di rumah sebagai pendamping Berpartisipasi dalam pendidikan, berperan, dan mengalami tumbuh kembang anak. Menurut ibu Imamatul Falichah, guru sangat penting dalam tumbuh kembang anak, terutama dalam perkembangan keterampilan menulis anak. Beliau mejelaskan:

Ya, besar sekali pengaruhnya sosok guru untuk anak di lingkungan sekolah karena anak-anak mendapatkan pencapaian maksimal dari segi media yang mendukung dalam menerapkan perkembangan untuk anak, oleh karena itu indikator dari perkembangan secara sesuai kaidah hanya didapatkan di sekolah pada masa usia dini. Dengan adanya itu guru memastikan bahwa setiap indikator harus tersampaikan kepada anak dengan sebaik mungkin termasuk dalam keterampilan menulis yang dapat mengembangkan motorik halus anak dan keterampilan menulis adalah salah satu bekal penting anak untuk masuk kejenjang sekolah dasar karena ketelatenan jari jemarinya dalam menulis dengan baik dan benar bisa

[27] Ibu luluk madaniyah, Wawancara, Gresik, 20 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhi nilai daya kembang anak, begitu juga dalam menulis membiasakan anak menggunakan pensil harus dilatih.[28]

Menurut ibu utami ratna winasti, Peran orangtua untuk kemampuan menulis anak. Dia menjelaskan:

Ya, karena itu adalah hal pertama yang orangtua pelajari dari anak-anak mereka, dampaknya pada anak-anak mereka sangat besar. Jadi, ketika seorang bayi lahir, ia hanya bisa melihat sekelilingnya, di mana peran orang tua dimulai sejak lahir. Peran orangtua sangat penting sehingga mereka harus bersama mereka sejak mereka lahir. Konon, ketika anak dapat berbicara dan mendengarkan dengan baik, orangtua perlu berbicara dengan baik, maka peran orang tua selanjutnya adalah mengajari anak membaca dan menulis. Dengan pendidikan berkelanjutan dalam pemahaman bacaan, anak-anak juga berlatih menulis. Tapi kalau di tahap awal-awal orangtua lalai, dalam arti anak sering tidak dibiasakan Namun bila orangtua kurang hati-hati pada tahap awal, maka membaca akan lebih lambat dan menulis akan menjadi lebih lambat, karena istilah pada paruh kedua periode membaca pertama akan lebih lambat, yang berarti anak belum terbiasa. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting, terutama selama dua tahun pertama tumbuh

[28] Ibu Imamatul Falichah, wawancara, Gresik, 25 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembang anak.[29]

Pendapat yang sama disampaikan oleh ibu eka mishbahatul nh ,bahwa:

Pendampingan orangtua dalam pendidikan dan proses pembelajaran anak sangat penting apalagi dalam masa pademi covid sepertini dan juga pembelajaran secara online/daring sangat kesulitan menyerapnya jika anak dibiarkan secara mandiri dan berbeda dengan pembelajaran offline karena lawan anak dengan adanya gadget yang dimana pembelajaran secara online terus menerus melalui gadget karena orangtua merupakan gerbang pertama anak untuk melihat dan mengawasi setiap perkembangan yang akan terjadi kepada anak dalam dampak negatif ataupun posistif.[30]

Dengan ini strategi guru menggunakan 2 strategi yaitu melaui offline saat pembelajaran langsung di dalam kelas dan pembelajaran online melalui vidio yang di share di grup whatsapp layaknya di sosialisasi terhadap orangtua. Sehingga dengan itu juga perlu dihibau kepada orangtua bahwa tidak membiarkan anak bermain gadget sendiri dan wajib pendampingan orangtua sangat penting bagi anak apalagi di pembelajaran saat dirumah pada masa pademi covid-19.

[29]Ibu Utami Ratna Winasti, Wawancara, Gresik , 1 Juni 2021.
[30]Ibu Eka Mishbahatul Nh, Wawancara, Gresik, 2 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendampingan guru dan Orang tua memiliki pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya. Jika orang tua sejak dini gagal mendidik anak-anaknya atau lalai mendidik anak-anaknya, hal itu bisa berakibat fatal dalam kehidupan anak atau lingkungan sekolah di kemudian hari. Guru dan orang tua harus melakukan yang terbaik untuk mendidik anak-anak mereka. Sebab, selain kewajiban, mereka juga memiliki perannya.

**2. Media Aplikasi Belajar Menulis (Secil Menulis)**

Aplikasi belajar menulis (secil menuis) Ini adalah aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk anak-anak untuk belajar menulis dengan mudah. Aplikasi ini memiliki gambar huruf/angka/binatang/warna dan anggota keluarga begitu juga dilengkapi dengan suara. Terdapat 3 tahapan, yakni panduan materi , percobaan untuk melatih tahap awal anak yang telah diperhatikan di percobaan sebelum melakukan percobaan tadi, guna melatih dan mengevaluasi ketelatenan anak dalam menulis huruf/angka.

Media aplikai belajar menulis (secil memulis) ini dibuat oleh PT Solite Kids, sebuah perusahaan pemrograman. Kegiatannya dalam bidang aplikasi pendidikan untuk anak-anak. Menurut Asadullahil Ghalib Tepatnya Solite Kids adalah fokus PT. Kami adalah perusahaan transportasi umum bernama PT Solite Kids Internasional sejak tahun 2014 . Perusahaan ini bergerak di bidang aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan untuk anak-anak dan juga menjual produk seperti kartu memori, poster dan materi pembelajaran fisika seperti giroskop di Gramedia. Jadi jika saya pribadi di kantor, kami fokus pada pertanyaan untuk anak berusia 2-12 tahun. Jadi aplikasi ini ditujukan untuk pendidikan anak-anak. Jadi mulai dari belajar menulis, belajar membaca, belajar sholat, belajar bersih-bersih, belajar akting, belajar huruf, angka dan dongeng, kami fokuskan hanya pada anak-anak.[31]

Beliau juga berpendapat bahwa aplikasi belajar menulis (secil menulis), berikut penjelasannya:

Aplikasi belajar menulis (secil menulis) ini Semacam aplikasi interaktif. Pengguna atau anak-anak dapat belajar menggunakan media interaktif. Mulailah dengan huruf-huruf alphabet, huruf kapital, angkat, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga. kemudian menulis tanpa ada kekeliruan dalam menulis setiap perbedaan setiap huruf yang ada, contoh huruf “b” dengan “d” huruf yang sekit serupa tetapi berbeda arah terkadang anak untuk memulai juga merasa kebingungan apalagi tidak terbiasa dengan menulis. Aplikasi belajar menulis (secil menulis) dilengkapi dengan musik yang ceria dan sound yang menjelaskan dari mulai dengan panduan, percobaan, dan latihan. Konsep aplikasi kami seperti belajar dan bermain. Ya, Anda sedang belajar di menu belajar

[31]Bapak Asadullahil Ghalib, Wawancara, Gresik, 10 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak Anda. Ada dokumen tentang pengenalan huruf-huruf alphabet, huruf kapital, angkat, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga Kemudian ada beberapa jenis latihan atau latihan di menu play. Jadi, sejak Anda belajar di menu belajar, Anda akan dilatih di menu membaca. Singkatnya, ini adalah paket pembelajaran yang lengkap dan juga tentang mempraktekkan apa yang telah Anda pelajari..[32]

Pada masa zaman sekarang sangat maraknya anak yang mengonsumsi *gadget*. Selain itu ada juga manfaat gadget untuk belajar akan tetapi gadget juga mempunyai sisi negatif, karena orangtua selama dirumah akan mengambil kesempatan dimana orangtua yang sibuk bekerja dan hanya *gadget* yang membuat anak menjadi tenang. Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik, guru sangat memanfaatkan kegunaan gadget, seperti Ibu Imamatul Falichah sebagi guru kelas an-nafi'. Beliau menerapkan aplikasi belajar menulis kewat gadget. Menurut beliau :

Aplikasi ini sangat menarik dan aplikasi ini berisi materi menulis yang dikemas dan disajikan secara menarik untuk anak-anak. Dari mulai menganal huruf abjad, huruf kapital, angka, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga. Materi yang sangat mudah dipahami anak-anak dan pasti

[32]Bapak Asadullahil Ghalib, Wawancara, Gresik, 10 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak mempunyai rasa penasaran ingin mencoba.[33]

Pendapat yang sama oleh ibu luluk madaniyah bahwa:

Media ini akan mudah digunakan oleh peserta didik dan ada latihannya juga sehingga guru bisa melihat perkembangan anak.dengn aplikasi ini anak tidak hanya melihat akan tetapi anak juga bisa mencoba secara langsung dalam aplikasi tersebut. Rasa antusias anak pasti besar ingin memainkan aplikasi belajar ini.[34]

Tidak hanya mudah, aplikasi belajar menulis(secil menulis) juga memiliki dampak positif dan dampak negatif. Seperti pendapat Ibu luluk madaniyah,bahwa:

Dampak positifnya anak bisa memilih fitur apa yang dia mainkan dengan sesuka hatinya.dampak negatifnya anak bisa mempunyai sifat anti sosial jika terlalu sering memainkan gadget apalagi secara sendiri dan tidak baik untuk kesehatan mata terutama.[35]

Berbeda lagi pendapat yang di sampaikan oleh Ibu Imamatul Falichah, beliau mengatakan:

Adapun Dampak positif aplikasi belajar menulis yaitumemudahkan anak dalm belajar, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi di era sekarang. Sedangkan dampak negatif dari aplikasi belajar memenulis terbiasanya orangtua yang menggampangkan bahwa gadget adalah mainan paling aman dan

[33]Ibu Imamatul Falichah, Wawancara, Gresik, 25 Mei 2021 .
[34]Ibu luluk madaniyah, Wawancara, Gresik, 20 Maret 2021.
[35]Ibu Luluk Madaniyah, Wawancara, Gresik, 20 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuat anak tenang apalagi serinya mengonsumsi game secara tidak teratur dalam pemakaian dan aplikasi/konten yang tidak disarankan untuk dilihat anak.[36]

Adapun faktor penunjang dan faktor penghambat aplikasi media belajar menulis (secil menulis). Berikut adalah pendapat Ibu Imamatul Falichah :

Dengan canggihnya gadget saat ini, sehingga guru mudah untuk mengoperasikan dan menerapkan aplikasi belajar menulis (secil menulis).[37]

Pendapat lain dari Ibu luluk madaniyah, yakni:

Faktor penghambat ada di tayangan layanan iklan jika data di nyalakan. Sedangkan, untuk faktor penunjang adanya dampingan orangtua sangat penting pada saat penggunaan aplikasi ini.[38]

Guru menerapkan media aplikasi kepada anak untuk mengembangkan keterampilan anak dalam menulis yang tidak hanya menggunakan buku/modul dengan ini bisa menggunakan gadget untuk alat media belajar. Bila anak didik menggunakan aplikasi belajar menulis (secil menulis) lebih baik adanya pendampingan guru dan oragtua.

[36] Ibu Imamatul Falichah, Wawancara, Gresik, 25 mei 2021
[37] Ibu Imamatul Falichah, Wawancara, Gresik, 25 Mei 2021.
[38] Ibu Luluk Madaniyah, Wawancara, Gresik, 20 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. Pembahasan

### 1. Strategi Guru

Guru adalah peran orangtua kedua di lingkungan sekolah anak. Menjadi guru tidak bisa dianggap mudah. Guru sangat memperhatikan dengan apa yang akan diberikan kepada anak baik materi, media, tingkah laku, dan ucapan. Seorang guru akan sangat berhati-hati dan selalu berusaha memberikan dengan maksimal sangat terbaik, karena lingkungan sekolah bisa membuat daya saing anak dalam belajar dan bermain sangat berbeda saat dirumah dari hal perhatian yang diberikan 1 guru di dalam kelas sangat memicu jumlah anak yang lebih dari 15 anak untuk saling bersaing dalam perhatian guru. Oleh karena itu guru harus sangat berhati-hati dalam menerapkan setiap perkembangan yang akan di terapkan kepada anak karena banyak sisi negatif yang akan terjadi, jika tidak sama rata memberikannya kepada anak didik. Guru juga harus memperhatikan bahwa di dalam pendidikan anak usia dini, terdapat apek-aspek perkembangan yang harus dipahamioleh guru dan juga orangtua, yaitu adanya aspek perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, seni, bahasa, dan kognitif. rangsangan sejak dini sangat perlu di terapkan, terutama rangsangan pada perkembangan motorik halus dalam indikator keterampilan menulis anak. Untuk aspek-aspek ini tidak hanya guru saja yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus memahami baik orangtua juga karena dalam penerapan keterampilan menulis anak bisa dilakukan di rumah dilar jam belajar anak.

Sejak kecil anak harus dikenalkan dengan alat-alat menulis minimal pensil, buku, penghapus untuk sekedar mnegenal dan mencoba untuk mencoret-coret anak akan terbiasa memegang benda yang bisa digunakan dalam mengkreaktivitaskan dan membuat mereka mengerti bahwa menulis dengan pensil diatas buku juga bisa mengambarkan imajinasi atau gambaran yang ada di fikiran meraka. Oleh karena itu rangsangan sangatlah penting untuk anak. Berupa dampingan guru maupun orangtua, karena anak sangat mudah berimajinasi dengan apa yang guru/orangtua ceritakan mereka akan menyampaikan/merespon dengan ucapan/gambaran/tulisan.

Sering kali saya menemukan orangtua yang membiarkan anak untuk menggunakan gadget secara sendiri tanpa dampingan orangtua. Akan tetapi berbeda di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik, gadget dimanfaatkan sebaik mungin dalam berlangsungnya pembelajaran layaknya di masa pademi covid-19 guru menerapkan media aplikasi belajar menulis (secil menulis) sebagai alat belajar dan orangtua dirumah mendampingi anak dalam menggunakan media belajar tersebut. Tidak hanya itu guru juga menggunakan pembelajaran secara vidiocall dan vidio

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang di share melalui whatsapp guru kelas masing-masing anak, dan juga memberikan tayangan edukasi melalui youtube yang layak di tonton untuk anak-anak yang tepat pada usia yang harus ditonton sesuai kaidah perkembangan usia anak. Di zaman sekarang alat yang serba canggih apalagi dengan gadget dengan kecanggihan teknologi. Dengan itu anak diperbolehkan diperkenalkan gadget akan tetapi tepa dibatasi sehingga perlu juga dampingan orangtua pada saat penggunaan.

Banyak berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang ada pada *gadget* dan bisa di download melalui *play store* dengan banyak pilihan media belajar yang bisa di download terutama aplikasi belajar menuli (secil menulis) aplikasi ini berguna untu melatih dan mengavaluasi kemampuan anak dalam keterampilan menulis. Aplikasi ini juga tidak hanya menampilkan hurufa saja akan tetapi juga mngenalkan kata dari warna, anggota keluarga, hewan yang dilekapi dengan musik yang sangat asik.

Untuk pendampingan dirumah orangtua harus lebih aktif, agar cara belajar anak tidak bosan dan tidak hanya menggunakan buku yang sudah disediakan melainkan juga ada aplikasi di gadget yang bisa dimanfaatkan karena di dalam aktivitas anak, anak lebih banyak menggunakan gadget dari pada menggunakan media alat permainan edukasi (APE). Oleh karena itu selama

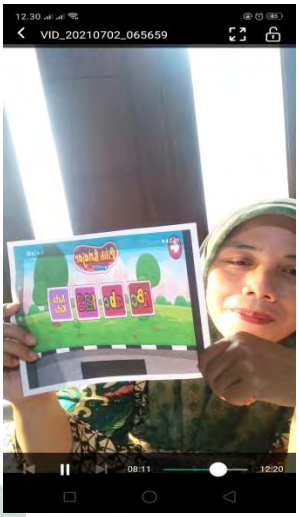
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dirumah anak juga layak diberikan alat permainan yang tidak hanya meningkatakan perkembangan indra peraba anak tetapi juga kognitif untuk bekal anak di sekolah kedepannya. Sehingga anak tidak terus-menerus untuk menonton yang tidak pada porsi umurnya.

Pada saat orangtua mendampingi anak dalam masa belajarnya anak akan timbul rasa bahwa orangtua memperhatikan anaknya dengan penuh kasih sayang dan sehingga anak akan timbul rasa keakraban dengan orangtua. Orangtua juga bisa memperhatikan perkembangan anak di tahap mana berkembangnya. Sehingga orangtua juga mengerti arahan anak harus dikemanakan dalam setiap peraturan yang dia langgar supaya mengetahui aturan setiap tindakannya, dengan hal itu anak akan merasa menjadi berharga pada kenangan cerita disetiap yang anak lakukan bersama orangtua. Orangtua berpengaruh sangat besar bagi tumbuh kembang anak, sesuai dengan kondisi sekarang yang dunia mengalami masa covid-19 sehingga waktu belajar anak lebih banyak dengan orangtua dirumah dari pada bersama guru disekolah karena pembelajaran dilakukan secara daring/online .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2




Gambar 4.3

Sebagai guru dan orangtua yang mendidik anak dalam lingkungan yang berbeda, oleh karena itu guru dan orangtua dapat memberikan akhlaq yang baik untuk bekal anak di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Oleh karena itu setiap tindakan yang guru dan orangtua berikan Tidak boleh berlebihan dan tidak boleh kurang. Kalau berlebihan anak akan bersikap manja, kalau kurang pun anak akan berontak sama orangtua. Oleh karena itu, guru dan orangtua harus pandai-pandai dalam mendidik anak. Tidak lupa juga berdo'a untuk kebaikan anak kepada Allah yang sudah memberikan amanah.

**2. Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis (secil menulis)**

Aplikasi belajar menulis (secil menulis) merupakan aplikasi belajar menulis (secil menulis) memudahkan anak untuk belajar menulis.aplikasi ini bisa memmbantu anak untuk mengenal huruf alfabet, huruf kapital, angka, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga dengan cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menyenangkan. Aplikasi belajar menulis di konsep dengan rancangan sebagai media interaktif yang bertujuan untuk anak di masa belajar tidak mudah bosan karena dilengkapi musik yang asik dan gambar yang menarik.Anak dari sejak umr 3 tahun pertama diusahan di kenalan dengan menulis sehngga anak sedikit lebih mudah untuk tahap selanjutnya dan bisa menulis huruf alfabet , huruf kapital, angkat, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga.

Solite kids adalah PT, kita PT company yang dirintis sejak 2014 di madura yang saya namai PT solite kids internasional. Binis yang saya rintis di bidang aplikasi yang edukasi untuk anak dan saya membuat semacam media pembelajaran dalam bentuk fisik kayak flashcard, poster,spiner yang biasa dijual di gramedia. Di PT ini lebih fokus dalam pengerjaan aplikasi untuk anak usia 2-12 tahun yang berhubungan dengan pendidikan contoh salah satunya ya aplikai belajar menulis.

Aplikasi belajar menulis (secil menulis) dirancang sejak 2016. Dirilis pada tanggal 12 september 2017 dan *diupdate* pada tanggal 15 februari 2019. Aplikasi belajar menulis sudah mendapat bintang 5 dari 100.000 lebih orang yang *download* aplikasi belajar menulis (secil menulis). Usia paling banyak 25-35 tahun yang *download*. Yang paling suka dimainkan di bagian menulis huruf kapital dan huruf kecil. Setiap hari aplikasi ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipakai oleh 8.561 pengguna karena tidak semua orang menggunakan aplikasi ini secara bersamaan .

Bapak Asadullahil Ghalib adalah produser dari perancang aplikasi belajar menulis (secil menulis). Beliau menjelaskan bahwa aplikasi ini sangat layak dikonsumsi anak usia dini, apalagi pada umur 3 tahun pertama. Karena tuntutan pendidikan yang semakin sulit, anak harus dipaksa untuk belajar menulis huruf alfabet, huruf kapital, angka, mengenal binatang, mengenal warna, mengenal buah dan juga anggota keluarga dimulai sejak kecil. Pada usia 5-6 tahun anak diharuskan bisa menulis untuk melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah dasar.

Aplikasi pembelajaran menulis sangat berguna bagi guru karena merupakan alat pembelajaran yang menyenangkan. Belajar menulis media aplikasi (secil menulis) yang bisa digunakan sebagai media pendamping. Aplikasi pembelajaran menulis (secil menulis) dapat digunakan selama satu jam sehari. Jangan gunakan aplikasi ini untuk waktu yang lama karena dapat membuat anak Anda tergila-gila dengan permainan gadget. Dengan hanya satu jam sehari dengan bantuan orang tuanya, anak-anak akan senang diperkenalkan dengan media elektronik dan dicintai oleh orang tuanya.

Adapun 4 dari fitur Aplikasi belajar menulis, yaitu:

1. Menulis huruf a-z satu persatu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

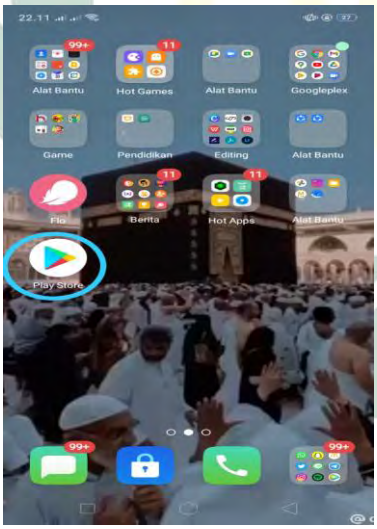
2. Belajar menulis huruf kecil

3. Belajar menulis angka 1-10

4. Belajar menulis nama binatang, buah-buahan dan anggota keluarga

Aplikasi belajar menulis (secil menulis) Anda dapat mengunduhnya dari Google Play atau Gadget Play Store. Berikut cara mengunduh aplikasinya menulis:

a. Klik ikon Google Play atau Play Store di gadget hingga Anda mencapai halaman beranda Google Play atau Play Store.




**Gambar 4.4**

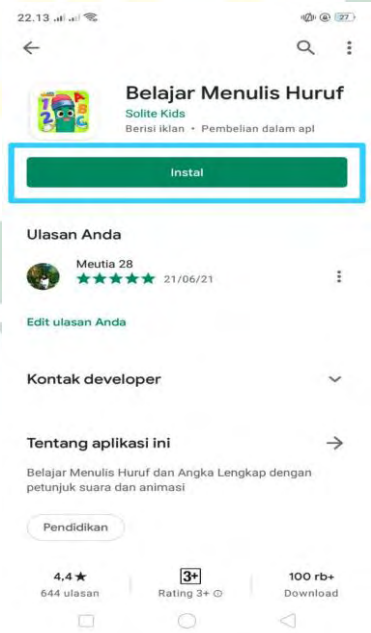
**Gambar 4.5**

b. Setelah itu ketik di kolom pencarian belajar menulis dan pilih aplikasi belajar menulis (secil menulis).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Gambar 4.6**

c. Setelah itu klik *install* yang berwarna hijau hingga *terinstall* dan ikon belajar menulis (secil menulis) berada di *desktop gadget*.




**Gambar 4.7**

Berikut adalah cara penggunaan aplikasi belajar menulis (secil menulis) :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga anak waktu belajar nya lebih banyak bersama orangtua sehingga dalam strategi guru menggunakan cara mensosialisasikan kepada orangtua.

Aplikasi membaca memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Terutama efek positif pada anak-anak:

a. Pembelajaran sangat menarik bagi anak-anak karena mereka sudah familiar dengan sarana teknisnya sehingga mereka tidak langsung bosan belajar.

b. Belajar lebih mudah setiap hari dengan suara yang jernih dan gambar yang menarik.

c. Konsep belajar menulis dapat membantu anak membaca lebih cepat.

d. Mudah dibawa kemana-mana, Anda dapat menggunakannya kapan saja, di mana saja yang diinginkan anak Anda.

e. Bermain gadget akan lebih nyaman dalam aplikasi untuk belajar menulis (secil menulis).

Saat bermain dapat merangsang anak untuk mendapatkan bintang untuk meningkatkan kemampuan konsentrasinya. Belajar lebih banyak untuk anak-anak belajar melalui sarana teknologi. Dampak negatifnya adalah:

a. Anak Anda mungkin kecanduan gadget.

b. Tanpa dukungan orang tua, anak Anda akan tergoda oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aplikasi lain seperti YouTube dan game lain dan tidak akan bisa fokus belajar.

c. Penggunaan terus menerus dapat merusak mata anak.

d. Karena interaksi yang buruk dengan lingkungannya, anak-anak dapat menjadi lesu dan antisosial. Sering bermain dengan mainan bisa berbahaya bagi otak dan perkembangan anak

Faktor-faktor yang menghambat dan penunjang adopsi membaca anak-anak meliputi:

a. Faktor penunjang

1. Dukungan orang tua selalu tersedia untuk mengarahkan dan membimbing anak.
2. Belajar menulis aplikasi tidak memakan cukup ruang pada perangkat karena ukurannya yang kecil.
3. Keanekaragaman gaya belajar sangat besar sehingga mendukung berbagai tingkat belajar menulis pada anak.
4. Hampir semua orang tua sekarang memiliki perangkat yang dapat digunakan anak-anaknya untuk belajar.
5. Membuat bahan ajar, termasuk abjad, vokal, dan bacaan
6. suku kata, dan semua permainan dapat digunakan tanpa internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Dilengkapi dengan audio dan visual yang menarik.

b. Faktor penghambat

1) Tidak semua orang tua memiliki pengawasan penuh terhadap anak-anaknya, memungkinkan mereka untuk bermain gadget untuk permainan selain belajar.

2) Orang tua yang sangat paham teknologi tidak dapat belajar menulis dengan aplikasi bantu.

3) Utilitas tidak murah, jadi ekonomis.

4) Saya memiliki layanan iklan yang muncul setiap kali saya selesai menggunakan aplikasi.

5) Anda perlu memperbarui secara teratur untuk menerima pembaruan.

6) Perangkat spesifikasi tinggi diperlukan untuk menggunakan aplikasi ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pemaparan diatas denga judul "Strategi Guru Dalam Penerapan Media Aplikasi Belajar Menulis Di Tk Muslimat Nu 29 Mahkota Gresik" disimpulkan sebagai berikut :

guru sangat berpengaruh dalam berlangsungnya pembelajaran disekolah, untuk memenuhi setiap perkembangan yang ingin dicapai untuk anak. Orangtua sebagai pendamping untuk terlibat dalam proses pembelajaran anak, dalam berlangsunya penerapan media aplikasi belajar melalui gadget guru menggunakan strategi dengan secara online melalui take vidio yang di share di grup whatsapp kelas. sehingga orangtua harus berperan mendampingi anak dalm menggunakan *gadget* saat dirumah. Oleh karena itu orang tua menerapkan kepada anak dengan menggunakan media aplikasi belajar menulis (Secil menulis) sebagai media untuk anak belajar. Aplikasi ini sangar cocok digunakan untuk anak yang usianya mulai umur 3 tahun. Guru juga mengharapkan pencapaian yang maksimal dalam menggunakan aplikasi belajar menulis sehingga guru juga menerapkan stategi secara offline dengan itu anak lebih tanggap dan rasa antusiasnya sangat tinggi pada saat guru menerapkannya. Sehingga anak ingin dapat mencobanya karena dengan banyaknya fitur menu yang ditampilkan dalam aplikasi belajar menulis ini sehingga anak dapat menikmati gambar maupun musik yang disajikan untuk membuat anak lebih semngat mengonsumsi



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aplikasi tersebut. Dengan itu juga aplikasi ini juga memiliki dampak positif dan negatif, oleh karena itu guru dan orangtua wajib mendampingi anak pada saat menggunakan aplikasi ini. Aplikasi inijuga memiliki faktor penunjang dan pengahambat sehingga alam menggunakan aplikasi ini sangat butuh pengawasan penuh.

## B. Saran

1. Kepada guru dan orangtua untuk selalu melakukan pendampingan pada saat penerapan menggunakan gadget. Dapat memberikan stimulus yang baik, memberian motivasi, membentuk dalam pembelajaran dalam perkembangan keterampilan menulis, sekaligus mengoptimalkan waktu anak dalam penggunaan gadget.
2. Kepada perancang aplikasi belajar menulis (secil menulis), diharapkan selalu *mengupdate* aplikasinya agar anak tidak bosan untuk menggunakannya.
3. Dari penelitian ini dengan harapan bisa memberikan pandangan danpengalam bagi peneliti selanjutnya, terlebih mengenai strategi guru dalam penerapan media aplikasi belajar menulis (secil menulis).
4. Adapun penelitian ini sangat banyak kekurangan mengenai informasi terkait srategi guru dalam penerapan media aplikasi belajar menulis (secil menulis), maka dapat dilakukan pengkajian ulang menulis dan mengkaji lagi untuk hasil yang lebih sempurna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR PUSTAKA

A.M Sardiman. 2012. " Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar" Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Adinda Rohadati Aisy Dan Hafidzah Nur Adzani. 2019. *Pengembangan Kemampuan Menulis Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Primagama*. Surakarta : universita sebelas maret

Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" (N.D.): 16.

Erlinda, Ayu Lestari, Sibandiyo. 2018. *" Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi Line SMAN 1 Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir" Universitas Sriwijaya.*

Effendy, Onong Uchjana, 1997. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hutabarat, Citra Farawati. 2017. *" Uapaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Dengan Menggunakana Model Pemelajaran Kontekstual Pada Mata Peajaran Bahasa Indonesia Materi*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Menulis Laporan Pengamatan Kela V Di Mts Qoriah Fadillah" Uin Sumatera Utara*

*Meningkatkan Keterampilan Bahasa"* Jakarta : Pena Literasi

Isnaini, Sari, Rakimah Wati. 2018. *"Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Ditaman"* Universitas Negeri Padang.

Laili Nur, M.Pd. 2019. "Modul Perkembangan Motori Halus Anak Uisa Dini," Buku : Modul.

M. Yunus.Dkk. 2013. " Keterampilan Menulis,". Tanggerang : Universitas Terbuka.

Mukhtar Latif, Zulkhairina, Rita Zubaidah,Muhammad Afandi. 2014. "Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,". Jakarta: Prenada Media..

Miles, M. B. Dan Huberman, A. M. 1984. *Qualitative Data Analisis: A Sourcebook Of New Methods.* California: Sage Publications.

Moleong, J Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Prof. Dr. Syafaruddin, M.Pd. 2012. " Strategi Pembelajaran ," . Medan : Perdana Publishing.

Purwanto,Ngalim. 2004.*Psikologi Pendidikan*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bandung: Remaja Rosda Karya.

Purwanto,Ngalim. 2004.*Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Paul E Nelson Dan Judy C. Pearson.. 1979. *Understanding And Sharing: An Introduction To Speech Communication*, Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown.

*Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1, No. 1 (June 15, 2016): 88–97.

Sopian, Ahmad. "Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan."

Sari, Dewi Kartika, Fatimah. 2018. *"Strategi Belajarr & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa"* Jakarta : Pena Literasi

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sadikin, Ali. 2012. *Metode Pembelajaran 1 Bang Ali*. [Online]. (Http://Alisadikinwear.Worpress.Com/2012/07politeknikperikanannegri.Html). Diakses Pada Tanggal 10 April 2013.

Sari, Isnani, And Rakimahwati Rakimahwati. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Di Taman Kanak-Kanak Qur'aniah Air Runding Pasaman Barat." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 4, No. 1 (July 11, 2019): 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyono. 2017. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*

Bandung: Alfabeta.

Sudjana,Nana. 2004.*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sutirman. 2013.*Media Dan Model-Model Pembelajara Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Suranto. 2005.*Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika.

Suwardi. 2007.*Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.

Suranto. 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika.

Theresia Dina. 2014. *Pengaruh Bermain Kotak Kartu Kata Terhadap Kemampuan Menulis Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Semarang: Belia

Ukur, Jl Dipati. "Program Studi Akuntansi – Universitas Komputer Indonesia" (n.d.): 17.

Woodill,G. 2010. *The Mobile Learning Edge: Tools And Technologies For Developing Your Teams*. Mcgraw Hill Professio.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yunita Sari, Tri. 2018. “ Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakana Gambar Seri Bagi Siswa Kelas III SDN 3 Tempuran Lampung Tengah” Skipsi : IAIN Metro.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id