

**PENGARUH MEDIA *TRACING GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**



SKRIPSI

Oleh :

Azizah Choirul Umah

K8117015

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2022

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN ABSTRACT	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	7

A. Kajian Pustaka	7
1. Kemampuan Menulis Permulaan	7
2. <i>Media Tracing Games</i>	12
B. Kerangka Berpikir	18
C. Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian	21
B. Desain Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	22
D. Teknik Pengambilan Sampel	22
E. Teknik Pengumpulan Data	23
F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen	24
G. Teknik Analisis Data	26
H. Prosedur Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
1. Deskripsi Data	29
2. Hasil Uji Prasyarat	30
3. Hasil Uji Hipotesis	31
B. Pembahasan	32
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	36
A. Simpulan	36
B. Implikasi	36
C. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	43