



Pengaruh Permainan Edukatif Abjad *Fishing* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo

Mutiara Abdullah¹, Mohamad Zubaidi², Nunung Suryana Jamin³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jln. Jendral Sudirman No. 6, Dulalowo Timur, Kota Gorontalo

Korespondensi penulis: Mutiaraabdullah1306@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the effect of the Alphabet Fishing educational game on letter recognition ability in Group A children at Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kindergarten, Wongkaditi Village, Kota Utara District, Gorontalo City. This research adopted a quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design. Sampling was conducted through purposive sampling, and data collection methods included tests and observation, whereby children's letter recognition ability was assessed before and after applying the Alphabet Fishing educational game as a treatment. The instrument used in this study to measure letter recognition ability based on two indicators. The subjects were children aged 4-5 years, with a sample size of 20 children. Data analysis results showed a significant increase in children's letter recognition ability after using the Alphabet Fishing educational game. The t-test results showed a significance value of 0.000 with $\alpha = 0.05$. Since the significance value is smaller than α ($0.000 < 0.05$), the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. Therefore, it can be concluded that the Alphabet Fishing educational game positively affects children's letter recognition ability and can be used as an effective learning method in early childhood education.*

Keywords: *Alphabet fishing Educational Game, Letter Recognition Ability*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif abjad *fishing* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Teknik Pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* dengan Teknik pengumpulan data yaitu tes dan observasi, dimana data kemampuan mengenal huruf anak diukur sebelum dan sesudah penerapan tindakan (*Treatment*) menggunakan permainan edukatif abjad *fishing*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan mengenal huruf anak berdasarkan dua indikator. Subjek dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 Tahun dengan jumlah sampel 20 anak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf anak setelah menerapkan permainan edukatif abjad *fishing*. Hasil Uji t diperoleh nilai sig. 0.000 dan $\alpha = 0.05$ karena nilai sig. pada hasil uji t lebih kecil dibandingkan dengan nilai α ($0.000 < 0.05$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_1) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif abjad *fishing* berpengaruh terhadap Kemampuan Mengenal huruf pada anak dan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini

Kata kunci: Permainan Edukatif Abjad *Fishing*, Kemampuan Mengenal Huruf

1. LATAR BELAKANG

Masa usia kanak-kanak merupakan masa dimana potensi anak dikembangkan, selain itu di usia ini perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi penentu dari perkembangan selanjutnya. Berbagai aspek dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa ini, oleh karenanya banyak orang menyebut usia dini merupakan golden age (masa keemasan). Agar kita tidak kehilangan masa-masa keemasan itu, diperlukan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 146 tahun 2014 (dalam Wahyuni & Suci, 2020) prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini salah satunya adalah belajar sambil bermain. Singer (dalam Putra & Isabella, 2020) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Dalam bermain anak juga diajak untuk mengenal aksara, bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman dan berbagai macam keterampilan lainnya. Semua kegiatan tersebut bertujuan agar anak dapat mengembangkan berbagai aspek nilai moral agama, sosial dan emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.

Menurut Santrock permainan (*play*) (dalam Fauziddin & mufarizuddin, 2018) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Caltron dan Alllen (Yuliatiningsih dkk, 2016) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung memengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Oleh karena itu anak usia dini sangat perlu untuk mendapatkan stimulasi yang baik dan tepat.

Pemberian stimulasi terhadap perkembangan anak tentu harus memperhatikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yakni kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam teori bahasa dan pemikiran Vygotsky menyatakan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan hanya untuk komunikasi saja, melainkan juga untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugasnya (dalam Etnawati, 2021).

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya menurut Suriani dkk, (2022) adalah kemampuan mengenal huruf. Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Suberti, 2023) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar.

Kemampuan mengenal huruf merupakan modal awal pada anak dalam keterampilan berbahasa. Mengenalkan huruf pada anak perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi

secara optimal sejak dini, agar nantinya setiap perkembangan berbahasa anak dapat dilakukan secara maksimal. Dardjowidjojo (dalam Nazidah dkk. 2023) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya. Sejalan dengan hal tersebut Purwati (2021) mengatakan bahwa pemberian Stimulasi mengenai pengenalan huruf adalah untuk merangsang anak mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis sehingga dapat digunakan dalam berkomunikasi. Adams (dalam Purwati. 2021) menyatakan bahwa Identifikasi huruf yang cepat dan akurat adalah prediktor terpenting bagi anak dalam menentukan keberhasilan membaca dikemudian hari.

Pendidikan TK khususnya anak usia 4-5 tahun, anak sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf. Pada STPPA disebutkan bahwa aspek perkembangan bahasa khususnya keaksaraan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A sudah bisa mengenal simbol-simbol dan meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z) (Permendikbud 137 Tahun 2014).

Namun kenyataan yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Gorontalo masih ditemukan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan baik dan maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan pra-penelitian hasil observasi dan wawancara guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII kota Gorontalo pada kelompok A yang berjumlah 20 anak, diperoleh data kemampuan mengenal huruf bahwa 40% anak yang cukup bisa mengenal huruf, baik dalam menyebutkan maupun meniru huruf dan 60% anak yang kurang bisa mengenal huruf. Anak masih kesulitan dalam mengenal simbol huruf, bunyi huruf serta asosiasi bunyi dan simbol huruf. Selain dari permasalahan tersebut, ditemukan pula media yang digunakan guru dalam mengenalkan huruf kurang menarik bagi anak serta kurang bervariasi. Dalam hal ini guru hanya menggunakan papan tulis dan lembar LKA.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti tertarik menggunakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai bunyi dan simbol huruf. Aktivitas pembelajaran tersebut dikemas melalui sebuah permainan edukatif yaitu abjad *fishing*. Permainan edukatif abjad *fishing* dipilih berdasarkan berbagai kajian yang menunjukkan efektivitas media berbasis permainan huruf dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Edukatif Abjad *Fishing* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan

Kota Utara Kota Gorontalo”

2. KAJIAN TEORITIS

1. Permainan Edukatif Abjad *Fishing*

Piaget (dalam Khadijah dkk, 2022) mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Menurut Parten (dalam Nurhayarti dkk, 2022) kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal. Menurut Dockett (dalam Mustani dkk, 2023), bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain ada dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri. Sujiono (dalam Ningrum dkk, 2023) menyatakan bahwa permainan abjad *fishing* (memancing huruf) merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan abjad *fishing* termasuk dalam permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengail huruf secara acak dalam sebuah kotak. Kegiatan abjad *fishing* dimulai dengan meletakkan abjad ke atas sebuah kotak (boks). Tugas setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing. Menurut Saudah (dalam Ningrum dkk, 2023) Permainan memancing huruf merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak.

Ada pula pentingnya permainan Abjad Fishing bagi anak menurut Ismail (2009) yaitu, dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dapat melatih motorik halus dan kasar anak, dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak, dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, dapat merangsang imajinasi anak, serta dapat melatih daya fokus anak.

Adapun manfaat permainan abjad *fishing* Bagi anak menurut Rohmah (2016) meliputi, a) untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak, b) untuk melatih kemampuan fisik-motorik pada anak, c) untuk mengembangkan kreativitas pada anak, d) untuk mengembangkan kognitif.

2. Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak

Menurut Wasik dan Seefeldt (dalam Julia dkk, 2022) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri/tanda-tanda dari aksara dalam tata tulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (dalam Kapiso, dkk, 2021) yang menyatakan bahwa pengenalan huruf adalah untuk mendorong anak-anak untuk mengenal, memahami, dan

menggunakan simbol tulisan untuk berkomunikasi.

Dardjowidjojo (dalam Fitri, 2023) mengatakan bahwa pengenalan huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu, tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya. Kegiatan pengenalan huruf menjadi langkah awal anak menentukan makna dalam tulisan, walaupun dalam kegiatan awal anak harus memahami konsep bentuk dan bunyi huruf.

Bagian terpenting dalam proses mengenalkan huruf adalah memperlihatkan bentuk huruf. Huruf adalah komponen abjad yang melambangkan bunyi. Huruf dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Memaknai bentuk dan bunyi huruf menjadi hal penting dalam mengajarkan konsep huruf pada anak, karena dalam abjad ada beberapa huruf yang bentuknya mirip sedangkan bunyi berbeda.

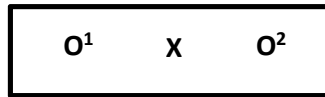
Manfaat pengenalan huruf bagi anak yaitu, a) meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menguraikan menjadi kata, b) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa anak, sehingga nantinya anak tidak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya keterampilan menulis, c) mengembangkan ide-ide dan karya inovatif bagi anak, menambah wawasan dan pengetahuan anak sejak dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfall VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan edukatif abjad *fishing* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan penelitian berlandaskan pada filsafat positifis, (Arikunto, 2010) dengan menggunakan metode eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Yaitu diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posstest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap sesi pembelajaran dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif Abjad *fishing* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII maka satu kelompok yang digunakan untuk penelitian diberi *pretest*, kemudian diberi *treatment*/perlakuan dan di observasi hasilnya.

One Group Pretest- Posttest Design



Keterangan :

O^1 : Nilai *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)

X : *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya

O^2 : Nilai *Posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).

$O^2 - O^1$: Pengaruh perlakuan (*treatment*)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfall VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo yaitu kelas A dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 20 orang anak. Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut sugiyono *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 anak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) Permainan Edukatif Abjad *Fishing* dan variabel (Y) Kemampuan Mengenal Huruf. Adapun teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Kemudian dilakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal sebelumnya dilakukan perlakuan dan dilakukan uji publikasi untuk menentukan keadaan setelah dilakukan perlakuan, apakah terdapat perbedaan antar sebelum dan sesudah perbaikan. Sebelum digunakan penelitian, instrument penelitian terlebih dahulu di ujikan pada sekolah atau sampel yang berbeda

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini dihasilkan dari data-data yang di ambil sebelumnya (*pretest*) data-data selama pelaksanaan *treatment* yaitu menggunakan Permainan Edukatif Abjad *fishing* dan data-data setelah penelitian (*posttest*). Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data kemampuan mengenal huruf pada anak yang dilakukan di sekolah. Dengan begitu penelitian ini sesuai dengan apa yang dibahas sebelumnya yaitu Pengaruh Permainan Edukatif Abjad *Fishing* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul

Athfall VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo. Pada penelitian ini menggunakan tiga langkah yang pertama pengambilan data *pretest*, pemberian perlakuan, pengambilan data *posttest*. Pengajaran dimulai dari pagi hingga siang, dengan waktu istirahat dan bermain yang diberikan di sela-sela pembelajaran. Fasilitas di TK ini juga mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menyediakan ruang kelas yang nyaman, area bermain yang aman, serta ruang istirahat bagi anak-anak.

Tabel 1. Deskripsi Data Variabel *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Statistics		
	Pretest	Posttest
N Valid	20	20
Missing	0	0
Mean	8.00	19.65
Median	8.00	19.50
Mode	6	17 ^a
Std. Deviation	1.777	1.981
Range	5	6
Minimum	6	17
Maximum	11	23

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel di atas menunjukkan bahwa data *pretest* kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberikan perlakuan permainan edukatif abjad *fishing* memiliki maximum (Max) 11 dan nilai minimum (Min) 6, sehingga diperoleh nilai *mean* (X) 8.00, *median* (Me) 8.00, *modus* (Mo) 6, dan *standar deviasi* (S) adalah 1.777. Sedangkan data untuk nilai *posttest* kemampuan mengenal huruf anak memiliki nilai maximum (Max) 23 dan nilai minimum (Min) 17, sehingga diperoleh nilai *mean* (X) 19.65, *median* (Me) 19.50, *modus* (Mo) 17, nilai *standar deviasi* (S) 1.981

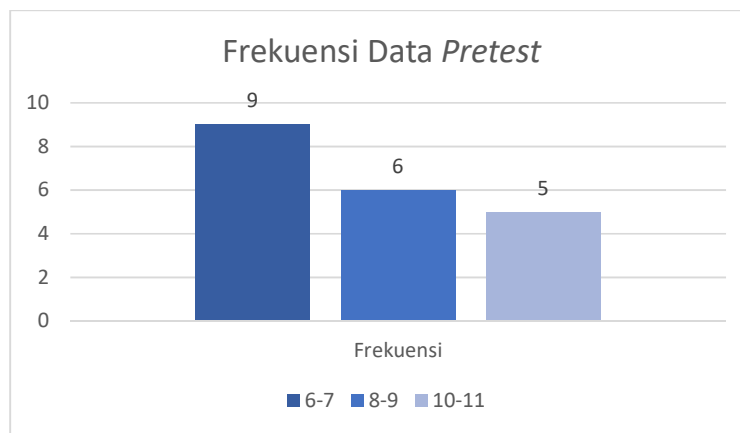
a. Hasil Data *Pretest* Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Pada data yang didapatkan dari hasil penelitian sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest*

No	Data <i>Pretest</i>	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	6-7	9	45
2	8-9	6	30
3	10-11	5	25
Jumlah		20	100

Dari tabel diatas diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada data *pretest* 6-7 dengan frekuensi 9 atau sebanyak 45% sedangkan skor total jumlah responden terendah berada pada 10-11 dimana frekuensi yaitu 5 atau 25% . Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk diagram batang maka akan terlihat sebagai berikut:

**Gambar 1. Frekuensi Data *Pretest***

Berdasarkan diagram batang diatas menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data kemampuan anak *pretest* 6-7 dengan jumlah responden 9. Sedangkan jumlah responden terendah pada data kemampuan anak *pretest* 10-11 dengan jumlah responden 5.

b. Hasil Data *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf Anak

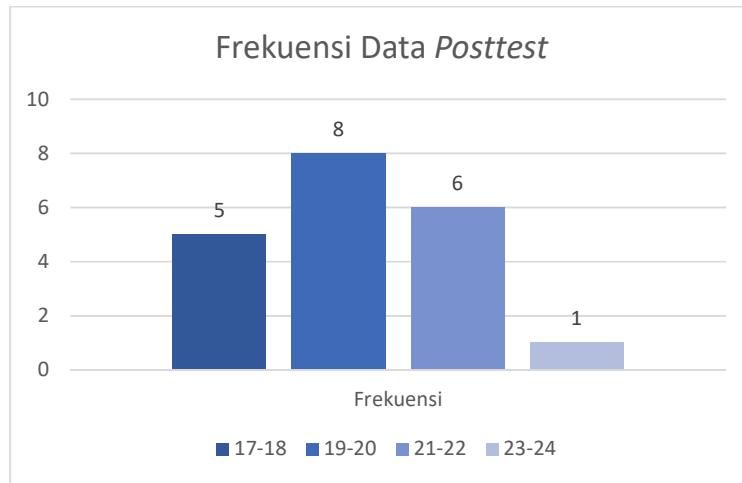
Pada data yang didapatkan dari hasil penelitian Setelah diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Data <i>Pretest</i>	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	17-18	5	25
2	19-20	8	40
3	21-22	6	30
4	23-24	1	5
Jumlah		20	100

Dari data diatas diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada data *posttest* 17-18 dengan jumlah responden adalah 8 atau sebanyak 40% sedangkan untuk skor total jumlah

responden terendah berada pada 23-24 dengan jumlah responden adalah 1 atau sebanyak 5%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk diagram batang maka akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 2. Frekuensi Data Posttest

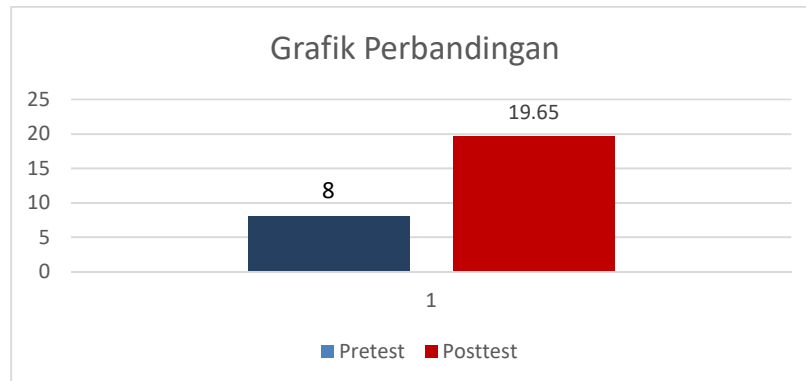
Berdasarkan diagram batang diatas menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data kemampuan anak *posttest* 19-20 dengan jumlah responden 8. Sedangkan jumlah responden terendah pada data kemampuan anak *pretest* 23-24 dengan jumlah responden 1.

Perbandingan rata-rata data yang sudah didapatkan dari hasil observasi kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII terbagi dalam kondisi awal dan kondisi akhir, dengan begitu bisa kita lihat perbandingan data tersebut pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Data Pretest dan Posttest

Deskripsi	Skor Observasi	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	8	19.65

Selanjutnya data di atas bisa dilihat pada diagram batang d ibawah ini sebagai berikut:



Gambar 3 Perbandingan Data Pretest dan Posttest

Dilihat dari nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* ditunjukkan adanya perbedaan dari sebelum pemberian *treatment* sampai sesudah pemberian *treatment*. Dilihat dari tabel dan diagram diatas skor data *pretest* adalah 160, jumlah skor tertinggi adalah 11 dan skor terendah adalah 6 dengan jumlah rata-rata 8%. Sedangkan data pada *posttest* adalah 393, jumlah skor tertinggi adalah 23 dan skor terendah adalah 17 dengan jumlah rata-rata 19,65%.

Bisa kita lihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata pada data *posttest* yang mengalami 11,65% setelah diberikan *treatment*, selisih antar skor ini adalah kurang lebih 12. Pada umumnya kondisi awal anak belum mampu mengenal huruf dengan perolehan jumlah skor tersebut maka menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak lebih baik dibandingkan kondisi sebelumnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan yaitu hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan pemberian permainan edukatif abjad *fishing* di sekolah rata-rata Tingkat Kemampuan mengenal huruf pada anak belum maksimal, sedangkan pada hasil *post-test* ketika sudah diberikan perlakuan pemberian permainan edukatif abjad *fishing* rata-rata tingkat Kemampuan mengenal huruf pada anak sudah mulai maksimal atau sudah meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan memahami pada anak setelah diberikan perlakuan dengan memberikan permainan edukatif abjad *fishing* pada anak meningkat dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan. Dengan kata lain pemberian permainan edukatif abjad *fishing* di sekolah kepada anak dapat memberikan pengaruh terhadap Kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget, yang menyatakan bahwa anak pada tahap pra-operasional belajar lebih baik melalui aktivitas bermain, dimana permainan edukatif abjad *fishing* mampu memadukan elemen belajar sambil bermain, menjadikannya metode yang efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf (Marinda. 2020). Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick, merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar (Suberti. 2023)

Bermain Permainan edukatif abjad *fishing* dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat kemampuan mengenal huruf anak seperti yang diungkapkan oleh Menurut Saudah, Permainan memancing huruf merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak (Ningrum dkk, 2023:3). Anak akan lebih tertarik mempelajari huruf, apabila mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan-kegiatan individu atau kelompok berkenaan dengan huruf abjad. Hal ini dapat dilihat

dari hasil *Posttest* Ketika sudah diberikan perlakuan Pemberian Permainan edukatif abjad *fishing*, dilihat bahwa Tingkat kemampuan mengenal huruf anak Di Tk Aisyiyah Butanul Athfal VII kelurahan wongkaditi kecamatan kota utara kota Gorontalo sudah mulai meningkat.

Dengan diketahuinya perubahan perilaku anak diperoleh hasil perhitungan nilai probabilitas dengan menggunakan SPSS 21 *for windows* yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan nilai kemampuan mengenal huruf dari hasil observasi pembelajaran anak pada kelompok A Di Tk Aisyiyah Butanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo dengan memperoleh nilai probabilitas menunjukkan angka 0,000 yang artinya ($0,000 < 0,05$).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik Kesimpulan yaitu, terdapat pengaruh permainan edukatif abjad fishing terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di Tk Aisyiyah Butanul Athfal VII kelurahan wongkaditi kecamatan kota utara kota Gorontalo. Hal ini sudah dapat dilihat dari peningkatan besaran data antara pretest dan posttest. Data pretest menunjukkan skor tertinggi 11 dan skor terendah 6, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 8 dan standar deviasi 1,777. Sedangkan pada data posttest menunjukkan skor tertinggi 23 dan skor terendah 17, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 19,65 dan standar deviasi 1.981. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai tes akhir. Dari hasil uji T menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* dan *posttest* adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, maka bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif abjad fishing terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Aisyiyah Butanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo.

6. DAFTAR REFERENSI

- Etnawati, S. 2021. Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, Volume 22, Nomor 2
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. 2018. Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2)
- Fitri, S. (2023). Pengaruh Permainan Kotak Alfabeta Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Baladil Amin Aceh Selatan. *Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- Kapiso, W., Djuko, R. U., & Laiya, S. W. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Student Journal Of Early Childhood*, 1(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Khadijah, K., Siregar, F. N. A., Telaumbanua, S. M., Selian, S. N., Sagala, P. H., & Ramadhani, I. 2022. Implementasi Bermain dan Belajar dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 4(2),
- Ningrum, N. F., Nurlita, N., & Satria, D. 2023. Pengaruh Media Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mawar Putih Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *Journal on Education*, 6(1),
- Rohmah, N. 2016. Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sauddah, N. 2016. Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Kelompok A TK Plus “AlIkhlas” Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Suberti, E. 2023. Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet. *Plamboyan Edu*, 1(2), 186-197
- Wahyuni, F., & Suci, M.A. 2020. Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15 (01),
- Yuliatiningsih, N., Saparahayuningsih, S., & Sumarsih, S. 2016. Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Pembangunan Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B Raudhatul Athfa Habibilah Pekik Nyaring Blok Iii Bengkulu Tengah. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 84-91