



## Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo

Rizky Mahrianty Husain<sup>1\*</sup>, Yakob Napu<sup>2</sup>, Rapi Us Djuko<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Indonesia

<sup>2,3</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email : [kikyhusain003@gmail.com](mailto:kikyhusain003@gmail.com)

Alamat: Jl.Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128

Korespondensi penulis: [kikyhusain003@gmail.com](mailto:kikyhusain003@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of the Alphabet Fishing game on the letter recognition ability of children in group A. This research is quantitative with an experimental method and uses a pre-test and post-test research design involving tests administered before and after the intervention. The study subjects consisted of 15 children in group A at TK Permata Sunnah Kindergarten, Gorontalo City. The object of this research was to improve the letter recognition ability of group A children through the Alphabet Fishing game. Data collection for one group pretest posttest design was carried out using research instruments. Data analysis was conducted using statistical data processing techniques. The results showed a significant difference in children's average letter recognition ability before and after the intervention, as evidenced by the pre-test and post-test scores of 13.8 and 26.8, respectively. These results demonstrated a significant effect of the intervention. Based on the t-test results, the significance test yielded tcount of 17.00, while the ttable value ( $\alpha = 0.05$ ) is 2.131. Since  $tcount > ttable$ ;  $17,00 > 2,131$ ,  $H_0$  was rejected, and  $H_1$  was accepted. This indicated that the Alphabet Fishing game significantly affects the letter recognition ability of group A children at TK Permata Sunnah Kindergarten. In conclusion, there is a significant difference in group A children's ability to recognize letters in the pre-test and post-test data. Thus, variable x has an effect on variable y.*

**Keywords:** *Alphabet Fishing game, letter recognition ability, early childhood children.*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan Alphabet Fishing terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok a. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test yaitu memberikan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Subjek penelitian ini adalah 15 orang anak yang ada di kelompok A di TK Permata Sunnah Kota Gorontalo. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf anak kelompok A melalui permainan Alphabet Fishing. Pengumpulan data one group pretest posttest design dilakukan melalui tes menggunakan instrumen penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan cara olah data statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata kemampuan anak mengenal huruf sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada data pre-test dan post-test adalah 13,8 dan 26,8 Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil uji t pada Diketahui Dari hasil uji signifikan diperoleh nilai thitung = 17,00 sedangkan nilai ttabel pada ( $\alpha$ ) = 0,05 yakni sebesar 2,131. Jika thitung > ttabel ;  $17,00 > 2,131$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika thitung > ttabel artinya terdapat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok A Di TK Permata Sunnah. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf anak kelompok A pada data pre-test dan posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y.

**Kata kunci:** Permainan Alphabet Fishing, Kemampuan Mengenal Huruf , Anak Usia Dini.

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan sarana penting jangka panjang untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas bagi pembangunan bangsa dan negara. Sedangkan pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilannya. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang suatu proses ilmu pengetahuan di berikan kepada para peserta didik. Pentingnya pendidikan anak usia dini tersirat dalam amandemen UUD 1945 pasal 28b ayat 2 yaitu: “Negara menjamin kelangsungan hidup, pengembangan dan perlindungan anak terhadap eksploitasi dan kekerasan”. Pemerintahan Indonesia juga telah menandatangani Konvensi Hak Anak melalui Keppres No. 36 Tahun 1990 yang mengandung kewajiban Negara untuk pemenuhan hak anak. Secara khusus pemerintah juga telah mengeluarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana pendidikan anak usia dini dibahas pada bagian ketujuh pada pasal 28 yang terdiri dari 6 ayat, intinya bahwa PAUD meliputi semua pendidikan anak usia dini, apa pun bentuknya, dimana pun diselenggarakan dan siapa pun yang menyelenggarakannya. PP No. 39 Tahun 1992 mengenai peran serta masyarakat dalam pendidikan nasional.

Menurut Dodi, (2019) Pendidikan mencakup dalam keseluruhan aspek bimbingan dan pengajaran pada peserta didik agar menyadari nilai kebenaran, kebaikan, dan keindahan melalui suatu proses yang tepat serta pembiasaan dalam bertindak secara konsisten. Adapun tujuan pendidikan ialah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dari berbagai aspek-aspek sehingga menjadikan peserta didik agar lebih aktif dan produktif dalam proses belajarnya.

Pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat sensitif, karena pada fase ini anak berada pada masa emas atau golden age. Kemudian pendidikan anak usia dini adalah pendidikan formal yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun dan bukan merupakan prasarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini ini bertujuan guna memberikan anak stimulasi pada pertumbuhan dan perkembangannya.

Oleh sebab itu anak usia dini dengan usia 0-6 tahun harus mendapatkan stimulasi dan mendapatkan aspek-aspek tertentu dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Abdurrahman (1999:200) orang dapat membaca jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan. Jadi, sebelum mengajar

anak membaca, anak harus dikenalkan dulu dengan huruf. Menurut Valley (2011:99) Kemampuan mengenal huruf merupakan komponen dalam aspek perkembangan bahasa yang termasuk tahap awal anak dalam belajar membaca, kemampuan anak mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad. Mengenal huruf pada pembelajaran membaca untuk anak sangat penting karena anak dapat membaca apabila anak sudah mengenal berbagai bentuk huruf dalam alfabet/abjad serta dapat membunyikan dan tahu akan nama dari huruf tersebut.

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Mengajarkan mengenal huruf pada anak usia dini adalah salah satu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa yang disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan indikator sehingga anak-anak yang sudah menunjukkan minat membaca bisa difasilitasi oleh guru atau lembaga pendidikan anak usia dini.

Kemampuan mengenal abjad merupakan tahap awal pada anak dalam keterampilan berbahasa. Mengenal abjad pada anak perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini, agar nantinya setiap perkembangan berbahasa anak dapat dilakukan secara maksimal. Kemampuan mengenal abjad 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 (Dardjowidjojo, 2003:300). Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal abjad salah satunya dengan bermain. (Yulsofriend, 2013) mengungkapkan bahwa: “Pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, di mana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupan”.

Dilihat dari segi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan di Indonesia baik melalui jalur pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah menunjukkan bahwa anak usia dini yang memperoleh pelayanan pendidikan prasekolah masih sangat rendah. Pada tahun 2002 darisekitar 26.172.763 anak usia 0-6 tahun di Indonesia yang mendapatkan

layanan pendidikan dari berbagai program PAUD yang ada baru sekitar 7.343.240 anak atau sekitar 28%. Adapun anak usia prasekolah, yaitu 4-6 tahun masih terdapat 10,2 juta (83,8%) yang belum terlayani di pendidikan prasekolah. Dari keseluruhan jumlah anak usia 0-6 tahun yang mendapat layanan, jumlah terbesar berada di SD kelas awal yaitu 2.641.262 anak (10%), berikutnya melalui program Bina Keluarga Balita sebesar 2.526.205 anak (9,6%), TK sebesar 1.749.722 anak (6,7%), RA sebesar 378.094 anak (1,4%). Kelompok bermain sebesar 36.649 anak (0,1%) dan melalui Taman Penitipan Anak sebesar 15.308 anak (0,06%). Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yang belum terlayani pendidikan anak usia dini sebesar 19,01 juta anak (72,64%).

Kenyataan dilapangan menunjukkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak masih rendah. Hal tersebut dilihat dari hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, sosial- emosional dan seni. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh perkembangan mengenal huruf abjad yang dilakukan di TK Permata Sunnah, dengan jumlah 15 anak yang berada di kelas A diperoleh data kemampuan mengenal huruf abjad yang bervariasi, ada anak masih belum berkembang dengan baik, adapula anak yang mampu mengenal huruf abjad sudah berkembang. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelompok A di TK Permata Sunnah ada yang sudah bisa menyebutkan huruf akan tetapi rata-rata belum bisa menyebutkan bentuk huruf secara tepat anak masih mengalami kesulitan, anak sudah dapat menyebutkan huruf akan tetapi bentuknya masih sering terbalik, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”, “i” dengan “l”.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh di TK Permata Sunnah maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat masalah dalam kemampuan bahasa mengenal huruf abjad. Karena jumlah anak yang belum berkembang lebih besar dari jumlah anak yang sudah berkembang. Kemampuan mengenal huruf yang rendah dapat terjadi karena kurangnya ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) disekolah, dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menunjang kegiatan pembelajaran mengenal symbol huruf pada anak dan pembelajaran lebih menyenangkan. Kurang ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah berdampak pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau teacher center dimana guru menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan dan membosankan sehingga pemahaman anak tentang mengenal simbol huruf belum berkembang dengan baik. Pembelajaran yang

dilakukan di TK Permata Sunnah berbasis pada kegiatan menulis menggunakan buku atau lembar LJK tidak mengemas kegiatan mengenalsymbol huruf kedalam kegiatan yang menyenangkan. Anak menjadi pembelajar pasif hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon sebagai bentuk timbal balik.

Pembelajaran seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain dengan bermain dapat memberikan kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa “setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia. Menurut Suryana (2013) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan paa waktu mengadakan kegiatan terseut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak, oleh karena itu perlu adanya sarana dan kesempatan yang optimal dalam setiap kegiatan permainan yang dilakukanya.

Bermain aktif merupakan kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Kegiatan bermain aktif yaitu bermain bersama teman, bermain dalam kelompok. Salah satu jenis permainan aktif yang bisa dimainkan oleh anak yaitu kegiatan permainan memancing huruf dimana kegiatan ini mampu atau berisikan kompetensi mampu meningkatkan bahasa anak, mampu menjadi kegiatan belajar untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan serta, kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam bentuk kelompok besar maupun kecil.

Pada Permainan Alphabet Fishing sebelumnya hanya terdapat ikan huruf gambar dalam kotak, anak hanya akan memancing ikan tersebut. Pembaharuan yang peneliti lakukan yakni terdapat papan Matching huruf anak dimana anak setelah memancing ikan yang terdapat beraneka huruf dalam kolam mereka akan mencocokkan huruf pada papan Matching sesuai dengan huruf yang mereka dapat saat memancing. Kelebihan dari permainan Alphabet Fishing ini, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan sehingga dengan cara menyenangkan seperti ini anak akan cepat belajar dan menyerap pembelajaran yang di berikan, anak juga dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan huruf dengan tepat. Anak juga bisa bermain secara aktif melalui permainan ini baik secara berkelompok, selain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf permainan ini juga terdapat beberapa manfaat lainnya yang dapat di peroleh anak

dalam yaitu di antaranya mengembangkan kreatifitas anak serta dapat mengembangkan fisik-motorik anak.

Dari kesimpulan hasil observasi awal di TK Permata Sunnah dikatakan bahwa anak-anak belum cakap dalam mengenal huruf, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak didik kurang termotivasi, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak didik terhadap pembelajaran jadi perlu permainan yang aktif. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo”

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Menurut Wasik (Sauddah, 2016:12) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri / tanda- tanda dari aksara dalam tata tulis. Hal tersebut senada dengan pendapat Montessori ( Hainstock 2002:85) bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan mengenal huruf, bahkan membaca merupakan permainan yang menyenangkan bagi usia ini . Mendukung pendapat di atas, Menurut Shofi (2008:21) mengemukakan bahwa mengajari atau membimbing anak belajar mengenal huruf sejak dini sangat baik dilakukan, karena pada usia tersebut anak sedang mengalami masa-masa keemasan, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mudah menyerap segala hal yang diajarkan dengan baik bila cara atau metode pengajarannya cocok bagi anak.

Menurut Dardjowidjojo (2003:300) 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. Menurut Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan (1989:56) 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.

Sujiono (2015:21) menyatakan bahwa permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan memancing huruf termasuk dalam permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengail huruf secara acak dalam sebuah kotak. Kegiatan memancing huruf dimulai dengan meletakkan abjad dalam sebuah kotak (boks). Tugas setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing (Dhieni, 2007:9.32). Menurut Kayvan (2009:46) permainan memancing huruf ini akan membantu anak dalam mengenal huruf. Permainan memancing huruf merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak (Sauddah, 2016:6).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. Adapun waktu yang dibutuhkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah selama 3 bulan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 107) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode ini, dapat dilihat masalah yang akan diteliti pada masing-masing variabel, baik variabel X (Independent Variabel) maupun variabel Y (Dependent Variabel). Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah one group pretestposttest design. Rancangan one group pretest-posttest design terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Didalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pre-test dan sesudah perlakuan disebut post-test.

**Tabel 1 Bagan Desain one grup pretest-posttest design**

Pre-test	Treatmen	Post test
X1	T	X2

Keterangan:

X1 = Pre-test (sebelum perlakuan) kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberi perlakuan

X2 = Post-test (sesudah perlakuan) kemampuan mengenal huruf anak setelah diberi perlakuan

T = Permainan Alphabet Fishing

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

##### 1) Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk melihat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Deskripsi kemampuan mengenal huruf anak kelompok A dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang telah di sajikan dalam bentuk Mean (X), Median (Me), Modus (Mo), Standar Deviasi (S), range, Minimum (Min), Maximum (Max).

VARIABEL	Data						
	Skor Maks	Skor Min	range	Mean	Median	Modus	SD
Pretest	19	12	7	13,8	13	12	1,89
posttest	32	23	9	26,8	27	26	2,27

Pada tabel sebelumnya, dapat di cermati bahwa pre-test kemampuan mengenal huruf anak kelompok A memiliki nilai Mean (X) 13,8 Median (Me) 13, Modus (Mo) 12, Standar Deviasi (S) 1,89, Minimum (Min) 12, dan Maximum (Max) 19. Kemudian untuk nilai post-test kemampuan mengenal huruf anak kelompok A memiliki nilai Mean (X) 26,8, Median (Me) 27, Modus (Mo) 26, Standar Deviasi (S) 2,27, Minimum (Min) 23, dan Maximum (Max) 32. Untuk menghitung banyaknya kelas digunakan rumus  $K=1+3,3\log n$ , dimana n adalah jumlah dari subjek penelitian. Dari perhitungan dapat diketahui  $n=15$ .

##### 2) Deskripsi Hasil Pretest

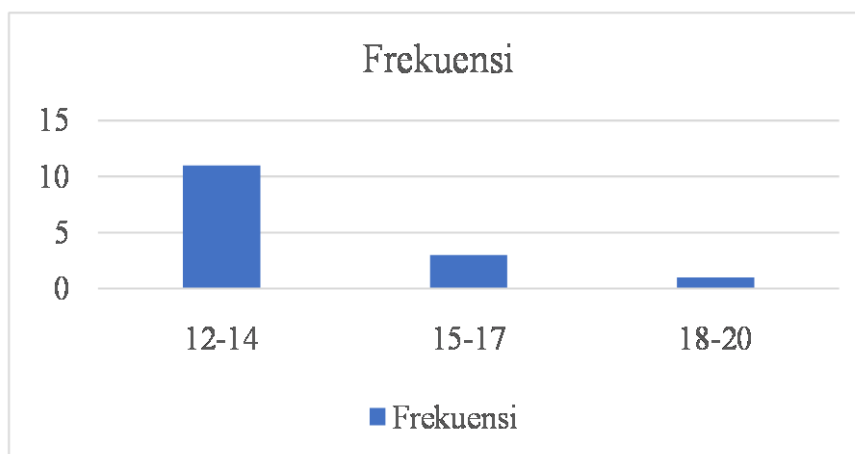
**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pre-Test**

No	Data Pre-Test	Frekuensi	Frekuensi Relatif (fr)
1	12-14	11	73%
2	15-17	3	20%
3	18-20	1	7%
	JUMLAH	15	100%

Dari tabel diatas diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada data pre-test 12-14 dengan jumlah responden adalah 11 atau sebanyak 73% sedangkan untuk skor total jumlah



responden terendah berada pada 18-20 sebanyak 1 responden atau 7%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



**Gambar 1 Deskripsi Data Pre-Test Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A**

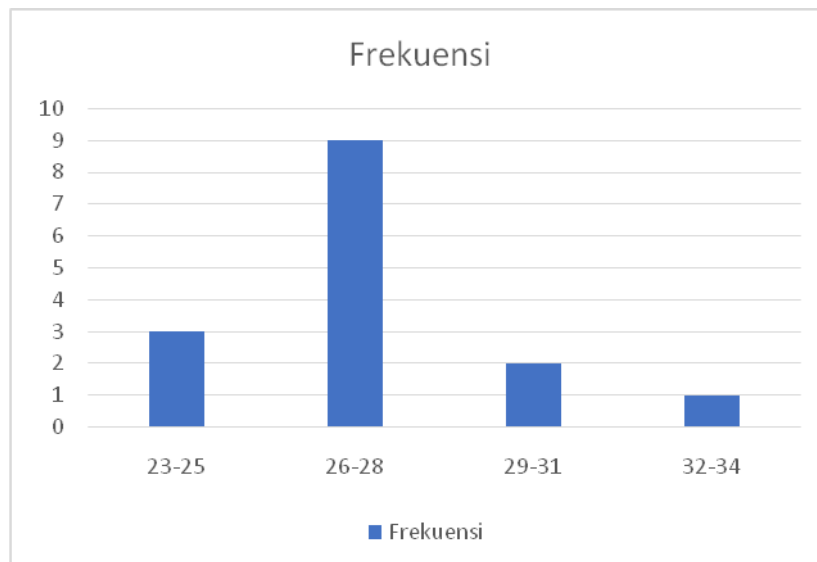
Berdasarkan gambar grafik diatas menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data kemampuan mengenal huruf anak kelompok A pre-test 12-14 dengan jumlah responden 11. Sedangkan jumlah responden terendah pada data kreativitas anak pretest 18-20 dengan jumlah responden 1.

### 3) Deskripsi Hasil Posttest

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Post-Test**

No	Data Posttest	Frekuensi	Frekuensirelatif (fr)
1	23-25	3	20%
2	26-28	9	60%
3	29-31	2	13%
4	32-34	1	17%
	JUMLAH	15	100%

Dari tabel diatas diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada data post-test 26-28 dengan jumlah responden adalah 9 atau sebanyak 60% sedangkan untuk skor total jumlah responden terendah berada pada 32-34 sebanyak 1 responden atau 17%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



**Gambar 2. Deskripsi Data Post-Test Kemampuan Mengenal Huruf**

Anak Kelompok A Berdasarkan gambar grafik diatas menunjukkan bahwa responden tertinggi berada pada data kemampuan mengenal huruf anak kelompok A post-test 25-27 dengan jumlah responden 5. Sedangkan jumlah responden terendah pada data kemampuan mengenal huruf anak kelompok A post-test 28-30 dan 34-36 dengan jumlah responden.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang mendalam yang peneliti lakukan di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo, untuk melihat apakah terdapat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing terhadap Kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. Pada waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Alphabet Fishing yang dilaksanakan kurang lebih 1 bulan. Dimulai dari persiapan permainan dan RPPH yang akan dipakai dalam proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik. Dalam penulisan skripsi ini penulis memiliki tujuan untuk melihat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing terhadap Kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan Alphabet Fishing ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengenalan huruf abjad secara bertahap melalui media visual, lagu, dan permainan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang huruf. Melalui pengenalan huruf dengan tema binatang laut, anak-anak tidak hanya mengenal bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga dapat mengaitkan huruf dengan gambar dan nama hewan. Aktivitas seperti menonton video, bernyanyi, dan bermain “memancing huruf” berhasil melibatkan anak-anak secara aktif dan membuat mereka lebih interaktif. Hasilnya, sebagian besar anak mampu mencocokkan, meniru, dan membedakan huruf dengan baik, menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam memahami abjad. Secara keseluruhan,

treatment ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memperkuat pemahaman anak terhadap huruf.

Membuktikan dari teori yang di ambil peneliti sebagai indicator penelitian yaitu, Menurut Suyanto (2005:165) Mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya mengenalkan secara bertahap. Tahap pertama anak dikenalkan huruf a sampai m, dilanjutkan tahap kedua n sampai z. Serta menurut Rasyid, dkk (Sauddah, 2016:15) Memperkenalkan nama anak atau nama benda di sekitar akan membantu anak dalam mengenal huruf, beri penekanan pada huruf pertama dari nama mereka atau nama benda yang akan dikenalkan. Anak perlu mengetahui dan mengenal huruf untuk menjadi pembaca mandiri dan lancar.

Mengenal huruf abjad menurut Kemendikbud No. 137 Tahun 2014, Pertama Mengenal simbol-simbol. Anak dapat mengenal symbol-simbol huruf misal huruf A seperti gunung, huruf E seperti Sisir, huruf S seperti sungai dan sebagainya dan Meniru (menuliskan dan mengeucapkan) huruf A sampai Z. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media seperti, pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, indicator kemampuan mengenal huruf adalah menunjuk/ menyebutkan huruf vocal, menunjuk/menyebutkan huruf konsonan, menghubungkan/menglompokkan gambar yang memiliki bunyi/huruf awalan yang sama dan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A sampai Z.

Serta beberapa teori lainnya yang mendukung penelitian ini Menurut Permendiknas No. 58 tahun 2009 indikator dari kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun antara lain: a. Mengenal simbol- simbol. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misal seperti gunung, huruf E seperti sisir, Huruf S seperti sungai dan lainnya. b. Mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada disekitarnya. c. Membuat coretan yang bermakna. Anak mampu membuat coretancoretan dan anak dapat menceritakan tentang coretan yang anak buat tersebut. d. Meniru huruf. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misal dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas.

Menurut Salamah (2016:13) terdapat beberapa indikator dari kemampuan mengenal huruf pada anak antara lain: a. Anak dapat Membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain Anak mampu membedakan antara huruf kecil maupun huruf besar. Misalnya dapat membedakan huruf “b” dengan “B” , membedakan huruf b dengan huruf d dan lainnya. b. Anak dapat Menyebutkan macam-macam huruf konsonan Anak dapat menunjuk dan menyuarakan uruf-huruf konsonan yaitu b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z. c. Anak dapat Menyebutkan huruf- huruf vokal Anak sapat menunjuk dan menyuarakan huruf huruf vokal yaitu a,i,u,e,o. d. Anak dapat Memasangkan Anak menghubungkan gambar yang memiliki

bunyi atau huruf awalan yang sama. e. Anak dapat Meniru huruf Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misal dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan lain-lain.

Ini menjadikan Permainan Alphabet Fishing adalah Permainan yang efektif dalam membantu anak-anak mengenal huruf secara bertahap, sesuai dengan teori Suyanto (2005) yang menyarankan pengenalan huruf dilakukan secara bertahap, dari huruf a sampai m, dan dilanjutkan ke huruf n sampai z. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan anak. Dukungan dari Rasyid dkk. (2016) juga terlihat dalam permainan ini, di mana pengenalan nama hewan laut yang berhubungan dengan huruf dapat memudahkan anak dalam mengingat dan mengenal huruf, terutama huruf awal dari nama-nama tersebut. Hal ini sejalan dengan pemahaman bahwa mengenalkan benda di sekitar anak dapat memperkuat kemampuan mereka dalam mengenal huruf. Lebih lanjut, sesuai dengan Kemendikbud (2014), permainan ini membantu anak mengenali simbol-simbol huruf dan meniru bentuknya melalui aktivitas memancing huruf, yang memungkinkan mereka untuk berlatih menyebutkan dan menuliskan huruf dengan cara yang menyenangkan.

Indikator kemampuan mengenal huruf, seperti yang diuraikan dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dan pendapat Salamah (2016), juga dapat terlihat dalam aktivitas ini. Anak-anak mampu membedakan huruf, menyebutkan huruf vokal dan konsonan, serta menghubungkan gambar dengan bunyi yang sesuai. Aktivitas tersebut memungkinkan mereka untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif dan kreatif, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap huruf. Secara keseluruhan, Permainan Alphabet Fishing tidak hanya mengembangkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat keterkaitan antara huruf, suara, dan gambar, serta membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan membaca di masa depan.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dapat peneliti tarik kesimpulan, yaitu terdapat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan mengenal Huruf Anak Kelompok A Di TK Permata Sunnah. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara pre-test dan post-test. Data pre-test menunjukkan skor tertinggi 19 dan skor terendah 12, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai

rata-rata 13,8 dan standar deviasi 1,89, sedangkan pada data post-test menunjukkan skor tertinggi 32 dan skor terendah 23, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 26,8 dan standar deviasi 2,27. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan test akhir. Dari hasil uji signifikan diperoleh nilai thitung = 17,00 sedangkan nilai ttabel pada ( $\alpha$ ) = 0,05 yakni sebesar 2,131. Jika thitung > ttabel ; 17,00 > 2,131 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jika thitung > ttabel artinya terdapat Pengaruh Permainan Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan mengenal Huruf Anak Kelompok A Di TK Permata Sunnah.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan dapat ditemukan saransaran sebagai berikut :

#### **1. Bagi Kepala Sekolah dan Guru**

Permainan Alphabet Fishing merupakan permainan alternatif untuk merangsang proses belajar anak karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A sehingga perlu diterapkan di TK Permata Sunnah.

#### **2. Bagi anak**

Dengan adanya pembelajaran menggunakan permainan Alphabet Fishing ini di harapkan dapat dijadikan sebagai sumber atau dorongan terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Abdurrahman, M. 2012. Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran (A. Arsyad, Ed.; 4th ed., Vol. 24). Rajawali Pers.
- Asadjie. Ikan Pancing dan Pancing huruf. Diakses dari <http://www.papandata.com/produk-157-ikan-pancing-huruf.html> pada tanggal 28 Agustus 2015
- Aulia. (2012). Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca: Vol. 158 hlm 20 cm (Mahadewa, Ed.; Cet. 1). Diva Press.
- Dardjowidjojo, S. 2003. Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Daryanto. (2012). Media Pembelajaran: Vol. 184 hlm 20 cm. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1989. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

- Dhieni Nurbiana, Lara Fridana, Azizah Muiz, Gusti Yasmi, Sei Wulan, Metode Pengembangan Bahasa, (UT : Tangerang Selatan, 2014), Edisi 1 / 4 SKS/ Modul 1-12
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqlah' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/224>. (Online). Diakses pada tanggal 10 Oktober 2019
- Etianingsih, M. E. 2016. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Fauzil Adhim, M. Membuat Anak Gila Membaca. Bandung: Mizan. 2007.
- Hainstock, E. G, Montessori untuk Anak Prasekolah. Jakarta: Pustaka Delaprastra. 2002
- Hastuti, Sri dkk.(1993) Buku Pegangan Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia, Yogyakarta : UPP IKIP Yogyakarta
- Ismail,. (2006). Education Games. Yogyakarta : Pilar Media.
- Kayvan, U. 2009. 57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak. Jakarta Selatan: PT Trans Media.
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).[Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>
- Lilis, Suryani Ni Putu dkk. 2021. “Pengembangan E-Modul Metode Total Physical Response Da- LamMengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun DiTk Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Gorontalo.” *Jurnal Ilmiah Kajian Anak dan Media Informasi PAUD* 3359 (6): 41–49. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpauud/article/view/6702>
- Maria, Isadora Marti Nangoy. (2007) Dari huruf hingga wacana, Jakarta : Elex Media Komputindo
- Mudjito, dkk. 2010. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa Di TK. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD.
- Mudlofir, A. dan E. F. R. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktek: Vols. xii, 274 hlm (A. Mudlofir, Ed.; ed. 1 cet. 1). Rajawali Pers.
- Mukhtar Latif dkk. (2013) Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Otto, B. (2015). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini: Vol. 532hlm 23 cm (Ed. 3 Cet 1). Prenada Media Group.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Sugiyono. (2019) Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan penelitian pengembangan). Bandung: Alfabeta.
- Permendikbud No.137. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Safrudin Aziz. (2017) Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sauddah, N. 2016. Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Kelompok A TK Plus “Al Ikhlas” Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Shofi, Ummu. Sayang Belajar Baca Yuk!. Surakarta: Afra Publishing. 2008.
- Sugiyono. (2013) Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cetakan ke 24. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, Slamet. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (n.d.). PEMBUATAN DAN PEMANFAATAN BUSY BOOK DALAM MEMPERCEPAT KEMAMPUAN MEMBACA UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD BUDI LUHUR PADANG.<https://kreasiumpy.wordpress.com>
- Utami, C. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung . Digital Repository Unila.
- Zaki, D.F. 2015. Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Melalui Permainan Memancing huruf Pada Anak Kelompok A TK ABA 2. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Zaman, B., & Hernawan, H. A. (2007). Media dan Sumber Belajar PAUD: Vol. 330 hlm27 cm(Purwanto EdidanHermainBudi, Ed.;Ed. 2). Universitas Terbuka