

Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia Dini

Kholilah Fatihatul Fuadah¹, Aam Kurnia², Zaenal Muftie³

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Alphabet Letters,
Early Childhood,
Educational Games,
Fishing Letters,
Learning Media

This study aims to determine the effect of using the fishing letters game on the ability to recognize alphabet letters among early childhood students in Group A at RA Al-Muhajir. The type of research used is quantitative research. The subjects of the study were 24 children, while the object was the ability to recognize alphabet letters. Data collection techniques included observation and documentation, and data analysis was conducted using statistical tests to determine the effect. The results showed a significant influence between the use of the fishing letters game compared to the bussy book media in improving early childhood letter recognition skills. The conclusion of this study is that the fishing letters game is effective in significantly enhancing the ability to recognize alphabet letters in early childhood and can be used as an alternative, engaging, and enjoyable learning medium.

Kata kunci:

Anak Usia Dini,
Huruf Abjad, Media
Pembelajaran,
Pancing Huruf,
Permainan Edukatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Padamenak, mengetahui pembiasaan dan keteladanan yang diterapkan guru di sekolah, serta mengetahui pembiasaan dan keteladanan yang diterapkan orang tua di rumah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua siswa, sedangkan objek penelitian adalah kemampuan sosial emosional anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan induktif dan deduktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode pembiasaan dan keteladanan dalam kegiatan berbagi, anak-anak mulai mampu mengekspresikan perasaan, mengontrol emosi, serta berinteraksi sosial dengan lebih baik. Kesimpulannya, pembiasaan dan keteladanan secara konsisten dari guru di sekolah dan orang tua di rumah berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

PENDAHULUAN

Menurut Nur Cholimah (2008), pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun anak yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

¹ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: kholilahff@gmail.com

² UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: aamkurnia@uinsgd.ac.id

³ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: muftiez@ymail.com

Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak pada jenjang PAUD bukan hanyalah sekedar melatih kemampuan sosial, tetapi juga diselipkan pembelajaran seperti salah satunya mengenal huruf. Menurut Dardjowidjojo (dalam Rohul, 2021), mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak usia dini dari yang awalnya belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan maknanya. Pengetahuan tentang huruf sangatlah penting bagi anak usia 4–5 tahun untuk proses belajar membaca. Di usia ini, anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal huruf awal dari benda-benda, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca namanya sendiri, dan menuliskan namanya sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi awal, kemampuan mengenal huruf abjad anak masih belum optimal. Sebagian besar anak belum bisa mengenal huruf, belum bisa mengenal bunyi huruf dengan baik, dan perhatian anak mudah teralihkan. Penyebabnya, selama ini pembelajaran lebih fokus pada lembar kerja anak. Selain itu, penggunaan media pembelajaran pun belum maksimal. Hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena motivasi belajar anak menurun, seperti malas belajar, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Andini, 2022).

Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik, karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, baik bermain secara langsung ataupun melalui sebuah permainan atau media. Haenilah (2015, dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) menyatakan bahwa bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan moral agama, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial-emosional. Sedangkan menurut Khasanah dkk. (dalam Rasi, 2016), melalui permainan, anak akan terdorong untuk mempraktikkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik.

Adapun aktivitas bermain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan pancing huruf. Kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf adalah memancing huruf. Sujiono (dalam Rohul, 2021) menyatakan bahwa permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf atau angka menggunakan alat pancing.

Menurut Tohana, kelebihan dalam memancing huruf yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, mengenalkan huruf-huruf pada anak, dan dapat melatih anak menulis kata. Hal ini diperkuat oleh Zaki (2015) bahwa kelebihan permainan memancing huruf dapat memotivasi anak dalam mengenal huruf. Adapun menurut Assadjie (2013, dalam Putri Cahyani, 2020), kelebihan permainan pancing huruf yaitu anak dilatih untuk

berkonsentrasi dan bersabar agar kail dapat mengenai ikan dan huruf yang tepat dalam permainan.

Hubungan permainan pancing huruf dengan mengenal huruf abjad di RA/TK/PAUD dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulus menggunakan permainan yang tepat dan menarik melalui pendekatan belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar. Dengan bermain memancing huruf dapat membantu anak dalam memudahkan pembelajaran tanpa merasa seperti belajar. Tuttle dan Penny Hughes Paquette (dalam Irwati, 2021) menjelaskan bahwa permainan memancing bertujuan untuk mendorong anak berpikir bahwa ada bagian yang berbeda-beda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, akhir, jumlah bunyi, dan jumlah suku kata.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan pancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad AUD. Bentuk pengujian metode penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan pendekatan *non-equivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2022), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari objek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok A di RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung yang berjumlah 12 anak. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun di RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, sedangkan objek penelitiannya adalah perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 4–6 tahun di RA Al-Muhajir Panyileukan.

Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah utama dalam penelitian karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian, observasi diartikan sebagai cara pencatatan mengenai tingkah laku dengan cara melihat atau mengamati tingkah laku seseorang secara langsung (Rahmadi, 2011). Sedangkan dokumentasi adalah usaha memperoleh informasi tentang suatu hal yang diperoleh dari catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya (Arikunto, 2010).

Menurut Fatnur (2016), rating scale adalah skala penelitian yang menggambarkan peringkat dalam suatu jawaban yang diberikan. Sedangkan menurut Sugiyono (2010), kemampuan untuk memahami setiap angka yang diberikan dalam

balasan alternatif untuk item instrumen sangat penting bagi pemrogram instrumen yang menggunakan rating scale. Adapun kriteria penilaian instrumen penelitian yaitu: Belum Berkembang (BB) dengan skor satu (1), Mulai Berkembang (MB) dengan skor dua (2), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor tiga (3), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor empat (4).

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah maupun untuk menguji hipotesis yang terbentuk dalam proposal (Sugiyono, 2017). Dalam melakukan analisis data, peneliti melakukan penataan sistematis terhadap data ataupun informasi yang terkumpul dari catatan hasil observasi, wawancara, dokumen, dan lainnya (Rahmadi, 2011). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis parsial item per indikator, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelompok A RA Al-Muhajir yang berlokasi di Komplek Bumi Panyileukan Blok B5 No. 14, Desa Cipadung Kidul, Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 13 Juni 2023 sampai dengan selesai penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil uji dan analisis penelitian tentang Pengaruh Permainan Pancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia Dini di RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Data yang diperoleh dari 24 peserta didik yang termasuk dalam kelas eksperimen 12 anak dan kelas kontrol 12 anak. Diantara kedua kelas ini diberikan pengujian instrumen dengan pretest yang dilakukan di awal pertemuan sebagai test awal untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Data penelitian diperoleh bersumber dari hasil pre-test dan post-test dengan perhitungannya diinterpretasikan pada kriteria penilaian yang dikemukakan Muhibbin Syah (2012), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Skor Rata-Rata Indikator

Skala	Interprestasi
0–49	Gagal
50–59	Kurang
60–69	Cukup
70–79	Baik
80–100	Sangat Baik

1. Deskripsi Perbedaan Data Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak

Terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kemampuan mengenal huruf abjad anak menggunakan permainan pancing huruf kelompok eksperimen. Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test kelompok A eksperimen dapat dilihat dari perbedaan skor dibawah ini:

**Tabel 2. Perbedaan Hasil Pre-test dan Post-test
Kemampuan Mengenai Huruf Abjad Anak di kelompok Eksperimen (A)**

No	Nama	Pre Test	Kriteria Penilaian	Post Test	Kriteria Penilaian	Selisih
1.	A	65	Cukup	90	Sangat baik	25
2.	A	70	Baik	98	Sangat baik	28
3.	S	60	Cukup	92	Sangat baik	32
4.	A	63	Cukup	93	Sangat baik	30
5.	A	65	Cukup	93	Sangat baik	28
6.	B	67	Cukup	93	Sangat baik	26
7.	F	65	Cukup	95	Sangat baik	30
8.	K	68	Cukup	95	Sangat baik	27
9.	A	67	Cukup	95	Sangat baik	28
10.	R	65	Cukup	95	Sangat baik	30
11.	R	67	Cukup	97	Sangat baik	30
12.	S	62	Cukup	92	Sangat baik	30
Jumlah		784		1128		
Rata-rata		65		94		

a. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan terlampir, nilai untuk pretest kemampuan mengenai huruf abjad melalui permainan pancing huruf (kelas eksperimen) diperoleh dengan nilai mean ($\bar{x}$) = 65,33 dan D = 82,66. Selain itu, diperoleh nilai t hitung (T_3) = 0,96 dan ttabel shapiro wilk = 0,86 pada tingkat signifikansi alfa 5%. Karena nilai t hitung = 0,96 > dari t tabel = 0,86. Maka diinterpretasikan datanya berdistribusi normal. Sedangkan, berdasarkan perhitungan terlampir, nilai untuk posttest kemampuan mengenai huruf abjad melalui permainan pancing huruf (kelas eksperimen) diperoleh dengan nilai mean ($\bar{x}$) = 94 dan D = 56. Selain itu, diperoleh nilai t hitung (T_3) = 0,95 dan ttabel shapiro wilk = 0,86 pada tingkat signifikansi alfa 5%. Karena nilai t hitung = 0,95 > dari t tabel = 0,86. Maka diinterpretasikan datanya berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan perhitungan terlampir nilai pretest dari kemampuan mengenai huruf abjad melalui permainan pancing huruf (kelas eksperimen) dapat diperoleh dengan nilai varian (V) = 7,51 dan melalui media bussy book (kelas kontrol) diperoleh dengan nilai varian (V) = 13,35. Kemudian, diperoleh F_{hitung} = 0,562 dan F_{tabel} = 0,354 dengan derajat kebebasan (df) = 11 pada signifikansi 5%.

Karena $F_{hitung}=0,562 >$ dari $F_{tabel}=0,354$, maka dapat diinterpretasikan bahwa kedua data memiliki varian yang tidak homogen. Sedangkan, berdasarkan perhitungan terlampir nilai pre test dari kemampuan mengenal huruf abjad melalui permainan pancing huruf (kelas eksperimen) dapat diperoleh dengan nilai varian (V) = 5,090 dan melalui media busy book (kelas kontrol) diperoleh dengan nilai varian (V) = 14,44. Kemudian, diperoleh $F_{hitung} = 0,352$ dan $F_{tabel} = 0,354$ dengan derajat kebebasan (df) = 11 pada signifikansi 5%. Karena $F_{hitung} = 0,352 <$ dari $F_{tabel} = 0,354$, maka dapat diinterpretasikan bahwa kedua data memiliki varian yang homogen.

Tabel 3. Homogenitas (Pre-test Kelas Eksperimen)

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	65.33333	50.41667
Variance	7.515152	13.35606
Observations	12	12
Df	11	11
F	0.562677	
P(F<=f) one-tail	0.177209	
F Critical one-tail	0.35487	

$F_{hitung}=0.562$ dan $F_{tabel}= 0.354$

$F_{hitung}>F_{tabel}$ maka data bersifat tidak homogen.

Tabel 4. Homogenitas (Post-test Kelas Eksperimen)

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	94	80.08333
Variance	5.090909	14.44697
Observations	12	12
Df	11	11
F	0.352386	
P(F<=f) one-tail	0.048905	
F Critical one-tail	0.35487	

$F_{hitung}= 0.352$ dan $F_{tabel}= 0.354$

$F_{hitung}<F_{tabel}$ maka data bersifat homogen,

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil uji hipotesis terdapat pengaruh kegiatan permainan pancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini dikelompok A RA Al- Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Hal tersebut telah dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t-test yang menghasilkan nilai thitung sebesar 6,26 dan ttabel nilai kritis pada taraf 5% = 2,13 atau Nilai thitung = 6,26 > ttabel 2,13 dan dapat diinterpretasikan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini antara menggunakan permainan pancing huruf dengan media bussy book.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan pancing huruf berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di Kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 6,26 lebih besar daripada nilai ttabel sebesar 2,17 pada taraf signifikansi 5% (0,05). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan permainan pancing huruf. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan pancing huruf dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad di RA Al-Muhajir Panyileukan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Andini, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1076>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Definisi bermain, bermain & permainan anak usia dini*. Adjie Media Nusantara.
- Arianingsih. (2021). *Bussy book media belajar yang menarik dan edukatif untuk anak usia dini*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Hendro, T. R. W. (2021). *Meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal abjad melalui permainan memancing huruf di TK ABA III Ampel Kecamatan Wuluhan*

- Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017* [Tesis, Universitas Jember]. Digital Repository Universitas Jember.
- Ramadhani, N. (2023). *Pendidikan anak usia dini*. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=JnOvEAAAQBAJ>
- Lestari, S., & Putriani, L. (2018). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media pancingan huruf pada kelompok B-3 TK IT Izzudin Palembang semester 1. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 5(2).
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group. <https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ>
- 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), 2254–2263. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3104>
- Nurlan. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Okprina, R. D. (2019). Pengaruh permainan memancing simbol huruf terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK DWP Randuagung Gresik. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8, 1–5.
- Pemendikbud. (2014). *Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–31.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press. <https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf>
- Rasi, K. O. (2016). *Pengembangan media permainan Pahuhoka (Pancing Huruf dan Kata) untuk pengenalan huruf dan kata pada anak ADHD kelas I SD*.
- Cahyani, R. P. (2020). Pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad.
- ReviMulia, dkk. (n.d.). Aktivitas permainan memancing kartu huruf meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf anak usia dini.
- Risnita, & Oktaviana, W. (2020). Asesmen kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media bigbook. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6575>
- Salamah, U. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan pancing huruf (Panhuf) di kelompok B TK Negeri Kintelan Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(2), 278–286. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i2.63>
- Saputra, A. (2019). *Permainan edukatif untuk anak usia dini*, 1(1).

-
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian*. Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- _____. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukowati, C. (2022). *Mudah mengenal huruf melalui permainan pancing huruf*.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 59–67.
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, 1, 1–65.