

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD**

(Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Al
– Huda, Seneng, Banyurojo, Mertoyudan, Magelang)

SKRIPSI



Oleh :
Ratih Putri Cahyani
16.0304.0032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan
Mengenai Abjad**

(Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Al
– Huda, Seneng, Banyurojo, Mertoyudan, Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Ratih Putri Cahyani
16.0304.0032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD**
(Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu Al
– Huda, Seneng, Banyurojo, Mertoyudan, Magelang)



Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Ratih Putri Cahyani
16.0304.0032

Dosen pembimbing I



Dr. Hermawaty, M.Si.
NIK. 098006041

Magelang, 21 Juli 2020
Dosen Pembimbing II



Febru Puji Astuti, M.Pd.
NIK. 128406099

PENGESAHAN
PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD

Oleh :
Ratih Putri Cahyani
16.0304.0032

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru dan Ilmu
Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Magelang

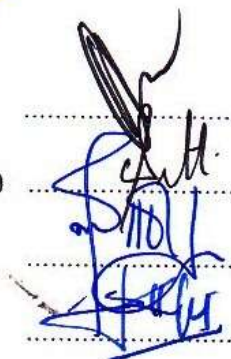
Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Senin

Tanggal : 24 Agustus 2010

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Hermahayu, M.Si. (Ketua / Anggota)
2. Febru Puji Astuti, M.Pd. (Sekertaris / Anggota)
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Anggota)
4. Khusnul Laely, M. Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP.19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Ratih Putri Cahyani**
N.P.M : 16.0304.0032
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Abjad

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, 21 Juli 2020
Yang membuat pernyataan



Ratih Putri Cahyani
16.0304.0032

MOTTO

“ Didiklah anak-anakmu dengan pengajaran yang baik, sebab ia diciptakan untuk zaman yang berbeda dengan zamanmu”. (Umar Bin Khatab)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Keluarga tercinta yang senantiasa
memanjatkan do'a dan dukungan sehingga
saya dapat menyelesaikan perkuliahan
2. Almamaterku tercinta, Program Studi
Pendidikan Anak Usia dini Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD**
(Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak – Kanak Islam Terpadu
Al– Huda, Seneng, Banyurojo, Mertoyudan, Magelang)

Ratih Putri Cahyani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad anak pada siswa kelompok A di TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* eksperimen dengan jenis *The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Total Sampling yakni total seluruh siswa pada TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang yang seluruh siswa kelompok A ada 28 terdiri dari kelas A1 14 dan kelas A2 14 siswa dengan usia 4-5 Tahun. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dengan membagi instrumen lembar tes yang kemudian diisi oleh siswa. Uji prasarat analisis terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan model analisis *Statistic Parametric One Way Anova SPSS 22.00 for windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *One Way Anova* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata mengenal huruf abjad antara kelompok eksperimen sebesar 66,07 dan kelompok kontrol sebesar 50,50. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad.

Kata Kunci : Permainan Memancing Huruf, Abjad

**THE EFFECTS OF FISHING GAME AGAINST ABILITY TO
RECOGNIZE THE ALPHABET**

(Research on student group A Integrated Kindergarten Seneng, Banyurojo,
Mertoyudan, Magelang)

RATIH PUTRI CAHYANI

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the game of fishing letters on the ability to recognize the alphabet of children in group A students at TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang.

This research is a quasi-experimental research design with the type of The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest. The population in this study was group A students of TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang. The sample in this study uses the Total Sampling Technique, which is the total number of students at IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang Kindergarten, where all students in group A have 28 consisting of class A1 14 and A2 class 14 students with 4-5 years of age. The method of data collection is done using tests by dividing the test sheet instruments which are then filled out by students. The analysis prerequisite test consists of normality test and homogeneity test. Data analysis used the Statistical Analysis of the One Way Anova SPSS 22.00 for windows.

The results of this study indicate that the game of fishing letters affects the ability to recognize the alphabet. This is evidenced from the results of the One Way Anova analysis in the experimental group with a probability value of $\text{sig } 0,000 < 0.05$. Based on the results of the analysis and discussion, there are differences in the average score of knowing letters of the alphabet between the experimental group by 66.07 and the control group by 50.50. The results of the study can be concluded that the game of fishing letters affects the ability to recognize the alphabet.

Keywords : Game of fishing letters, alphabetically

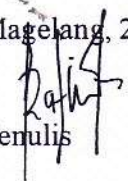
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul “Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Abjad”. Penelitian ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana strata I Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan demi penyempurnaan penelitian ini. Tak lupa penulis sampaikan ucapan terima kasih atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, khususnya kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
 2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
 3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
 4. Dr. Hermahayu, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Febru Puji Astuti, M.Pd selaku Pembimbing II yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran sehingga bisa terselesaikan skripsi ini.
 5. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
 6. Kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang senantiasa memantau, memberi do'a dan dukungan penuh kepada peneliti.
 7. Sahabat tercinta serta rekan-rekan seperjuangan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang..
 8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- Harapan penulis, penelitian yang cukup singkat dan sederhana ini dapat bermanfaat bagi para rekan-rekan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Magelang, 21 Juli 2020


Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
HALAMAN	vi
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kemampuan Mengenal Huruf.....	10
B. Permainan Memancing Huruf	14
C. Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Perkembangan Mengenal Abjad	20
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
E. Kerangka Berfikir.....	24
F. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
D. Subyek Penelitian.....	28
E. Setting Penelitian	29
F. Metode Pengumpulan Data	30
G. Instrumen Penelitian.....	30

H. Validitas Data.....	31
I. Prosedur Penelitian.....	32
J. Metode Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMAHASAN.....	37
A. Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	37
1. Pelaksanaan Penelitian	37
2. Pengujian Prasyarat Analisis	42
3. Hasil Pengujian Hipotesis.....	44
4. Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf.....	31
Tabel 3.3 Jadwal Pelaksanaan.....	33
Tabel 4.1 Hasil Pretest atau pengukuran Awal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	38
Table 4.2 Hasil <i>posstest</i> atau pengukuran akhir kelompok.....	40
Tabel 4.3 Hasil Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	44
Tabel 4.5 Hasil ANOVA.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Pengukuran Rata-Rata Prettest Kemampuan Mengenal Huruf AbjadKelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	39
Gambar 4.2 Diagram Pengukuran Akhir Kemampuan Mengenal Huruf AbjadKelompok eksperimen dan kelompok kontrol	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian Dan Surat Keterangan Penelitian	57
Lampiran 2 Uji Validasi	60
Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian	67
Lampiran 4 Modul Permainan Memancing Huruf	80
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	89
Lampiran 6 Daftar Nama Anak	95
Lampiran 7 Hasil Prettest	97
Lampiran 8 Uji Prasyarat Dan Uji Hipotesis	100
Lampiran 9 Hasil Posttest	102
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	105
Lampiran 11 Peralatan Kegiatan Permainan Memancing Huruf	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada masa keemasan. Berbagai aspek dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa itu. Oleh karenanya banyak orang menyebut usia dini merupakan golden age (masa keemasan). Agar kita tidak kehilangan masa-masa keemasan itu, diperlukanlah pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. (UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1) Guru dan orang tua perlu memahami bahwa perkembangan bahasa pada anak-anak mengikuti berbagai fase. Sehingga, pembelajaran berbahasa pada anak-anak juga harus menyesuaikan dengan fase-fase tersebut. Dengan demikian diharapkan situasi belajar anak adalah bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau pada intinya, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan.

Dalam bermain anak 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.

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.

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. (Yulsyofriend, 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”.

Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

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 IT Al-Huda, dengan jumlah 28 anak yang berusia 4-5 tahun di kelas A1 dan A2 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 A1 dan A2 di TK IT Al-

Huda ada yang sudah bisa menyebutkan huruf a-z akan tetapi dalam bentuk huruf anak masih mengalami kesulitan, anak sudah dapat menyebutkan huruf ataupun bentuknya akan tetapi masih 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 IT Al-Huda 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) di sekolah, 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 IT Al-Huda berbasis pada kegiatan menulis menggunakan buku atau lembar LJK tidak mengemas kegiatan mengenal simbol 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. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia permainan adalah suatu yang digunakan untuk bermain (Ali, 2005:698). Anak senang melakukan aktifitas yang mengasyikan dan menggembirakan. Dengan alat-alat permainan inilah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkunganya. Melalui permainan mereka berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya sehingga menjadi akrab.

Menurut Hurlock (dalam Montolalu, 2011:6.15) menyebutkan jenis-jenis permainan yaitu: Bermain pasif merupakan kegiatan anak yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Bentuk kegiatan bermain pasif yaitu membaca, mendengarkan radio, menonton film.

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. Permainan memancing kartu huruf merupakan suatu aktivitas bermain yang menggunakan alat pancing dan ikan yang disisi badannya terdapat simbol huruf, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal simbol huruf pada anak. Permainan memancing kartu huruf dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain tetapi dalam permainan yang dilakukan anak dapat belajar, melatih daya ingat huruf apa yang ada pada sisi badan ikan yang didapat oleh anakserta konsentrasi anak saat memancing.

Dari kesimpulan hasil observasi awal di TK IT Al-Huda 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 konsenstrasi anak didik terhadap pembelajaran jadi perlu permainan yang aktif. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan

Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Kelompok A TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal abjad, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru di TK IT Al-Huda berbasis pada kegiatan menulis menggunakan buku atau lembar LJK.
2. Kurangnya metode permainan dalam pembelajaran, disebabkan 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.
3. Suasana dalam kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan atau kurang menarik minat anak dikarenakan guru kurang kreatif dalam menciptakan kegiatan permainan yang mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.
4. Permainan yang terbatas mengakibatkan anak dalam pembelajaran kurang bereksplorasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal abjad melalui permainan memancing huruf pada anak Kelompok A TK IT Al-Huda Magelang tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak usia dini?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Manfaat dari Segi Teoritis

Dapat mengetahui manfaat permainan ranjau huruf dalam meningkatkan bahasa anak untuk mengenal dan memahami huruf-huruf abjad.

2. Manfaat dari Segi Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan, wawasan tentang pengaruh permainan memancing angka terhadap peningkatan pemahaman lambang bilangan.

b. Bagi Anak Usia Dini

Dapat meningkatkan fungsi kognitif pada anak usia dini serta dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Menambah pengetahuan mahasiswa, serta menambah kepustakaan S1 PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Magelang.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Pengenalan huruf diberikan kepada anak mulai umur 4-5 tahun. Pada masa ini akan memberikan kerangka dasar-dasar pengetahuan pada anak. Pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca kepada anak. Menurut Wasik dan Seefeldt (dalam Sauddah, 2016:12) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri / tanda-tanda dari aksara dalam tata tulis.

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

Mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya mengenalkan secara bertahap. Tahap pertama anak dikenalkan huruf a sampai m, dilanjutkan tahap kedua n sampai z (Suyanto, 2005:165). 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 (Rasyid, dkk dalam Sauddah, 2016:15). Anak perlu mengetahui dan mengenal huruf untuk menjadi pembaca mandiri dan lancar.

Berdasarkan beberapa teori yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian terpenting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan huruf, diusianya tersebut dalam anak usia dini tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suatu huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar. Dengan demikian dalam mengenalkan huruf harus disampaikan dengan media yang menarik dan dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus agar melekat dalam ingatan anak.

2. Indikator Mengenal Huruf Abjad

Menurut Salamah (2016:13) 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 dapat menunjuk dan menyuarakan huruf vokal yaitu a,i,u,e,o.
- d. Anak dapat memasang / menghubungkan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama.
- e. Meniru huruf. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misal dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan lain-lain.

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 coretan-coretan 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 dan

lain-lain.

Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 indikator dari kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 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 coretan-coretan dan anak dapat menceritakan tentang coretan yang anak buat tersebut.
- d. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misal dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan lain-lain. Anak juga mampu mengucapkan huruf abjad A-Z.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, Indikator kemampuan mengenal huruf adalah menunjuk / menyebutkan huruf vocal, menunjuk / menyebutkan huruf konsonan, menghubungkan / mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama, dan meniru (menuliskan dan mengucap) symbol huruf.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Skinner (dalam Mudjito, 2010:3) kapasitas mengenal huruf setiap anak berbeda-beda. Lingkungan yang memperkaya kemampuan mengenal huruf pada anak. Menurut Laely (dalam

Etianingsih, 2016:14-15) lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah meliputi orang tua dan guru merupakan faktor penting dalam perkembangan anak untuk mengenal huruf. Guru dan orang tua perlu membantu anak untuk dapat mempelajari keterampilan-keterampilan tentang mengenal huruf. Mengajarkan nama-nama huruf akan membantu anak mengetahui bunyi dari huruf yang mewakilinya. Semakin anak memahami setiap bentuk atau simbol memiliki nama tertentu, maka anak akan yakin apa bunyi huruf tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf pada anak adalah melalui komunikasi anak dengan guru dan orang tua. Pada penelitian ini guru merupakan faktor yang sangat penting untuk perkembangan kemampuan mengenal huruf.

B. Permainan Memancing Huruf

1. Pengertian Permainan Memancing Huruf

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).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan permainan memancing huruf merupakan bentuk kegiatan bermain yang dilakukan untuk mengenalkan abjad pada anak usia dini. Kegiatan memancing huruf menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk belajar mengenal huruf. Permainan memancing huruf dapat melatih anak berkonsentrasi dan sabar agar kail dapat memancing dengan tepat.

2. Jenis-jenis Permainan

Menurut Hurlock (dalam Montolalu, 2011:6.15) menyebutkan jenis-jenis permainan yaitu:

- a. Bermain aktif merupakan kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Kegiatan bermain aktif yaitu bermain bersama teman, bermain dalam kelompok.
- b. Bermain pasif merupakan kegiatan anak yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Bentuk kegiatan bermain pasif yaitu membaca, mendengarkan radio, menonton film.

Permainan memancing huruf termasuk dalam jenis bermain aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing untuk mengail huruf secara acak dalam sebuah kotak (Zaki, 2015:21). Menurut Dhieni (2007:9.32) tugas anak dalam permainan

memancing huruf adalah mengail satu huruf menggunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bawa permainan memancing huruf termasuk jenis permainan aktif dimana kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Tugas guru adalah memfasilitasi dan memilih permainan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak.

3. Pentingnya Permainan Memancing Huruf

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (santrock, 2002). Erikson dan Freud permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Adapula pentingnya permainan memancing uruf menurut Ismail (2009:144) menjelaskan tentang pentingnya permainan memancing huruf bagi anak, meliputi :

- a. Dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak
- b. Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- d. Dapat mempertajam perasaan anak
- e. Dapat memperkuat percaya diri anak
- f. Dapat merangsang imajinasi anak

g. Dapat melatih motorik halus dan kasar anak

h. Dapat melatih ketrampilan anak

4. Manfaat Permainan Memancing Huruf

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri, bermemiliki fungsi dan bentuk (Santrock, 2012:306). Pada artikel ini akan diuraikan mengenai pemanfaatan bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial.

Adapun manfaat permainan memancing uruf menurut Sumiyati (2011:96) menjelaskan tentang manfaat permainan memancing huruf bagi anak, meliputi :

- a. Untuk mengembangkan bahasa
- b. Untuk mengembangkan kreatifitas
- c. Untuk mengembangkan fisik motorik
- d. Untuk mengembangkan kognitif

5. Langkah-Langkah Permainan Memancing Huruf

Memancing huruf merupakan permainan yang ditujukan kepada anak untuk melatih kemampuan mengenal huruf melalui melihat bentuk huruf dan bagaimana cara mengailnya. Menurut Charner (dalam Zaki, 2015:22) langkah-langkah dalam permainan memancing huruf adalah:

- a. Letakkan abjad (ikan) dalam sebuah kotak air (kolam)
- b. Guru menjelaskan cara permainan dan aturan permainan
- c. Minta anak untuk mencoba mengail ikan dengan alat pancing yang

telah disediakan

- d. Setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing
- e. Tarik ikan kemudian letakkan ke tempat yang sudah disediakan
- f. Jika anak mengetahui huruf apa yang sudah di dapat maka huruf tersebut termasuk dalam hasil tangkapan 'ikan' Jika anak tersebut tidak mengetahui, maka hasil huruf yang dikumpulkan dihitung sebagai hasil tangkapan ikan yang lolos
- g. Setiap anak mendapatkan giliran minimal dua kesempatan, jika anak-anak sudah terbiasa dengan permainan ini, kegiatan permainan dapat dilanjutkan dengan kompetisi secara individu dan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba untuk memodifikasi langkah- langkah memancing kartu huruf :

- a. Guru menyiapkan alat permainan berupa ikan yang dibagian perut ikan di tulis huruf yang terbuat dari kertas bertuliskan huruf a-z dengan warna yang berbeda, alat pancing, kolam ikan menggunakan box kecil dan wadah ikan menggunakan keranjang.
- b. Guru menjelaskan cara permainan dan aturan dalam permainan.
- c. Minta anak untuk mencoba mengail ikan dengan alat pancing yang telah disediakan, anak bebas memancing ikan mana saja.
- d. Hasil pancingan masing- masing anak di letakkan ke tempat yang sudah disediakan.
- e. Akhir permainan minta anak untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada perut ikan. Jika anak mengetahui huruf apa yang sudah

didapat maka huruf tersebut termasuk dalam hasil tangkapan ‘ikan’.

Jika anak tersebut tidak mengetahui, maka hasil huruf yang dikumpulkan dihitung sebagai hasil tangkapan ikan yang tidak lolos.

- f. Setiap anak mendapatkan giliran minimal dua kesempatan, jika anak-anak sudah terbiasa dengan permainan ini, kegiatan permainan dapat dilanjutkan dengan kompetisi secara individu dan kelompok.

6. Kelebihan Permainan Memancing Huruf

Pembelajaran dalam permainan memancing huruf terdapat kelebihan dan kekurangan. Tohana dalam Murni (2016:18) menyebutkan bahwa kelebihan memancing kartu huruf adalah “Meningkatkan kemampuan bahasa anak, mengenalkan huruf- huruf pada anak dan melatih anak menulis kata”. Hal tersebut diperkuat oleh Zaki (2015:25) menyatakan bahwa: “kelebihan permainan memancing huruf yaitu dapat digunakan sebagai upaya untuk memotivasi anak dalam mengenal huruf. Permainan memancing huruf dapat menjadi kegiatan belajar untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan”. Menurut Asadjie (2013:24) dijelaskan tentang kelebihan dari permainan memancing huruf, diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan huruf dengan tepat. Dengan permainan memancing huruf anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Adapula sisi kelemahan permainan memancing uruf yaitu apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan

pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi guru kurang memperhatikan tahap-tahap pembelajaran melalui metode permainan memancing huruf. Dibutuhkannya waktu persiapan yang lebih banyak Untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan memancing huruf ini peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyiapkan pembelajaran, baik dalam menyiapkan skenario pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat diulas kembali bahwa permainan memancing huruf adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan huruf dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat saya dalam permainan memancing huruf anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Tujuan yang hendak di capai dari permainan memancing huruf ini tetap untuk mengenalkan huruf serta meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa.

C. Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Perkembangan Mengenal Abjad

Kemampuan mengenal huruf adalah salah satu aspek dalam keaksaraan. Setiap lingkup perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda. Salah satu dari tingkat pencapaian perkembangan adalah mengenal simbol-simbol huruf. Anak memahami bentuk huruf dari benda kongkret karena anak mempelajari suatu hal secara nyata. Harun dkk (2009:241) menyatakan bahwa “Kemampuan mengenal

huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun huruf lainnya”.

Dalam mengenalkan huruf abjad pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, karena pada dasarnya bermain merupakan perilaku dinamis dan konstruktif yang tidak hanya perlu bagi masa kanak-kanak, akan tetapi sampai ia menginjak masa remaja dan dengan bermain memberikan kesempatan pengalaman belajar secara langsung.

Piaget (dalam Suyanto, 2009:128) menyatakan pentingnya obyek nyata untuk belajar pada anak usia dini. Anak mulai memperoleh informasi melalui interaksinya dengan obyek dan kelak informasi tersebut akan disusun dalam struktur pengetahuannya. Struktur inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berfikir.

Menurut Sofia (2010:11) salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga, untuk mengoptimalkan pemahaman lambang bilangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Permainan memancing huruf dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak. Hal tersebut karena permainan memancing huruf memiliki beberapa kelebihan seperti yang

diungkapkan oleh Asadjie (2013:3) yakni melalui permainan memancing huruf anak dilatih untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, berkonsentrasi agar dapat memancing dengan tepat, serta sabar dalam melaksanakan permainan. Permainan memancing huruf akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan memberikan stimulus dengan menggunakan permainan yang tepat dan menarik dengan pendekatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, sehingga mereka akan tertarik dan mengikuti aktifitas yang ada. Dengan bermain memancing huruf akan membantu anak memudahkan mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Bermain merupakan makna dari pembelajaran yang sebenarnya pada anak usia dini.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dibuat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian yang hampir sama diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Feny Nurlaili (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Domino Alfabet Terhadap Kemampuan mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A. Hasil dari analisis data diketahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media domino alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal

tersebut dapat dilihat dari $T_{\text{tabel}} > T_{\text{hitung}}$ dimana harga T_{tabel} yang jumlah subjek 23 anak dengan taraf signifikan 5% maka $T_{\text{tabel}} = 73$, sedangkan $T_{\text{hitung}} = 0$. Jadi, ada pengaruh penggunaan media domino alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Mubaiyinah (2013) dengan judul Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Bermedia Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. Hasil dari analisis data diketahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD bermedia flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf. Hal tersebut dapat dilihat dari $T_{\text{hitung}} 6,107$ dan $T_{\text{tabel}} 2,306$ dengan demikian $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$. Berdasarkan hasil analisis data maka penelitian ini signifikan, pembelajaran kooperatif tipe STAD bermedia flashcard dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok A TK Belia Kreatif Karangpilang Surabaya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anjelina, Indarto dan Puspitasari (2016) dengan judul Pengaruh Permainan Jemuran Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. Ada perbedaan kemampuan mengenal huruf yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan jemuran kata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan jemuran kata terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Insan Utama 2 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, dengan besar pengaruh 54,62%.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Elyana Maulidah dan Julianto (2016) dengan judul Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Media Smart Fun Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media smart fun alphabet terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Wonocolo Sepanjang Sidoarjo.

Dari hasil penelitian terdahulu, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu Kemampuan mengenal abjad. Namun ada sisi lain dalam penelitian ini seperti treatment menggunakan permainan memancing huruf, media alat memancing huruf, subyek yang berbeda. Kelebihan dari treatment permainan memancing huruf yang diberikan yaitu adanya pengaruh hasil yang menjolak setelah diberikan treatment kepada kelompok eksperimen selama 6 kali treatment. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Abjad”.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan alat penalaran yang sesuai dengan tema, masalah penelitian, dan didasarkan pula pada kajian teoritis. Pada kondisi awal kemampuan mengenal abjad pada anak masih kurang, karena guru belum menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran mengenalkan huruf abjad.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo pada anak Kelompok A1 dan A2 yang berusia 4-5 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak Kelompok A1 dan A2 yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendikbud No 137 tahun 2013. Hal ini terlihat dari anak yang masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan a-z karena anak mengenal huruf abjad sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna huruf dengan baik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Permainan memancing huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal abjad.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental Design* adalah pengembangan dari *True Experimental*, mempunyai kelompok control tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, serta pemilihan subjek dilakukan tidak secara random. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan dengan desain penelitian *The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest* (Shandish, Cook & Campbell, 2008).

Tabel 3.1
Desain Penelitian
Quasi Eksperimental Design tipe The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest

NR	O1	X	O2
NR	O1		O2

Keterangan tabel:

NR = Non Random

O1 = Skor Pretest

O2 = Skor Posttest

X = Treatment (bermain memancing huruf)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:169) variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi obyek penelitian. Variabel penelitian di definisikan sebagai atribut seseorang yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain. Berdasarkan penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu :

1. Variabel bebas atau *independent variabel* (X) adalah variabel yang dalam hal ini variabel bebas yang nantinya akan mempengaruhi variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebas adalah permainan memancing huruf.
2. Variabel terikat atau *dependent Variabel* (Y) adalah variabel yang keberadaanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam hal ini variabel terikat adalah kemampuan mengenal abjad.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Memancing Huruf

Permainan memancing huruf merupakan permainan yang menghubungkan antara anak dan huruf dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan memancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak. Langkah permainan memancing

huruf pertama, orientasi siswa pada permasalahan, tahap ini siswa akan disajikan permasalahan mengenai memancing huruf. Kedua, peneliti menjelaskan tentang cara bermain memancing huruf. Ketiga, siswa diminta untuk memancing huruf sebanyak dua kali secara bergantian. Keempat, siswa diminta menyebutkan huruf yang telah berhasil dipancing. Kelima, peneliti membantu ketika siswa belum bisa menyebutkan huruf yang dipancing. Dengan permainan memancing huruf, daya fikir anak akan berkembang sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak. Penelitian ini akan dilakukan satu kelompok dengan adanya kelompok pembandingan.

2. Kemampuan Mengenal Abjad

Kemampuan mengenal abjad adalah kesanggupan pada kemampuan anak dalam mengetahui dan menyebutkan bunyi yang akan diukur melalui seperti anak menunjuk / menyebutkan huruf vocal, menunjuk / menyebutkan huruf konsonan, menghubungkan / mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama, dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) symbol huruf.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono,2016:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK IT Al-Huda Banyurojo Magelang yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 14 siswa kelas A1 dan 14 siswa kelas A2.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2016:118). Dalam penelitian ini diambil sampel 2 kelas yaitu kelas A1 dan kelas A2. Kelas eksperimen yang berjumlah 14 di A1 sedangkan kelas kontrol berjumlah 14 di A2.

3. Teknik Sampling

Penelitian teknik sampling yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiono, 2009:30).

E. Setting Penelitian

Latar atau lokasi penelitian di TK IT Al-Huda Magelang pada anak kelompok A dengan pengembangan kecerdasan kognitif, khususnya mengenal huruf abjad. Penelitian dilaksanakan pada Semester I dan II Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data (Arikunto 2013:49). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes.

Menurut Arikunto (2013:193) mengatakan “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tes, berupa *pretest* dan *posttest* dengan bentuk tes berupa memberikan tes / pengukuran pengenalan konsep symbol huruf abjad serta tertulis, namun dengan bantuan guru kepada subjek penelitian ini untuk mengetahui kemampuan mengenal abjad siswa. Selain data dikumpulkan menggunakan tes peneliti menggunakan observasi sebagai metode bantu guna melihat proses atau jalanya kegiatan penelitian berupa kegiatan pengenalan huruf abjad dengan menggunakan permainan memancing huruf

G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian ini menggunakan tes dengan kisi-kisi yang mengacu pada indikator kemampuan mengenal huruf abjad.

Menurut Arikunto (2006:144) kisi-kisi adalah sebuah table yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebut kolom. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini akan dibuat untuk mengungkapkan pengaruh permainan memancing huruf terhadap

peningkatan mengenal huruf abjad. Penyusunan kisi-kisi instrument pengumpulan data berupa Kisi-kisi tes mengacu pada indikator mengenal abjad menurut Salamah (2016:13).

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Abjad

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Mengenal Huruf Abjad	Menunjuk / menyebutkan huruf vocal	Mampu membedakan antara huruf a,i,u,e,o
		Mampu menunjuk dan menyebutkan huruf a,i,u,e,o
	Menunjuk / menyebutkan huruf konsonan	Mampu membedakan 15 huruf konsonan
		Mampu menunjuk dan menyebutkan huruf konsonan
	Menghubungkan / mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama.	Mampu menghubungkan kelompok gambar yang memiliki bunyi awalan yang sama.
		Mampu mencocokkan lambang huruf
	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) symbol huruf	Mampu meniru tulisan konsep huruf.

H. Validitas Data

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas maka instrumen semakin valid atau sah, semakin rendah validitas maka instrumen kurang valid.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *construk validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji

ahli (*profesional judgement*) dengan ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang indikator yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Jumlah tenaga ahli yang digunakan pada pengujian ini adalah Dosen PAUD Ibu Khusnul Laely dan Ibu Kumalawati Kepala Sekolah TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang.

I. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan Awal Penelitian

a. Instrumen

Indikator :

- 1) Menunjuk / menyebutkan huruf vocal
- 2) Menunjuk / menyebutkan huruf konsonan
- 3) Menghubungkan / mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama.
- 4) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) symbol huruf

b. Treatment

Perlakuan (*Treatment*) kegiatan bermain memancing huruf pada kelompok eksperimen dilaksanakan di dalam kelas TK IT Al-Huda. Kegiatan bermain memancing huruf diperagakan oleh guru selanjutnya anak disuruh

mempraktekkannya sesuai prosedur. Adapun prosedur permainan memancing huruf yaitu Permainan dimulai dengan melakukan HomPimpa, yang menang akan bermain terlebih dahulu, permainan dilakukan oleh satu siswa secara bergantian, siswa di minta untuk memancing huruf sesuai dengan perintah guru, lalu siswa menyebutkan huruf yang tertulis pada ikan yang telah ditangkap.

c. Perencanaan / Jadwal Tes

Penelitian akan dilaksanakan 2 minggu yaitu :

Tabel 3.3
Jadwal Pelaksanaan

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan/Materi Pelatihan
1	Senin, 3 Februari 2020	08.00-09.00	<i>Pretest</i>
2	Selasa, 4 Februari 2020	08.00-09.00	<i>Pretest</i>
3	Kamis, 5 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
4	Jum'at, 6 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
5	Sabtu, 7 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
6	Senin, 9 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
7	Selasa, 10 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
8	Rabu, 11 Februari 2020	08.00-09.00	Permainan Memancing Huruf
9	Jum'at, 12 Februari 2020	08.00-09.00	<i>Posttest</i>
10	Sabtu, 13 Februari 2020	08.00-09.00	<i>Posttest</i>

Pada hari senin dan selasa siswa akan dilakukan *pretest* tentang kemampuan mengenal huruf. Pada hari kamis, jum'at, sabtu, senin, selasa dan rabu akan diberi perlakuan memancing huruf. Selanjutnya, dilakukan *posttest* pada hari kamis dan jumat.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Setting Kelas

Mengatur dalam posisi duduk agar siswa dapat melihat jelas ketika temannya melakukan kegiatan bermain memancing huruf, dan meminta anak-anak memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan.

d. Menyampaikan Maksud Kegiatan dan Apresiasi

Sebelum melakukan kegiatan bermain memancing huruf guru menerangkan aturan permainan terlebih dahulu, serta menanyakan pendapat pada siswa seperti “siapa yang sudah tahu cara bermain memancing huruf”, “Siapa yang senang dengan permainan memancing huruf”, “Siapa yang mau ikut bermain” dan lain sebagainya”.

e. Memberikan tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengukur kemampuan anak.

f. Permainan memancing huruf dimulai

g. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah selesai diberi perlakuan selama 3 minggu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak.

h. Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir kemampuan mengenal huruf anak dilaksanakan di dalam kelas TK IT Al-Huda. Adapun tujuan dari pengukuran akhir adalah untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak kelompok A TK IT Al-Huda.

3. Pelaporan

- a. Hasil kemampuan mengenal abjad pada siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*).
- b. Data siswa yang mengikuti permainan dari awal hingga akhir dengan menggunakan media memancing huruf.
- c. Hasil akhir kemampuan mengenal huruf pada siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*).

J. Metode Analisis Data

Analisis data adalah cara menganalisis data selama peneliti mengadakan penelitian. Analisis data tersebut sangat penting dan memerlukan kegiatan dan serta ketelitian dari peneliti. Analisis data ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan memancing huruf terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik,

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *Statistic Parametric One Way Anova* dengan bantuan komputer *SPSS (Staristical Package for the Social Sctences) for windows* versi 20.0, karena berdasarkan jumlah sampel yang termasuk dalam sampel kecil

(<30), sebagaimana diketahui jumlah sampel 28 siswa. Sehingga digunakan teknik non parametrik (Santoso, 2009:55).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad di TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Mertoyudan Magelang. Kemampuan mengenal huruf meningkat setelah diberi *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan memancing huruf untuk kelompok *eksperimen* . Serta peningkatan rata-rata pada hasil pengukuran awal dengan pengukuran akhir tentang kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun, yaitu nilai kemampuan mengenal huruf abjad awal pada kelompok *eksperimen* yang rendah dibanding kelompok kontrol, sedangkan setelah mendapat perlakuan di kelompok *eksperimen* meningkat dan kelompok kontrol meningkat. Namun dalam perbandingan hasil akhir kelompok *eksperimen* hasil rata-ratanya lebih unggul daripada kelompok kontrol. Sehingga ada perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak pada pengukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan permainan memancing huruf untuk kelompok *eksperimen*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan di TK IT Al-Huda Seneng Banyurojo Magelang. Peneliti memberikan saran sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui penerapan permainan memancing huruf. Selain itu juga dapat menambah wawasan guru mengenai metode pembelajaran dengan teknik permainan memancing huruf yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menambah wawasan dan sebagai bahan informasi bagi Fakultas Ilmu Pendidikan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh permainan memancing huruf terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi terkait permainan memancing huruf untuk mengatasi kelemahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariesta, R. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta
- Asadjie. *Ikan Pancing dan Pancing huruf*. Diakses dari <http://www.papan-data.com/produk-157-ikan-pancing-huruf.html> pada tanggal 28 Agustus 2015
- Dardjowidjojo, S. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dicky Hastjarjo. (2008). Ringkasan buku Cook & Campbell. (1979). *Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Houghton Mifflin Co
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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.
- Eliasa. 2004. *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini* Yogyakarta: Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNY
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Yayasan Estentia Medica.
- Hurlock, (dalam Susanto). (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga

- Harun, Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Ismail,. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Kayvan, U. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta Selatan: PT Trans Media.
- Kusbudiyah, Yayah. 2014. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan*. (online) <http://bdk-bandung.co.id> (diakses pada tanggal 25 Januari 2016)
- Montolalu, B. E. F., dkk. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Permendikbud No.137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Pramita, M. S. (2010). *Bermain, Mainan, Dan Permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif*, Jakarta: Penelitian Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahardjo.(2007). *Karakteristik Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Mitia Medika
- Santrock, John W. 2012. *LifeSpan*. New York: Mac Graw Hill
- 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.
- Seefeld,Carol & Barbara, A Wasik.2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Alih bahasa: Pius Nasar.Indeks. Jakarta.

- Sofia. (2010). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono. Y. N. (2011). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Yuliani, Nurani. (2009). *Permainan Memancing Huruf*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningtyas, P. A. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan Anak*. Jurnal. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulsyofriend. (2013). *Pembelajaran dengan Bermain Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Zaki, D.F. 2015. *Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Melalui Permainan Memancing huruf Pada Anak Kelompok A TK ABA 2*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.