

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP
PENGENALAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI RA
MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Shollu Muhammad Ilham

NIM. 210105110072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP
PENGENALAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI RA
MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Shollu Muhammad Ilham

NIM. 210105110072

Dosen Pembimbing

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

NIP. 198802142019032011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap
Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA
Miftahul Huda Karangploso Malang

SKRIPSI

Oleh

SHOLLU MUHAMMAD ILHAM

NIM : 210105110072

Telah Disetujui Pada Tanggal 19 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

NIP. 198802142019032011

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap
Pengenalan Keaksaraan Usia 5 – 6 Tahun Di RA Miftahul
Huda Karangploso Malang

SKRIPSI

Oleh

SHOLLU MUHAMMAD ILHAM

NIM : 210105110072

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (S.Pd)
Pada 24 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Akhmad Mukhlis, MA

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.

199012152019032023

3 Sekretaris Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

Tanda
Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110072
Nama : SHOLLU MUHAMMAD ILHAM
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Miftahul Huda Karangploso Malang

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	6 Juli 2024	assalamualaikum ibu sandy, mohon izin mengirimkan outline singkat saya, untuk link g drive berisi jurnal acuan saya dalam outline yang saya buat, terimakasih.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	27 Juli 2024	assalamualaikum bu, izin mengirimkan latar belakang saya, mohon bimbingan dan arahnya, terimakasih bu.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	10 Desember 2024	Assalamualaikum bu, izin mengumpulkan file proposal saya	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	17 November 2024	revisi bab 1,2	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	14 November 2024	revisi bab 1,2	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	17 Februari 2025	revisi proposal	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	29 April 2025	Skenario Pembelajaran	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	30 April 2025	Assalamualaikum ibu sandy, izin mengirimkan revisian skenario pembelajaran ibu, dan lembar observasi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

9	10 Juni 2025	Revisi Bab IV dan V	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	11 Juni 2025	revisi bab IV dan V	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	16 Juni 2025	Revisi bab I - V	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	18 Juni 2025	Revisi bab I - V	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 18 Juni 2025
Dosen Pembimbing



Sandy Tegariyani Putri Santoso,
M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Shollu Muhammad Ilham
NIM : 210105110072
Fakultas/Program : Ilmu Tarbiyah dan keguruan/Pendidikan
Studi : Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf
Terhadap Pengenalan Keaksraan Anak Usia 5
– 6 Tahun Di Ra Miftahul Huda Karangploso
Malang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 11 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Shollu Muhammad Ilham

NIM. 210105110072

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, hidayah serta karunia dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Ra Miftahul Huda Karangploso Malang” dengan baik dan tepat pada waktunya. Tak lupa Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman jahiliyah kepada alam yang terang benderang seperti sekarang ini.

Penulisan skripsi ini diselesaikan guna memenuhi syarat kelulusan serta memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terlaksana tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini dengan penuh rasa hormat dan segala kemurahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kepada Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd selaku dosen pembimbing sekaligus wali dosen penulis yang sangat sabar dalam membimbing saya. Masukan, saran, serta motivasi beliau sangat berperan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepada Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini selama ini telah memberikan ilmunya dengan telaten, ikhlas, sabar, tanpa pamrih, dan bermanfaat

kepada penulis selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal masuk kuliah hingga masa akhir perkuliahan.

6. Kepada Bapak Alm. Purwoko Wahyono yang telah menjadi penyemangat untuk menjadi seorang atlet sepak bola, karena impiannya juga menjadi impian saya, sehingga pada kala itu impian ini berharap menjadi kenyataan, namun dikarenakan suatu takdir yang membuat Bapak pergi terlebih dahulu sebelum semuanya terwujud. Terimakasih telah membimbing penulis hingga berusia 16 tahun. Terimakasih untuk semua yang pernah Bapak lakukan untuk penulis, penulis berharap bahwa kepergian ini bukan kenyataan, namun hidup harus terus berjalan dan mengikhhlaskan adalah kewajiban dalam kehidupan.
7. Kepada Ibu Endah Suprapti S.Pd yang biasa dipanggil Ibu oleh penulis. Terimakasih untuk semua yang telah Ibu perjuangkan demi masa depan penulis. Terimakasih selalu sabar, ikhlas, kuat selama menjalani kehidupan penuh lika-liku ini. Terimakasih telah tangguh menjadi kepala keluarga menggantikan posisi Bapak di dalam keluarga. Ke depannya penulis akan berusaha semaksimal mungkin menjadi pria sejati yang bisa membahagiakan dan mencapai semua cita-cita.
8. Kepada kepala sekolah serta dewan guru RA Miftahul Huda yang telah memberikan izin penulis untuk penelitian di sekolah, menyambut dengan baik, dan membantu penulis dari awal penelitian hingga akhir penelitian dengan sangat baik.
9. Kepada sahabat perkuliahan penulis, Muna yang telah memberikan dorongan semangat dan motivasi agar penulis bisa menyelesaikan studi tepat waktu. Terimakasih semoga semua hal baik selalu menyertaimu.
10. Kepada diri sendiri, terimakasih.

Malang, 11 Juni 2025



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
تجريدي.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	6
B. Kajian Teori.....	9
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
D. Subjek Penelitian.....	20
E. Variabel Penelitian	20
F. Definisi Operasional.....	20
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	21

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	22
I. Uji Validitas Instrumen	22
J. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan	45
C. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penelitian KA.....	28
Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Fonetik KA	29
Gambar 4.3 Kemampuan Semantik KA.....	30
Gambar 4.4 Kemampuan Memori KA	32
Gambar 4.5 Kemampuan Mengklasifikasikan KA.....	33
Gambar 4.6 Grafik Hasil Penelitian AM	35
Gambar 4.7 Kemampuan Fonetik AM	36
Gambar 4.8 Kemampuan Semantik AM.....	37
Gambar 4.9 Kemampuan Memori AM.....	38
Gambar 4.10 Kemampuan Mengklasifikasikan AM	39
Gambar 4.11 Perbandingan Kemampuan Fonetik Kedua Subjek	40
Gambar 4.12 Perbandingan Kemampuan Semantik Kedua Subjek	41
Gambar 4.13 Perbandingan Kemampuan Memori Kedua Subjek.....	42
Gambar 4.14 Perbandingan Kemampuan Mengklasifikasikan Kedua Subjek	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	21
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Uji Gregory	22
Tabel 3.3 Klasifikasi Penyilangan Uji Validasi Gregory	23
Tabel 4.1 Hasil Penelitian KA	28
Tabel 4.2 Kemampuan Fonetik KA.....	29
Tabel 4.3 Kemampuan Semantik KA	30
Tabel 4.4 Kemampuan Memori KA	31
Tabel 4.5 Kemampuan Mengklasifikasikan KA.....	32
Tabel 4.6 Hasil Penelitian AM.....	34
Tabel 4.7 Kemampuan Fonetik AM	35
Tabel 4.8 Kemampuan Semantik AM	36
Tabel 4.9 Kemampuan Memori AM.....	38
Tabel 4.10 Kemampuan Mengklasifikasikan AM.....	39
Tabel 4.11 Perbandingan Kemampuan Kedua Subjek.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Instrumen	59
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 3 Surat Izin Validator	62
Lampiran 4 Lembar Instrumen Penelitian.....	64
Lampiran 5 Skenario Pembelajaran	66
Lampiran 6 Pedoman Penilaian	68
Lampiran 7 Dokumentasi.....	70
Lampiran 8 Biodata Mahasiswa.....	102

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

w = وا

ay = وأ

ô = ويا

ABSTRAK

Ilham, Shollu Muhammad, 2025. *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Miftahul Huda Karangploso Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

Pengenalan keaksaraan pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam mendukung kesiapan belajar di jenjang berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5–6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B-A. Subjek penelitian berjumlah dua anak yang menunjukkan kesulitan dalam pengenalan keaksaraan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, sedangkan uji validitas instrumen melibatkan dua ahli dan dianalisis menggunakan rumus Gregory.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan keaksaraan pada kedua subjek setelah diberikan intervensi berupa permainan memancing huruf. Peningkatan terlihat dari skor baseline pertama yang rendah yakni 1-2 dan mengalami kenaikan secara konsisten pada fase intervensi dengan skor 3-4. Serta cukup stabil pada fase baseline kedua.

Dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf berpengaruh terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5–6 tahun. Permainan ini efektif meningkatkan kemampuan anak dalam empat indikator penting yaitu fonetik, semantik, memori dan mengklasifikasikan. Permainan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam memahami huruf secara menyeluruh

Kata kunci: Memancing Huruf, Keaksaraan, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

Ilham, Shollu Muhammad, 2025. *The Influence of Letter Fishing Games on the Introduction of Literacy of Children Aged 5 – 6 Years at RA Miftahul Huda Karangploso Malang*. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

The introduction of literacy in early childhood is an important foundation in supporting learning readiness at the next level. However, there are still children who have difficulty in recognizing letters and sounds, so a fun and developmental method is needed, one of which is through educational games. This study aims to determine the influence of letter fishing games on the literacy recognition of children aged 5–6 years at RA Miftahul Huda Karangploso Malang. This study uses the Single Subject Research (SSR) approach with an A-B-A design. The research subjects were two children who showed difficulties in literacy recognition. The data collection technique was carried out through observation, while the validity test of the instrument involved two experts and was analyzed using the Gregory formula.

The results of the study showed an increase in literacy recognition skills in both subjects after being given an intervention in the form of a letter fishing game. The improvement was seen from the low first baseline score and experienced a consistent increase in the intervention phase. And it is quite stable in the second baseline phase.

It can be concluded that the letter fishing game has an effect on the literacy recognition of children aged 5–6 years. This game effectively improves children's abilities in four important indicators, namely phonetics, semantics, memory and classification. This game not only makes the learning process more enjoyable, but also encourages active involvement of children in comprehension of letters thoroughly

Keywords: Letter Fishing, Literacy, Early Childhood Education

تجريدي

إلهام ، شولو محمد ، 2025. تأثير ألعاب صيد الحروف على إدخال محو الأمية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5 و 6 سنوات في *RA Miftahul Huda Karangploso Malang*. أطروحة، برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة (PIAUD)، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة المعهد مولانا مالك إبراهيم ملانج. مشرف الرسالة: ساندي تيجارياني بوتري سانتوسو ، دكتوراه في الطب يعد إدخال محو الأمية في مرحلة الطفولة المبكرة أساسا مهما في دعم الاستعداد للتعلم في المستوى التالي. ومع ذلك ، لا يزال هناك أطفال يجدون صعوبة في التعرف على الحروف والأصوات ، لذلك هناك حاجة إلى طريقة ممتعة وتنموية ، أحدها من خلال الألعاب التعليمية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب صيد الحروف على التعرف على معرفة القراءة والكتابة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في *RA Miftahul Huda Karangploso Malang*. تستخدم هذه الدراسة نهج البحث أحادي الموضوع (SSR) مع تصميم ABA. كان موضوع البحث طفلين أظهرتا صعوبات في التعرف على معرفة القراءة والكتابة. تم تنفيذ تقنية جمع البيانات من خلال الملاحظة ، بينما شارك في اختبار صحة الأداة خبيرين وتم تحليله باستخدام صيغة غريغوري.

أظهرت نتائج الدراسة زيادة في مهارات التعرف على القراءة والكتابة في كلا الموضوعين بعد إعطائهم تدخلا في شكل لعبة صيد الرسائل. لوحظ التحسن من درجة خط الأساس الأولى المنخفضة وشهد زيادة ثابتة في مرحلة التدخل. وهي مستقرة تماما في مرحلة خط الأساس الثانية. يمكن الاستنتاج أن لعبة صيد الحروف لها تأثير على التعرف على معرفة القراءة والكتابة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. تعمل هذه اللعبة على تحسين قدرات الأطفال بشكل فعال في أربعة مؤشرات مهمة ، وهي الصوتيات والدلالات والذاكرة والتصنيف. لا تجعل هذه اللعبة عملية التعلم أكثر متعة فحسب ، بل تشجع أيضا على المشاركة النشطة للأطفال في فهم الحروف بدقة **الكلمات المفتاحية:** الصيد بالحروف، محو الأمية، التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rangkaian aktivitas pembelajaran dalam kurikulum merdeka untuk pendidikan anak usia dini terbagi menjadi tiga unsur pencapaian pembelajaran yang dilaksanakan secara terintegrasi dalam kegiatan bermain dan belajar sesuai dengan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2024. Terdapat tiga elemen capaian pembelajaran (CP) dalam fase fondasi, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jatidiri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni (STEAM). Dalam elemen STEAM, terdapat berbagai sub-elemen, salah satunya anak menunjukkan ketertarikan, hobi, dan ikut serta dalam kegiatan pramembaca serta pramenulis.

Mengenalkan huruf kepada anak usia dini sangat penting untuk literasi awal karena hal ini membentuk dasar kemampuan membaca dan menulis. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sari, (2021) meskipun kemampuan mengenal huruf tampak sederhana, keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai oleh anak-anak di taman kanak-kanak. Pengenalan huruf merupakan langkah awal yang krusial dalam pengembangan keterampilan membaca mereka. Ketika anak-anak mulai mengenal huruf dan bunyinya, mereka dapat mulai memahami bagaimana huruf-huruf tersebut membentuk kata-kata dan kalimat. Ini adalah langkah awal yang krusial dalam proses belajar membaca, yang nantinya akan mempermudah mereka dalam mengembangkan keterampilan literasi lebih lanjut.

Menurut Henny, (2022) keaksaraan merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak, karena keaksaraan adalah bagian dari bahasa itu sendiri. Pada anak usia dini, keaksaraan mencakup tahap awal dalam mengenal huruf sebelum mereka memulai proses menulis dan membaca. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "aksara" merujuk pada huruf atau sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran secara lebih atau kurang langsung.

Namun, banyak anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, terutama dalam membedakan bunyi atau fonem yang mirip. Menurut Snow et al., (2003) dalam laporan *Preventing Reading Difficulties in Young Children* yang diterbitkan oleh National Research Council (AS), sebagian besar anak prasekolah belum sepenuhnya memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta masih kesulitan membedakan fonem terutama pada huruf-huruf dengan bunyi yang mirip, seperti /b/ dan /d/ atau /p/ dan /b/. Kesulitan ini merupakan hambatan awal yang signifikan dalam perkembangan literasi dasar.

Dukungan terhadap pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Adams (1990) dalam bukunya *Beginning to Read: Thinking and Learning about Print*, yang menegaskan bahwa keterampilan fonologis—terutama kemampuan anak dalam membedakan dan memanipulasi bunyi dalam kata—merupakan indikator paling penting dalam keberhasilan membaca awal. Adams juga menyatakan bahwa pengenalan huruf dan bunyi (letter-sound correspondence) adalah komponen dasar dari kesiapan membaca yang harus dikuasai sejak usia dini.

Senada dengan itu, Whitehurst & Lonigan (1998) dalam (*Montana ELA Standards Revision: Brief 3*, n.d.) menyebutkan bahwa *emergent literacy* atau literasi yang muncul di masa awal anak, mencakup keterampilan pra-membaca seperti mengenal huruf, memahami arah membaca, dan keterkaitan antara huruf dan bunyi. Mereka menegaskan bahwa keterlambatan pada aspek-aspek ini dapat berdampak jangka panjang pada keterampilan membaca dan menulis anak di jenjang pendidikan berikutnya.

Masalah keaksaraan pada anak biasanya berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga menimbulkan kebosanan. Media yang tidak bervariasi dapat mengurangi minat anak dalam belajar, sehingga menurunkan efektivitas pembelajaran literasi. Contohnya, apabila hanya memakai buku pelajaran biasa atau kartu huruf tanpa unsur interaktif, anak-anak bisa merasa bahwa proses belajar menjadi sangat membosankan dan kurang menarik. Saat anak-anak merasa jenuh, mereka enggan berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan cenderung mengabaikan informasi yang diberikan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penting bagi pendidik dan orang tua memilih media belajar

yang menarik dan sesuai dengan usia anak. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, permainan edukatif, dan teknologi interaktif dapat mendukung proses pembelajaran keaksaraan agar lebih menarik dan efisien. Dengan cara itu, anak-anak akan lebih terdorong untuk belajar dan lebih gampang mengasah keterampilan keaksaraan mereka.

Penelitian dari Salamah tahun 2022 di TK Negeri Kintelan kelompok B dengan responden sebanyak 20 anak, terdapat 17 anak yang sudah muncul dan sesuai harapan sedangkan 3 anak masih belum muncul dalam perkembangannya mengenal huruf melalui penggunaan permainan pancing huruf. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar anak-anak, terlihat dari peningkatan aktivitas mereka di kelas. Metode pembelajaran ini tidak hanya membantu anak-anak dalam mengenal huruf, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi lebih mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif. Selain itu, pemilihan alat peraga yang tepat memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang baik dan optimal, sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan Salamah, (2022).

Penelitian lain oleh Alena Sonia Putri dan Yulsyofriend pada tahun 2023 dengan melibatkan 20 anak sebagai responden, menunjukkan bahwa metode permainan pancing huruf memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan membaca anak-anak di Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang jika dibandingkan dengan metode kartu huruf. Dengan kata lain, permainan pancing huruf terbukti lebih ampuh dalam meningkatkan keterampilan membaca anak-anak di TK itu dibandingkan menggunakan kartu huruf. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf dan gambar adalah cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca anak-anak di Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang Putri, (2023).

Mangkuwibawa juga meneliti tentang peningkatan kemampuan dalam mengenali huruf vokal dan konsonan melalui permainan memancing huruf pada anak usia dini, di tahun 2022 dengan jumlah responden sebanyak 8 anak. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi permainan memancing huruf secara signifikan memperbaiki kemampuan anak usia dini

dalam mengenali huruf vokal dan konsonan. Dengan penggunaan metode ini, anak-anak menunjukkan perkembangan yang nyata dalam pengenalan huruf, baik yang vokal maupun konsonan. Aktivitas memancing huruf terbukti sebagai sarana yang efisien untuk meningkatkan ketertarikan belajar dan mempercepat pemahaman anak-anak mengenai huruf-huruf tersebut, sehingga dapat dijadikan metode yang berguna dalam pengajaran membaca pada tahap awal Mangkuwibawa, (2022).

Penelitian-penelitian terdahulu yang membahas penggunaan media pancing huruf umumnya lebih menitikberatkan pada pengaruh media tersebut terhadap kemampuan mengenal huruf dan kemampuan membaca. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak, serta membuat proses pengenalan huruf menjadi lebih mudah dipahami karena melibatkan aspek visual dan aktivitas motorik. Namun demikian, dalam penelitian-penelitian sebelumnya, fokus masih terbatas pada aspek literasi awal. Padahal, penggunaan media pancing huruf sejatinya juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan aspek lain dalam diri anak, khususnya kemampuan kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji seberapa besar pengaruh media pancing huruf terhadap pengenalan huruf, tetapi juga mengeksplorasi pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Miftahul Huda Karangploso Malang, ditemukan bahwa ada beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf, terutama huruf konsonan serta huruf-huruf dengan bentuk atau bunyi yang mirip, seperti huruf b, d, p, dan q. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat cepat kehilangan fokus dan kurang tertarik terhadap kegiatan mengenal huruf karena media yang digunakan bersifat monoton, seperti papan tulis atau kartu huruf biasa. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan anak secara aktif dan munculnya kebosanan dalam proses belajar. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa anak sulit mengingat huruf yang telah diajarkan sebelumnya dan belum bisa mengaitkan huruf dengan bunyinya atau benda-benda di sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal,

khususnya dalam aspek keaksaraan awal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan aspek motorik serta daya pikir anak agar proses pengenalan huruf menjadi lebih bermakna dan efektif. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Pengenalan Keaksaraan Usia 5 – 6 Tahun Di RA Miftahul Huda Karangploso Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, menghasilkan rumusan masalah:

1. Bagaimana penerapan permainan memancing huruf untuk pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang?
2. Bagaimana pengaruh permainan memancing huruf terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan memancing huruf untuk pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang?
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan memancing huruf terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya terutama tentang keaksaraan anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh permainan pancing huruf terhadap keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun.
- b. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pemahaman tentang pengaruh permainan pancing huruf terhadap keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun.

- c. Bagi Orang Tua, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wawasan baru terkait pengaruh permainan pancing huruf terhadap keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun.
- d. Bagi Praktisi PAUD, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber data awal untuk menstimulasi keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian oleh Justi dkk, dalam studinya “Letter-Name Knowledge: Predicting Reading and Writing Difficulties” di Brazil, menganalisis kemampuan pengenalan nama huruf (letter-name knowledge) pada 213 anak prasekolah dan mengaitkannya dengan risiko kesulitan membaca dan menulis saat mereka memasuki kelas satu. Hasil IRT menunjukkan bahwa huruf vokal seperti “A, E, I, O, U” memiliki akurasi yang tinggi (> 90 %), sementara huruf-huruf ‘N’, ‘Z’, ‘Y’, ‘Q’, ‘D’, ‘W’, dan ‘K’ termasuk yang paling sulit dikenali anak-anak (akurasi sekitar 56–65 %) .Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan kognitif signifikan antara pengenalan vokal dan konsonan, serta bahwa huruf-huruf konsonan yang jarang muncul atau memiliki bentuk kompleks cenderung menjadi tantangan terbesar bagi anak usia dini. Selain itu, peneliti menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf, terutama dari versi sederhana tugas (15 huruf), efektif digunakan sebagai alat skrining awal untuk mendeteksi potensi kesulitan membaca dan menulis (AUC = 0.83 untuk membaca; 0.80 untuk menulis), yang menegaskan pentingnya penguasaan dasar huruf sebagai indikator kesiapan literasi anak Justi (2020).

Penelitian oleh Sammour dan Shehadeh membuktikan bahwa bunyi huruf vokal lebih mudah dikenali oleh anak-anak prasekolah dibandingkan konsonan, serta huruf dengan struktur nama yang konsonan–vokal lebih mudah dipahami dibanding huruf dengan struktur vokal–konsonan atau nama huruf yang tidak mencerminkan bunyinya, melalui analisis 149 anak kelas taman kanak-kanak dan pemodelan struktural kompleks. Temuan ini mengkonfirmasi temuan awal bahwa pengenalan huruf vokal seperti /o/, /e/, dan /a/ cenderung terjadi lebih cepat, karena bunyi huruf tersebut tercermin langsung dalam nama hurufnya (misalnya nama "bee" mengandung /b/), memperkuat hipotesis bahwa pendalaman fonem melalui nama huruf memfasilitasi pemahaman bunyi huruf Sammour-Shehadeh et al., (2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti pada tahun 2023 dengan judul “Dampak Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia 4–5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa”. Penelitian ini menerapkan pendekatan pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest, yang melibatkan hanya satu kelompok subjek. Sampel dalam penelitian terdiri dari 29 anak yang tergabung dalam kelompok A1 di TK tersebut. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi awal sebelum intervensi diterapkan menggunakan media permainan pancing huruf. Pengamatan juga dilakukan selama pelaksanaan perlakuan, selanjutnya diikuti oleh pengujian yang disajikan dalam bentuk nilai untuk mengidentifikasi hasil setelah perlakuan, dan juga dokumentasi dalam bentuk foto-foto aktivitas. Data yang didapatkan dianalisis dengan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan perbedaan yang jelas antara keadaan sebelum dan setelah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan bahwa permainan pancing huruf berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Mulya Ananda Sembawa Febriyanti, (2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Debby Adelita berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf di Kelompok B TK Siti Khotijah Jatiurip Krejengan Probolinggo” pada tahun 2022. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan membaca dan mengenal huruf di kalangan anak-anak kelompok B di TK Jatiurip, Krejengan, yang terdiri dari 13 anak, di Probolinggo. Dari hasil tindakan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan memancing huruf alfabet, kemampuan membaca anak-anak di TK Siti Khotijah Jatiurip Krejengan, Probolinggo, mengalami perbaikan Adelita, (2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Ratu Iqlima Ghasanni berjudul “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf pada Anak Melalui Permainan Fishing Alfabet” pada tahun 2023. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dengan pendekatan deskriptif

kualitatif. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf menunjukkan peningkatan setelah serangkaian tindakan perbaikan yang dilakukan dalam tiga siklus dengan dua pertemuan di masing-masing siklus. Pada siklus pertama, delapan anak menunjukkan perkembangan yang tidak sesuai harapan dalam kegiatan mengenal huruf lewat permainan memancing huruf. Pada siklus kedua, jumlah anak yang tidak berkembang berkurang menjadi empat, dan pada siklus ketiga, semua anak menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan, dengan beberapa bahkan menunjukkan kemajuan yang sangat baik. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, aktivitas permainan memancing huruf terbukti efektif sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf Ghasanni et al., (2023).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa permainan memancing huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak, terdapat beberapa kelemahan yang menjadi celah untuk dikembangkan dalam penelitian ini. Penelitian Justi (2020) secara statistik menunjukkan huruf-huruf mana yang sulit dikenali anak usia dini, namun tidak mengaitkan data tersebut secara langsung dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas seperti permainan. Studi Sammour-Shehadeh et al., (2025) memang menekankan kemudahan mengenali vokal dibanding konsonan, tetapi tidak menjelaskan bagaimana bentuk permainan konkret dapat mengatasi hambatan fonemik tersebut secara terstruktur.

Selanjutnya, penelitian-penelitian dalam konteks Indonesia seperti oleh Febriyanti, (2023), Adelita, (2022), dan Ghasanni et al., (2023) cenderung menekankan hasil kuantitatif atau deskriptif terkait efektivitas media permainan pancing huruf dalam mengenal huruf secara umum, tanpa menjelaskan secara spesifik huruf-huruf mana saja yang menjadi tantangan bagi anak, aspek-aspek keaksaraan mana yang paling terpengaruh (misalnya fonetik, semantik, memori, klasifikasi huruf), serta tidak menyajikan analisis per sesi pembelajaran untuk mengukur perkembangan anak secara bertahap dan mendalam. Selain itu, penelitian sebelumnya juga tidak mengintegrasikan pembelajaran dengan indikator kemampuan kognitif anak seperti membedakan bunyi mirip,

mengelompokkan bentuk huruf, serta menyebutkan makna atau asosiasi kata dari huruf tertentu.

Berdasarkan celah yang belum tergalikan secara mendalam dalam penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini mengambil posisi unik dengan tidak hanya meneliti pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf secara umum, tetapi juga mengkaji secara rinci perkembangan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan bunyi huruf yang mirip, serta kemampuan mengklasifikasikan huruf berdasarkan bentuk, bunyi, dan asosiasinya. Penelitian ini juga memanfaatkan analisis perkembangan per sesi pembelajaran untuk menilai perubahan kognitif anak secara lebih detail. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih holistik dan aplikatif terhadap pengembangan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan menyenangkan.

B. Kajian Teori

1) Alat Permainan Edukatif

a. Konsep Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra dalam (Ardini & Lestarinigrum, 2018) permainan adalah suatu bentuk aktivitas bermain yang memiliki ciri adanya aturan-aturan serta persyaratan yang telah disetujui bersama. Menurut Ruswandi permainan merupakan suatu bentuk aktivitas yang memberikan pengalaman belajar bagi para pelakunya. Pendapat Daniel Berlyne di dalam buku Santrock yang berjudul “Perkembangan Anak” menggambarkan permainan sebagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan karena mampu memuaskan dorongan eksplorasi yang ada pada setiap individu. Dorongan ini terkait dengan rasa ingin tahu dan hasrat untuk mengetahui informasi baru atau hal-hal yang tidak biasa. Permainan menjadi sarana bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin sulit mereka lakukan di luar konteks permainan. Aktivitas bermain mendorong perilaku eksploratif dengan memberikan anak kesempatan mengalami hal-hal baru, kompleksitas, ketidakpastian, kejutan, dan ketidakharmonisan. Vygotsky melihat permainan

sebagai ruang yang sangat ideal untuk perkembangan kognitif. Piaget juga mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa permainan, meskipun dibatasi oleh aturan, merupakan media yang mendukung perkembangan kognitif anak (Santrock, 2007).

Permainan juga berperan dalam pembelajaran tentang peran gender. Sebuah penelitian oleh Martin & Fabes dalam buku Santrock menemukan bahwa setelah enam bulan, semakin sering anak laki-laki bermain bersama dengan sesama anak laki-laki, semakin meningkat tingkat aktivitas fisik, permainan berkelahi, serta preferensi terhadap mainan bernuansa gender. Mereka juga semakin jarang menghabiskan waktu di dekat orang dewasa. Sebaliknya, anak perempuan yang lebih sering bermain dengan sesama anak perempuan menunjukkan tingkat agresi dan aktivitas yang lebih rendah, serta lebih memilih permainan dan aktivitas yang tipikal untuk perempuan. Mereka juga cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dekat orang dewasa (Santrock, 2007).

Permainan menurut (Kartini, 1986) adalah sarana penting untuk sosialisasi anak. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi kemampuan dan potensinya. Dalam permainan, mereka mengekspresikan imajinasi, bakat, dan perasaan. Permainan juga berfungsi sebagai alat pendidikan, karena selain memberikan kesenangan, anak belajar mengenal aturan, bersikap jujur, dan loyal. Selama bermain, anak melatih fungsi mental dan fisiknya dengan suasana yang menyenangkan namun serius.

Maka penting bagi pendidik dan orang tua untuk menemukan cara agar objek permainan menjadi menarik bagi anak usia dini, sehingga mereka tidak terjebak dalam permainan teknologi yang ada saat ini. Ruang yang terbatas dapat diubah menjadi area bermain untuk anak-anak, sehingga menghasilkan kesenangan yang membuat mereka merasa nyaman. Allah Subhanahu wa Ta'ala dalam surat Yusuf menyebutkan tentang Yusuf dan saudaranya. Saudara Yusuf berkata kepada ayah mereka: Saudara Yusuf berkata kepada ayah mereka:

..... أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia bersenang-senang dan bermain-main....” (QS. Yusuf :12)

Hadits Bukhari Nomor 5665

حَدَّثَنَا مُحَمَّدٌ أَخْبَرَنَا أَبُو مُعَاوِيَةَ حَدَّثَنَا هِشَامٌ عَنْ أَبِيهِ عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَكَانَ لِي صَوَاجِبُ يَلْعَبْنَ مَعِيَ فَكَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا دَخَلَ يَتَقَمَّعَنَّ مِنْهُ فَيَسْرِ بِهُنَّ إِلَيَّ فَيَلْعَبْنَ مَعِيَ

Telah memberitahukan kepada kami [Muhammad] yang juga telah memberi tahu [Abu Mu'awiyah] yang menceritakan kepada kami [Hisyam] dari [Ayahnya] dari [Aisyah] radliallahu 'anha, yang mengatakan; "Aku dahulu sering bermain dengan gadis-gadis di sekitar Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, dan aku juga memiliki sahabat-sahabat yang biasa menemaniku bermain. Ketika Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam datang, mereka akan bersembunyi dari beliau. Maka beliau memanggil mereka agar bergabung bermain denganku. "

Alat Permainan Edukatif menurut (Susanti, 2023) adalah sarana atau media yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar anak melalui aktivitas bermain. Permainan edukatif adalah aktivitas yang menarik perhatian, menyenangkan, serta mendidik, yang dapat membantu meningkatkan perkembangan enam aspek penting pada anak.

Fungsi dan manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) antara lain:

1. Memberikan pengetahuan melalui proses belajar yang menyenangkan. APE berperan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan, yaitu melalui pendekatan belajar sambil bermain. Hal ini membuat anak lebih mudah memahami konsep baru tanpa merasa terbebani.
2. Memperkenalkan konsep-konsep baru dan memberi ruang untuk eksplorasi. APE membantu anak mengenal hal-hal baru, baik itu bentuk, warna, atau fungsi tertentu, sekaligus mendorong mereka untuk bereksplorasi lebih jauh. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungannya dengan cara yang aman dan interaktif.

3. Merangsang perkembangan daya pikir dan kreativitas. Penggunaan APE merangsang kemampuan berpikir kritis dan daya cipta anak. Melalui permainan yang mengandung tantangan, anak diajak untuk menemukan solusi, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan kreativitas mereka.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran. APE juga mendukung kualitas pembelajaran anak dengan menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya membantu anak lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Syarat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

1. Mengandung nilai pendidikan. APE harus memiliki unsur edukatif yang membantu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, serta mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep yang diajarkan.
2. Aman untuk digunakan. APE harus dirancang dengan mempertimbangkan keamanan anak, baik dari segi material maupun ukuran, agar tidak menimbulkan risiko cedera atau bahaya saat digunakan.
3. Menarik dan menyenangkan. APE perlu dirancang dengan tampilan dan fitur yang mampu menarik minat anak, sehingga anak merasa senang saat menggunakannya dan lebih tertarik untuk belajar melalui permainan tersebut.
4. Sederhana dan mudah digunakan. APE harus memiliki desain yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak, sehingga penggunaannya tidak membingungkan dan dapat diakses oleh anak-anak tanpa bantuan yang berlebihan.
5. Harga yang terjangkau. Idealnya, APE memiliki harga yang ekonomis agar dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga penggunaan alat permainan ini tidak terbatas pada kelompok tertentu saja.
6. Mudah ditemukan. APE harus mudah didapatkan di pasaran atau membuat secara mandiri memakai bahan yang sederhana, sehingga penggunaannya lebih luas dan tidak tergantung pada akses terbatas.
7. Tahan lama. APE harus awet serta tahan lama, sehingga bisa dipakai untuk waktu yang lama, sehingga memberikan nilai lebih dari segi ekonomis dan fungsionalitas.

b. Permainan Memancing Huruf

Menurut I Ketut Yarta dalam (Kurniani & Zahra, 2016) permainan memancing adalah salah satu bentuk media yang dimodifikasi dari kegiatan memancing asli, biasanya dalam bentuk miniatur ikan. Permainan ini dapat memotivasi anak melalui tantangan intelektual yang muncul selama proses belajar dan mengajar.

Menurut Hurlock, terdapat dua jenis permainan yang dapat dikategorikan dalam aktivitas anak:

1. Bermain Aktif

Bermain aktif adalah jenis permainan yang melibatkan banyak gerakan fisik dari anak. Dalam bermain aktif, anak berpartisipasi dalam kegiatan yang memerlukan aktivitas tubuh yang intens, seperti bermain bersama teman atau dalam kelompok. Contoh permainan aktif termasuk permainan luar ruangan yang mendorong anak untuk bergerak secara fisik.

2. Bermain Pasif

Bermain pasif merupakan aktivitas yang sedikit melibatkan fisik. Kegiatan ini lebih bersifat santai dan melibatkan sebagian besar indera anak, terutama pendengaran dan penglihatan. Contoh dari bermain pasif adalah membaca buku, mendengarkan radio, atau menonton film. Permainan seperti memancing huruf termasuk kategori bermain aktif sebab melibatkan banyak gerakan tubuh dan aktivitas fisik yang menyenangkan bagi anak.

Menurut (Putih Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Nora Fatmawati Ningrum et al., 2023) permainan menangkap huruf dikategorikan sebagai permainan fisik, karena anak-anak dapat memakai alat pancing untuk mengambil huruf secara acak dari sebuah wadah. Aktivitas yang dikenal sebagai alphabet fishing ini sangat mengasyikkan untuk anak-anak prasekolah. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat mengenali huruf serta warna, berlatih keterampilan motorik besar dan kecil, dan juga meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Dari penjelasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing merupakan jenis media yang telah dimodifikasi dari aktivitas memancing tradisional, biasanya melibatkan ikan miniatur, yang dapat mendorong anak-anak melalui tantangan intelektual dalam proses belajar. Salah satu contoh dari permainan memancing adalah alphabet fishing, di mana anak-anak menggunakan alat pancing untuk mengambil huruf dari kotak secara acak. Aktivitas ini termasuk dalam kategori permainan aktif yang menyenangkan bagi anak usia dini, karena membantu mereka dalam mengenal huruf dan warna, melatih keterampilan motorik besar dan kecil, serta mengembangkan aspek kognitif mereka.

c. Tujuan Permainan Memancing Huruf

Menurut Sujiono (2015), tujuan dari permainan memancing huruf atau angka adalah untuk mengambil huruf dengan menggunakan alat pancing. Permainan ini termasuk aktivitas yang dinamis, di mana anak-anak dapat menggunakan alat pancing untuk mengenali huruf secara acak dari sebuah kotak (Tania, 2024).

Tuttle dan Penny Huches Paquette, seperti yang dijelaskan oleh Rosi Meri Irwati, menyatakan bahwa tujuan permainan memancing adalah untuk mendorong anak-anak memahami bahwa kata-kata terdiri dari berbagai bagian, seperti bunyi awal, bunyi tengah, bunyi akhir, jumlah bunyi, dan jumlah suku kata (Munika, 2021).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf adalah strategi pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini, bertujuan untuk mengenalkan huruf dengan cara yang menyenangkan dan dinamis. Permainan ini mendorong pemahaman anak tentang struktur kata, termasuk bunyi awal, tengah, akhir, serta jumlah bunyi dan suku kata. Dengan demikian, permainan memancing huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak secara keseluruhan.

d. Langkah Permainan Memancing Huruf

Memancing huruf adalah aktivitas yang ditujukan bagi anak-anak untuk mengasah kemampuan mereka dalam mengenali huruf dengan cara mengamati bentuk huruf serta teknik untuk mengambilnya. Berdasarkan pendapat Charner dalam (Putri Cahyani, 2020) proses dalam permainan memancing huruf terdiri dari:

- a) Meletakkan abjad/huruf (ikan) dalam sebuah kotak
- b) Peneliti menjelaskan cara bermain dan aturan permainan
- c) Meminta anak untuk mencoba mengail ikan dengan alat pancing yang sudah disediakan
- d) Setiap anak mengambil satu huruf (ikan) menggunakan alat pancing
- e) Tarik beberapa huruf (ikan) kemudian letakkan ke tempat yang sudah disediakan
- f) Peneliti meminta anak menyebutkan bentuk hurufnya dan membedakannya dengan huruf lain
- g) Peneliti meminta anak menyebutkan gambar/benda yang beawalan huruf yang anak pancing
- h) Peneliti meminta anak menyebutkan simbolnya
- i) Peneliti meminta anak menyebutkan huruf yang termasuk huruf vokal dan bunyinya
- j) Peneliti meminta anak menyebutkan huruf yang termasuk konsonan dan bunyinya

2) Keaksaraan

a. Konsep Keaksaraan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015), aksara merupakan huruf, yang berfungsi untuk simbol berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa untuk anak penting dilakukan terlebih dahulu mengenalkan simbol huruf, seperti huruf vokal dan konsonan. Setelah anak mengenal simbol-simbol tersebut, beberapa huruf dapat digabungkan menjadi sebuah kata, dan akhirnya membentuk kalimat, yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa dalam berkomunikasi (Agustini et al., 2020).

Menurut John W. Santrock dalam (Diana Natalia dan Lia Kurniawaty, 2022) penting untuk memperkenalkan huruf kepada anak-anak sejak dini. Keaksaraan awal pada anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan dasar

untuk mengenal huruf vokal dan konsonan, yang merupakan fondasi penting untuk membaca dan menulis. Santrock menekankan bahwa pengenalan huruf kepada anak-anak sebaiknya dilakukan sejak dini, karena kemampuan ini termasuk dalam aspek fonologi, yaitu sistem bunyi dalam bahasa. Keaksaraan awal membantu anak dalam memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyi, serta mempersiapkan mereka untuk belajar membaca dan menulis secara lebih formal di kemudian hari. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Jelinda (2024) pra keaksaraan atau keaksaraan awal adalah proses anak mulai mengembangkan kemampuan memakai aksara untuk membaca dan menulis sebelum belajar kedua keterampilan tersebut. Kemampuan keaksaraan awal ini mulai ketika anak mulai mengenal warna, bentuk, membaca gambar, serta simbol. Mereka juga mulai menirukan huruf-huruf yang ada di nama mereka, menuliskan hurufnya, dan menyebutkan bilangan. Clay menjelaskan bahwa penelitian mengenai keaksaraan menunjukkan bahwa anak mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis secara saling terkait (Nurdianah, 2018).

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam (Rahayu & Destiana, 2024) kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk mengenali tanda atau simbol yang berupa aksara dalam sistem tulisan. Aksara atau huruf-huruf tersebut merupakan bagian dari abjad yang melambangkan bunyi dalam bahasa, yang merupakan komponen dasar dalam proses pembelajaran membaca dan menulis.

Dari penjelasan di atas, bisa menyimpulkan bahwa keaksaraan awal adalah kemampuan dasar anak untuk membaca dan menulis, yang meliputi mengenal huruf vokal dan konsonan. Proses ini dimulai dengan mengenal warna, bentuk, membaca gambar, dan simbol yang membantu anak memahami sistem bunyi dalam bahasa (fonologi). Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan literasi yang kuat sebagai fondasi untuk belajar di masa depan.

b. Aspek Pendukung Keaksaraan Anak

Bahasa dan kognitif merupakan dua aspek perkembangan yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling memengaruhi dalam proses pembelajaran

anak, termasuk dalam penguasaan keaksaraan. Perkembangan bahasa memungkinkan anak untuk memahami dan mengekspresikan ide, sedangkan kemampuan kognitif membantu anak dalam memproses informasi, mengingat, dan mengaitkan simbol huruf dengan bunyi serta makna. Misalnya, ketika anak belajar mengenal huruf dan menghubungkannya dengan gambar atau kata, mereka menggunakan daya ingat (memori), fokus (atensi), dan kemampuan klasifikasi, yang merupakan bagian dari fungsi kognitif. Sementara itu, anak juga memanfaatkan kemampuan berbahasa untuk menyebutkan nama huruf, menjelaskan makna kata, serta berkomunikasi dengan guru atau teman sebayanya. Oleh karena itu, perkembangan keaksaraan tidak hanya bergantung pada stimulasi bahasa semata, tetapi juga perlu didukung oleh aktivitas yang merangsang aspek kognitif agar proses belajar menjadi lebih optimal dan menyeluruh.

1. Perkembangan Bahasa

Menurut Plato dalam (Aulina, 2019) bahasa adalah cara seseorang menyampaikan pikirannya lewat kata-kata dan ucapan. Kata-kata itu mencerminkan ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya, yang diucapkan melalui mulut. Menurut Ferdinand de Saussure, bahasa adalah hal penting yang membedakan satu kelompok masyarakat dengan kelompok lainnya. Dengan bahasa, orang-orang dalam satu kelompok merasa menjadi bagian dari satu kesatuan yang berbeda dari kelompok lain. Pengembangan bahasa anak adalah usaha atau kegiatan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya melalui bahasa.

Dalam buku Abidin (2020) yang berjudul “Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini” Aspek perkembangan bahasa mencakup lima elemen utama yang saling terkait dan berperan penting dalam pembelajaran bahasa, yaitu fonetik, semantik, sintaksis, morfemik, dan pragmatik.

- a. Fonetik mempelajari bunyi-bunyi bahasa, baik yang dihasilkan oleh manusia (artikulasi), sifat fisik dari bunyi tersebut (akustik), dan cara bunyi diterima oleh pendengar (auditori). Dalam perkembangan bahasa anak, fonetik membantu mereka membedakan dan menghasilkan bunyi-bunyi

- yang tepat. Sebagai contoh, anak belajar membedakan bunyi "p" dan "b" serta mengenali perbedaan suara dalam kata-kata seperti "papa" dan "bapa."
- b. Semantik berfokus pada makna kata, frasa, dan kalimat dalam bahasa. Aspek ini mengkaji bagaimana kata-kata mengandung makna, baik secara leksikal (makna kata itu sendiri) maupun kontekstual (makna yang muncul dalam situasi tertentu). Dalam perkembangan anak, semantik mencakup pemahaman anak tentang hubungan antara kata dan objek atau tindakan. Sebagai contoh, anak belajar bahwa kata "mobil" merujuk pada kendaraan, dan "berlari" berarti melakukan gerakan cepat dengan kaki.
 - c. Sintaksis adalah cabang linguistik yang mempelajari aturan tentang bagaimana kata-kata disusun dalam kalimat untuk membentuk makna yang jelas dan terstruktur. Aspek ini sangat penting dalam perkembangan bahasa anak karena membantu mereka memahami bagaimana membentuk kalimat yang benar. Sebagai contoh, anak-anak belajar menyusun kalimat sederhana seperti "Saya makan nasi" atau "Dia pergi sekolah," serta mulai memahami aturan tata bahasa yang lebih kompleks.
 - d. Morfemik: Morfologi mempelajari morfem, yaitu unit terkecil dalam bahasa yang membawa makna. Morfem bisa berupa kata dasar, afiks (awalan, akhiran), atau bentuk perubahan kata. Pada tahap perkembangan anak, morfemik berperan dalam pemahaman perubahan bentuk kata. Misalnya, anak belajar bahwa "berjalan" adalah kata dasar, dan bentuk lainnya seperti "berjalan-jalan" atau "berjalan kaki" memberikan makna yang berbeda namun tetap berkaitan dengan tindakan berjalan.
 - e. Pragmatik: Pragmatik mempelajari penggunaan bahasa dalam konteks sosial dan bagaimana situasi mempengaruhi makna yang terkandung dalam bahasa. Ini mencakup bagaimana anak belajar menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dan hubungan sosial mereka. Misalnya, anak-anak belajar kapan harus menggunakan kata sapaan seperti "Selamat pagi" atau "Halo," atau bagaimana menyesuaikan cara bicara mereka ketika berbicara dengan teman, guru, atau orang tua.

2. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, kognitif merujuk pada cara anak memahami serta menafsirkan objek dan peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Sementara itu, Woolfolk mendefinisikan kognitif sebagai kapasitas individu dalam memperoleh serta memanfaatkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah, sehingga memungkinkan mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan kognitif mencakup proses berpikir, mengingat, dan berpikir kritis secara mendalam, yang berlangsung dari masa kanak-kanak hingga dewasa (Umam, Aneka, et al., 2021).

Piaget dalam (Umam, Aneka, et al., 2021) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif.

- a) Tahap sensorimotor: 0 – 1,5 tahun
- b) Tahap pra-operasional: 1,5 – 6 tahun
- c) Tahap operasional konkret: 6 – 12 tahun
- d) Tahap operasional formal: 12 tahun ke atas

Tahap sensorimotor dimulai dari saat bayi lahir hingga mereka berusia dua tahun, di mana bayi mulai mengenali diri mereka dan dunia sekitarnya melalui pengembangan indra serta kegiatan motorik. Aktivitas kognitif pada fase ini terfokus pada pemanfaatan indra dan gerakan, yang menandakan bahwa dalam periode ini, anak-anak hanya mampu memahami lingkungan lewat indra mereka dan gerakan tubuh. Kondisi ini menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif yang akan datang, dengan aktivitas sensorimotor yang dibentuk melalui penyesuaian fisik yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Selanjutnya, tahap pra-operasional muncul, di mana anak mulai menunjukkan aktivitas kognitif saat berhadapan dengan berbagai hal di dunia luar. Meski demikian, pola pikir mereka belum teratur dan terstruktur dengan baik. Anak mulai mengerti realitas di sekitar dengan memanfaatkan tanda-tanda dan simbol. Namun, cara berpikir pada tahap ini kurang sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

Tahap operasional konkret menandai saat di mana anak mampu berpikir logis, tapi hanya terbatas pada objek yang terlihat di depan mereka. Anak tidak lagi beranggapan bahwa benda hidup seperti manusia atau bahwa benda-benda itu diciptakan untuk tujuan tertentu. Mereka mulai memahami konsep-konsep seperti konservasi, contohnya jumlah air tetap sama meski dipindahkan ke wadah yang bentuknya berbeda. Meskipun begitu, mereka masih mengalami kesulitan memahami logika jika tidak ada objek fisik untuk dilihat.

Tahap operasional formal dimulai saat anak berusia 12 tahun ke atas, yang menandai pemasukannya ke dalam periode baru dalam perkembangan kognitif. Pada tahapan ini, anak-anak dapat menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dengan menciptakan operasi yang lebih rumit berdasarkan pengalaman konkret yang mereka miliki. Perkembangan utama di fase ini adalah anak tidak lagi membutuhkan objek atau kejadian konkret untuk berpikir, namun mulai bisa berfikir secara abstrak. Anak-anak dalam tahap ini sudah mampu memahami berbagai argumen dan tidak kebingungan dengan sudut pandang yang berbeda dari argumen tersebut, sehingga fase ini dikenal sebagai operasional formal.

Berbagai teori perkembangan yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner memberikan pemahaman yang mendalam mengenai proses perkembangan kognitif ini. Secara umum, aspek kognitif anak usia dini dapat dikenali melalui beberapa kemampuan dasar yang berkembang secara bertahap, di antaranya atensi (perhatian), memori (ingatan), kemampuan mengelompokkan, pemecahan masalah (*problem solving*), dan berpikir simbolik (Umam, Rizqiyani, et al., 2021).

a. Atensi atau perhatian

Atensi atau perhatian merupakan kemampuan anak dalam memfokuskan diri pada suatu objek atau kegiatan dalam periode waktu tertentu. Piaget menyatakan bahwa kemampuan memperhatikan (atensi) berkembang seiring dengan tahapan berpikir anak. Anak usia dini masih berada pada tahap praoperasional, sehingga fokus mereka masih terbatas dan mudah teralihkan.

b. Memori atau ingatan

Memori merupakan kemampuan untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi yang telah diperoleh. Piaget menyebutkan bahwa seiring bertambahnya usia, kapasitas memori anak meningkat, dimulai dari memori sensorik hingga berkembang ke memori kerja dan jangka panjang. Selain itu, menurut Vygotsky, memori anak juga dibentuk melalui bantuan sosial dan penggunaan bahasa dalam interaksi dengan orang dewasa di mana anak belajar mengingat informasi melalui arahan atau petunjuk verbal.

c. Mengelompokkan atau klasifikasi

Kemampuan mengelompokkan atau mengklasifikasikan merupakan bagian dari berpikir logis awal yang ditunjukkan anak usia dini. Menurut Jean Piaget, pada tahap praoperasional anak mulai dapat mengelompokkan benda berdasarkan satu ciri tertentu, seperti warna, bentuk, atau ukuran.

d. Problem solving atau pemecahan masalah

Problem solving adalah kemampuan anak untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapinya. Piaget mengemukakan bahwa anak usia dini menggunakan metode *trial and error* dalam menyelesaikan masalah karena kemampuan berpikir logisnya masih terbatas. Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa pemecahan masalah dapat berkembang lebih baik melalui bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu, yang dikenal dengan konsep scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Jerome Bruner juga menyarankan pembelajaran melalui penemuan (*discovery learning*) agar anak aktif mencari solusi dan berpikir mandiri.

3) Pentingnya Literasi pada Usia Dini

Pendidikan literasi pada usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan membaca dan menulis anak. Melalui kegiatan literasi yang menyenangkan, seperti mendengarkan dongeng, membaca bersama, dan berinteraksi dengan berbagai teks, anak-anak dapat mengenali pola-pola bahasa yang lebih kompleks. Hal ini juga meningkatkan keterampilan berbahasa anak, mulai dari berbicara, mendengarkan, hingga menulis. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar mengenai huruf-huruf, bunyi-bunyi, dan pola-pola dalam

bahasa, yang nantinya akan membantu mereka dalam memahami struktur kalimat dan menulis dengan baik.

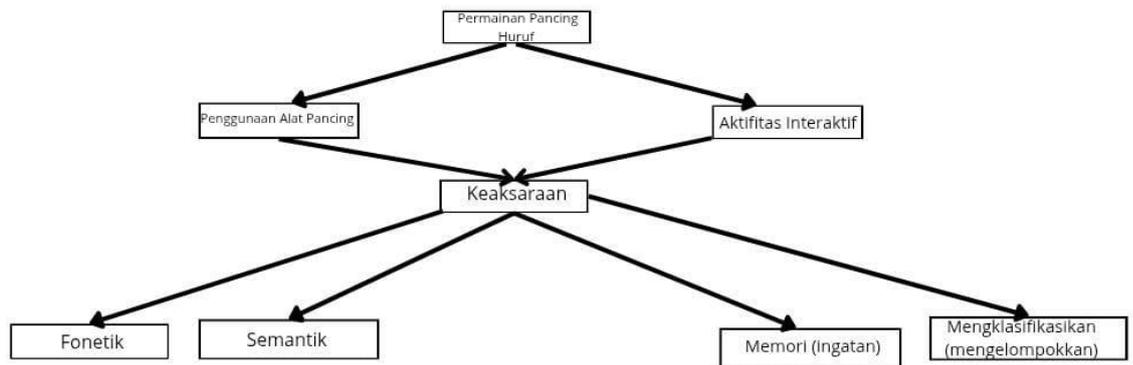
Berikut beberapa point mengenai pentingnya literasi untuk anak usia dini :

- a) Membantu anak untuk mengerti orang lain serta lingkungan di sekitarnya.
- b) Mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis anak.
- c) Meningkatkan kecerdasan anak dalam bidang akademis, emosional, dan spiritual.
- d) Melatih keterampilan dasar yang dibutuhkan anak untuk pendidikan selanjutnya (membaca, menulis, dan berhitung).
- e) Mendorong minat anak terhadap aktivitas literasi (Novrani et al., 2021)

Pendidikan literasi atau keaksaraan adalah metode yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membaca dan menulis dengan perhatian khusus pada keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan membaca dan menulis menjadi salah satu elemen krusial dalam perkembangan bahasa yang harus dikuasai oleh setiap orang. Menurut (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2024) terdapat tiga komponen utama, yaitu: nilai moral agama, identitas, dan STEAM. Di dalam komponen STEAM, terdapat beberapa sub-komponen, salah satunya adalah anak menunjukkan ketertarikan, hobi, dan terlibat dalam kegiatan pramembaca serta pramenulis. Rencana pembelajaran untuk anak berusia 3-6 tahun mencakup kemampuan membaca dengan rincian sebagai berikut:

- a. Anak mengerti bahwa simbol memiliki arti dan mengungkapkan pemahaman mengenai simbol-simbol yang mereka lihat.
- b. Anak menunjukkan ketertarikan pada bentuk dan huruf, menyebutkan nama-nama huruf dan menghubungkan nama huruf dengan simbol yang ada.
- c. Anak mengenali suara huruf (fonetik) dan mulai menggabungkan beberapa suara huruf bersama-sama.
- d. Anak membaca kata-kata sederhana yang memiliki arti.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris merupakan penjabaran dari hipotesis. Berdasarkan rumusan masalah, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Hipotesis Deskriptif:
Permainan memancing huruf dapat diterapkan secara sistematis dan menarik melalui tahapan bermain yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pengenalan keaksaraan.
- b. Hipotesis Inferensial:
Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan memancing huruf terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5–6 tahun di RA Miftahul Huda Karangpulo Malang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

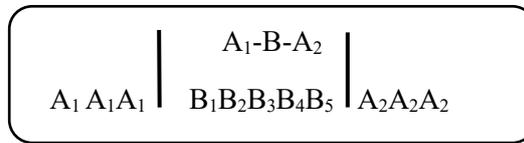
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada pandangan objektif, di mana penelitian ini digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif atau melalui teknik statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Jenis penelitian kuantitatif yang diterapkan adalah *Single Subject Research* (SSR), yaitu penelitian yang fokus pada satu subjek, bukan pada kelompok (Sunanto & Juang, 2005). *Single Subject Research* merupakan bentuk penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengamati perilaku individu, memberikan perlakuan khusus (*treatment*), serta melakukan penilaian secara berulang dalam rentang waktu tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian *Single Subject Research* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap subjek.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu menggunakan rancangan desain A_1 -B- A_2 yang mana terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan, menurut Sunanto dan Juang dalam (Yuwono, 2015) terdapat langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Tahap pertama mengumpulkan fase baseline (A_1) pada fase ini terget diukur hingga stabil yang dilakukan secara langsung dengan mengamati berbicara anak
2. Tahap kedua melakukan intervensi (B) pada fase ini peneliti mampu memberikan *treatment* untuk membantu perkembangan berbicara naka
3. Tahap terakhir yaitu melakukan pengulangan fase baseline (A_2) peneliti mampu melihat perkembangan anak yang mana sudah diberikan *treatment* apakah terdapat pengaruh *treatment* yang diberikan oleh peneliti terhadap anak.

Di bawah ini merupakan desain penelitian dari pendekatan *single subject research*:



Keterangan :

1. *A*₁ (*Baseline 1*)

Pada tahap baseline awal yaitu peneliti mengamati kemampuan keaksaraan anak tanpa memberi *treatment*.

Pelaksanaan	Baseline A₁	Waktu
Hari ke 1-3	Peneliti mengobservasi kedua subjek dengan lembar observasi sesuai dengan butirnya, dan mengamati kemampuan mengenal keaksaraan anak.	30 menit

2. *B* (*Intervensi*)

Tahap selanjutnya setelah melakukan baseline maka peneliti memberikan *treatment* dengan permainan pancing huruf.

Pelaksanaan	Intervensi	Waktu
Hari ke 4-11	Peneliti mengobservasi kedua subjek dengan lembar observasi sesuai dengan butirnya, dan mengamati kemampuan mengenal keaksaraan anak menggunakan permainan memancing huruf	45 menit

3. A₂ (Baseline 2)

Pada tahap terakhir yaitu melihat hasil *treatment* permainan pancing huruf untuk mengenal keaksaraan anak.

Pelaksanaan	Baseline A₂	Waktu
Hari ke 12-14	Peneliti mengobservasi kedua subjek dengan lembar observasi sesuai dengan butirnya, dan mengamati kemampuan mengenal keaksaraan anak	30 menit

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Kecamatan Karangploso yaitu RA Miftahul Huda. Lokasi sekolah ini terletak di Jl. Masjid No. 9 Ngenep, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran pengenalan huruf di RA ini masih belum menggunakan media yang variatif dan interaktif. Kegiatan belajar cenderung berlangsung secara konvensional, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan minat anak secara maksimal. Guru juga mengungkapkan bahwa anak-anak sering kali menunjukkan ketidaktertarikan saat belajar huruf karena metode penyampaian yang monoton. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengimplementasikan permainan memancing huruf sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan, sekaligus untuk mendukung pengembangan kemampuan keaksaraan secara optimal di lembaga ini.

Waktu penelitian baseline A₁ pada tanggal 17, 19, 20 Mei 2025. Untuk penelitian intervensi pada tanggal 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30 Mei 2025. Untuk penelitian baseline A₂ dilaksanakan pada tanggal 31 Mei, 2 Juni, 3 Juni 2025.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan teknik *purposive sampling* untuk memilih subjek yang dianggap memiliki karakteristik atau kondisi yang relevan dengan fokus penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis mendalam terhadap satu subjek atau individu tertentu, sehingga perubahan atau dampak dari intervensi atau perlakuan yang diberikan dapat diamati secara lebih terperinci. Maka peneliti mengambil dua subjek berinisial KA dan AM berusia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda yang mana kurang dalam mengenali huruf.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Nuryanti, 2016), variabel penelitian merujuk pada segala hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian disimpulkan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel-variabel tersebut digunakan untuk menilai dan menentukan hasil analisis kemampuan keaksaraan anak yang dikaji melalui penggunaan permainan mancing huruf. Variabel-variabel yang digunakan:

Variabel Bebas (X): Permainan Pancing Huruf

Variabel Terikat (Y): Keaksaraan Anak

F. Definisi Operasional

1. Permainan Pancing Huruf

Permainan pancing huruf merupakan kegiatan yang dimodifikasi dari konsep memancing, di mana anak-anak menggunakan alat pancing bermagnet untuk mengambil huruf-huruf dari sebuah kotak. Huruf-huruf tersebut terbuat dari kayu dan ditempel magnet kecil. Aturan permainan dilakukan secara bergiliran, anak memancing satu huruf, lalu menyebutkan nama, bunyi, dan contoh kata dari huruf tersebut. Anak juga diminta mengelompokkan huruf sebagai vokal atau

konsonan. Permainan ini tidak hanya melatih pengenalan huruf, tetapi juga mengasah daya ingat dan kemampuan klasifikasi secara menyenangkan.

2. Keaksaraan

Keaksaraan awal pada anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan dasar untuk mengenal huruf vokal dan konsonan, yang merupakan fondasi penting untuk membaca dan menulis. Keaksaraan pada anak juga didukung oleh kemampuan kognitif dan bahasa anak. Aspek kognitif anak seperti fonetik, semantik. Dan aspek bahasa anak, perhatian, memori, mengklasifikasikan, serta memecahkan masalah.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian *SSR* yang dikumpulkan melalui observasi. Creswell dalam (Adhandayani, 2020) menyebutkan bahwa observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan langsung oleh peneliti, bukan oleh asisten atau orang lain, dengan cara mengamati secara mendalam subjek yang menjadi objek penelitian serta lingkungan sekitarnya dalam konteks riset.

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode observasi untuk mengidentifikasi dampak potensial dari permainan pancing huruf terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan dan terstruktur, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya saat permainan pancing huruf berlangsung. Peneliti mengamati perilaku dan respons anak berdasarkan indikator kemampuan keaksaraan yang telah ditetapkan, seperti fonetik, semantik, memori, dan klasifikasi huruf. Data dicatat secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1.	Fonetik	Mengetahui bunyi huruf	1
		Membedakan bunyi huruf	2
2.	Semantik	Menghubungkan huruf dengan kata	3,4,5
3.	Memori (ingatan)	Mengingat huruf yang sudah dipancing	6
4.	Mengklasifikasikan (mengelompokkan)	Mengelompokkan huruf vocal dan konsonan	7,8
		Mengelompokkan huruf berdasarkan bentuk yang mirip dengan benda nyata	9
		Mengelompokkan huruf berdasarkan bunyi	10
	Total		10

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan instrumen yang valid maka menghasilkan data yang valid juga. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas. Validitas isi memastikan bahwa setiap elemen atau indikator dalam instrumen tersebut secara representatif mencerminkan konsep yang hendak diukur, sehingga hasil yang diperoleh dapat dikatakan sah dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti meminta para ahli atau orang yang memahami penelitian yang sedang dilakukan untuk menjadi validator.

Uji validitas instrumen diuji menggunakan uji Gregory. Indeks Gregory digunakan untuk mengevaluasi validitas isi instrumen, dengan hasil penilaian dari validator dimasukkan dalam tabel tabulasi silang 2×2. Adapun kriteria penilaian dari validitas uji Gregory yakni sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Uji Gregory

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8 – 1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6 – 0,79	Validitas Tinggi

3.	0,40 – 0,59	Validitas Sedang
4.	0,20 – 0,39	Validitas Rendah
5.	0,00 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

Rumus yang digunakan uji validitas Gregory adalah (nilai kolom D dibagi dengan total nilai kolom A,B,C dan D). Klasifikasi hasil penilaian dari pengujian ini tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Klasifikasi Penyilangan Uji Validasi Gregory

Tabulasi Silang 2x2		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Adapun perhitungan indeks Gregory adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

V = Koefisien Validitas Isi

A = Penilaian lemah dari kedua validator

B = Penilaian kuat dari validator pertama dan lemah dari validator kedua

C = Penilaian lemah dari validator pertama dan kuat dari validator kedua

D = Penilaian kuat dari kedua validator

Uji validitas isi dilakukan oleh dua ahli, yakni Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dosen PIAUD UIN Malang dan Ibu Erni Irawati Kepala Sekolah RA Miftahul Huda. Pengujian validitas instrumen menggunakan uji Gregory dikarenakan melibatkan 2 ahli.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$0 + 0 + 0 + 10$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1$$

Instrumen memiliki validitas isi sangat tinggi dengan nilai 1 dan layak digunakan dalam penelitian dengan revisi dari satu ahli.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berasal dari kata reliable artinya dapat dipercaya. Instrument tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten apabila diteskan berkali-kali. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 22 for Windows* dengan uji statistic rumus *Cronbach's alpha* (α). Berikut rumus *Cronbach's alpha*:

Gambar 3.1 Rumus *Cronbach's Alpha*

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas tes

k : banyaknya butir soal yang ada di dalam tes

Kriteria untuk menilai tingkat reliabilitas suatu tes dapat dilihat dalam tabel kriteria reliabilitas. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari r tabel, tes dianggap reliabel; jika kurang, tes dianggap tidak reliabel.

Tabel 3.2 Uji Reliabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.974	10

Nilai Croanbach's Alpha = 0,974 untuk reliabilitas instrumen. Nilai ini menunjukkan tingkat konsistensi internal dari instrumen yang digunakan. Secara umum, nilai Cronbach's Alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. 0.90 - 1.00 = sangat baik
- b. 0.80 - 0.89 = baik
- c. 0.70 - 0.79 = cukup baik
- d. 0.60 - 0.69 = cukup
- e. 0.50 - 0.59 = buruk
- f. Di bawah 0.50 = sangat buruk

Dengan nilai 0,974, instrumen berada dalam kategori "sangat baik" untuk konsistensi internal. Ini menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi yang dapat diterima dengan baik.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif, dengan menampilkan gambaran hasil melalui grafik serta observasi menggunakan skala penilaian (*rating scale*) berdasarkan pengukuran perilaku. Menurut Sunanto dan Juang dalam (Yuwono, 2015) pada penelitian dengan desain subjek tunggal (*single subject design*), penggunaan statistik yang kompleks umumnya tidak diperlukan. Hal ini disebabkan karena fokus utama dari penelitian jenis ini adalah pada individu, bukan kelompok, sehingga analisis lebih menekankan pada statistik deskriptif sederhana.

Selama proses analisis data, grafik garis memegang peranan penting karena menjadi media utama dalam memvisualisasikan data yang diperoleh. Grafik ini menggambarkan perubahan perilaku subjek melalui tiga fase, yaitu fase baseline awal (A1), fase intervensi (B), dan fase baseline akhir (A2). Efektivitas intervensi dapat dilihat dari perubahan pola grafik. Jika grafik pada fase A2 tidak menunjukkan peningkatan dibandingkan fase A1, maka intervensi dianggap tidak efektif. Sebaliknya, jika terjadi peningkatan, maka intervensi dinilai berhasil.

Tujuan utama dari pembuatan grafik ini adalah:

- a. Membantu mengorganisir data selama proses pengumpulan sehingga memudahkan evaluasi

- b. Memberikan ringkasan data kuantitatif serta menggambarkan perilaku target, yang berguna dalam menganalisis hubungan antara variabel bebas dan variabel terkait. Dengan menyajikan data dalam bentuk grafik, peneliti dapat lebih mudah menjelaskan secara rinci perilaku subjek yang diteliti.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, peneliti memilih dua orang anak sebagai subjek penelitian, yaitu KA dan AM, yang menunjukkan permasalahan dalam kemampuan keaksaraan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam kegiatan inti dan saat anak berinteraksi secara bebas, peneliti menemukan bahwa kedua subjek menunjukkan kemampuan keaksaraan yang masih rendah. KA dan AM belum mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf secara konsisten, belum dapat menyebutkan huruf-huruf yang dikenal, serta belum menunjukkan ketertarikan aktif dalam kegiatan keaksaraan. Selain itu, dari hasil pra observasi juga terlihat bahwa stimulasi yang diberikan kepada anak-anak masih bersifat umum dan belum mengarah pada pengembangan kemampuan keaksaraan secara khusus. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berfokus pada kegiatan rutin tanpa strategi bermain yang dirancang untuk mengenalkan huruf secara menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Oleh karena itu, peneliti memberikan intervensi melalui permainan memancing huruf, sebuah metode bermain yang dirancang untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal huruf melalui aktivitas motorik halus dan sensorik. Tujuan dari intervensi ini adalah untuk membantu anak memahami fonetik, semantik, mengingat huruf, serta mengelompokkan huruf.

1) Analisis Individual KA

Nama Inisial: KA

Usia: 5 tahun

Jenis kelamin: Perempuan

Aspek keaksaraan yang dinilai meliputi fonetik, semantik, memori, dan kemampuan mengklasifikasikan huruf. Fonetik mencakup kemampuan mengenali dan mengucapkan bunyi huruf dengan tepat, sedangkan semantik menilai pemahaman anak terhadap makna kata. Aspek memori berfokus pada daya ingat anak terhadap huruf dan kata-kata yang telah dipelajari. Sementara itu,

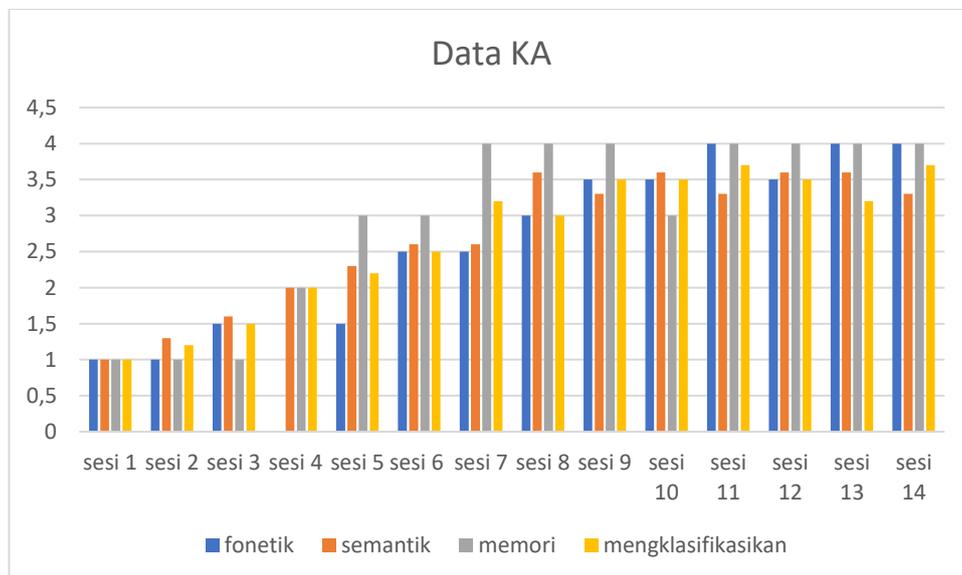
kemampuan mengklasifikasikan huruf mencerminkan keterampilan anak dalam mengelompokkan huruf, seperti vokal dan konsonan. Jumlah sesi yang dilakukan ada tiga: Baseline A1 3 hari, Intervensi B 8 hari, Baseline A2 3 hari.

Berikut hasil penelitian subjek KA:

Tabel 4.1 Hasil Penelitian KA

Fase	Indikator									
	Fonetik		Semantik			Memori	Mengklasifikasikan			
Baseline A ₁	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1
Intervensi B	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	2	1	3	3	3	2	2	3	2
	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3
	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3
	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3
	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4
	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4
	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3
Baseline A ₂	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3
	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4
	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel, grafik hasil penelitian KA:



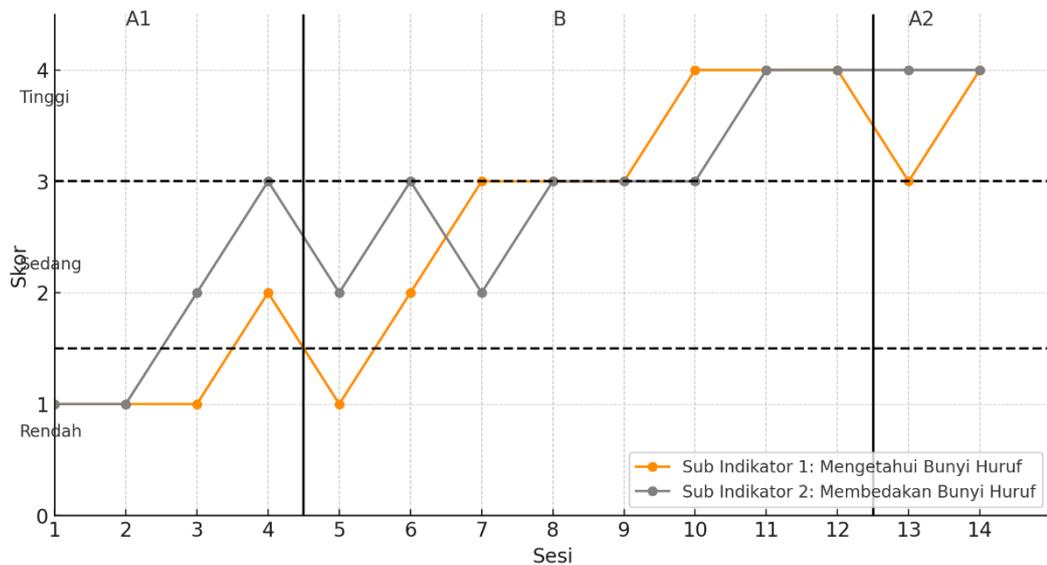
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penelitian KA

Deskripsi Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Subjek KA

1. Kemampuan Fonetik

Tabel 4.2 Kemampuan Fonetik KA

Fase	Sub Indikator	
	Mengetahui bunyi huruf	Membedakan bunyi huruf
Baseline A ₁	1	1
	1	1
	1	2
Intervensi B	2	1
	1	2
	2	3
	3	2
	3	3
	4	3
	4	3
Baseline A ₂	3	4
	4	4
	4	4



Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Fonetik KA

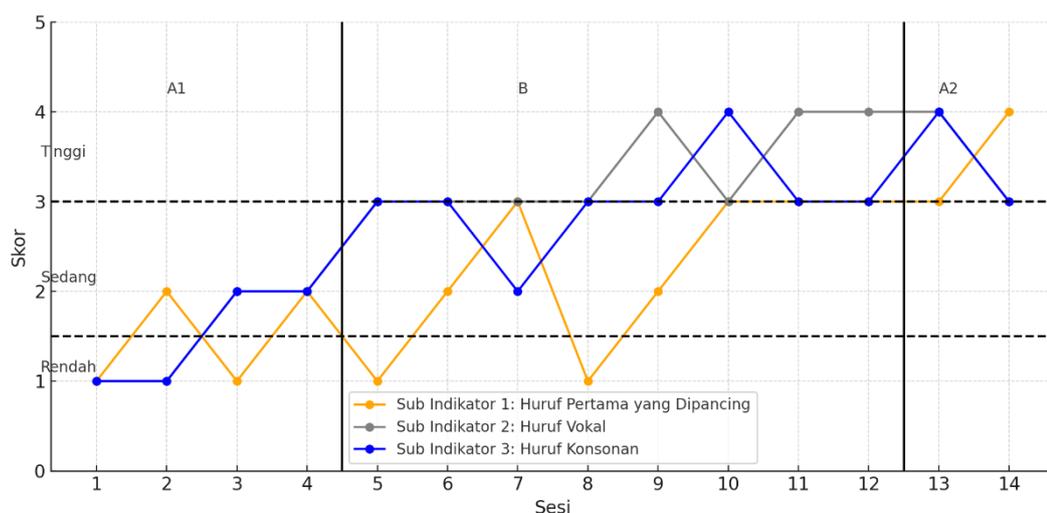
Berdasarkan grafik diatas. Perkembangan dua sub indikator keaksaraan, yaitu Mengetahui Bunyi Huruf dan Membedakan Bunyi Huruf, terlihat bahwa pada fase Baseline A₁ skor kedua aspek konsisten rendah di angka 1, mencerminkan kemampuan anak yang masih terbatas dalam mengenali dan membedakan bunyi huruf. Memasuki fase Intervensi B, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan dari 2 hingga mencapai 4, menunjukkan adanya kemajuan

dalam mengenali hingga 20 huruf dan mulai mampu membedakan bunyinya dengan lebih baik, khususnya sejak sesi ke-5. Pada fase Baseline A2, skor kedua sub indikator stabil pada angka 3–4, menandakan anak telah mampu membedakan 15–20 huruf secara konsisten. Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan berada pada rentang 2–3 poin dari kondisi awal, dan grafik menunjukkan keadaan yang sudah stabil tinggi tanpa lonjakan tambahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa data telah mencapai titik jenuh.

2. Kemampuan Semantik

Tabel 4.3 Kemampuan Semantik KA

Fase	Sub Indikator Menghubungkan Huruf dengan Kata		
	Huruf pertama yang dipancing	Huruf vocal	Huruf konsonan
Baseline A ₁	1	1	1
	2	1	1
	1	2	2
Intervensi B	2	2	2
	1	3	3
	2	3	3
	3	3	2
	3	4	3
	3	3	4
	4	4	3
Baseline A ₂	3	4	3
	3	4	4
	4	4	3
	4	3	3



Gambar 4.3 Kemampuan Semantik KA

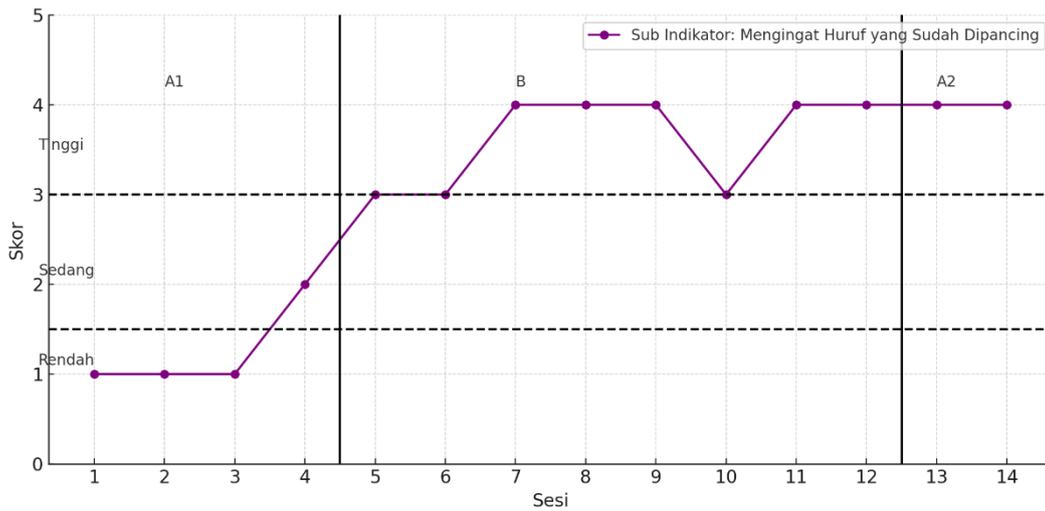
Pada fase Baseline A1, skor awal ketiga sub indikator berada pada rentang

1–2, yang menunjukkan bahwa anak baru mampu menghubungkan huruf dengan sekitar 3–6 kata. Memasuki fase Intervensi B, terjadi peningkatan skor secara bertahap hingga mencapai skor 4, mencerminkan kemampuan anak yang berkembang hingga mampu menghubungkan huruf dengan 12 kata. Perkembangan mulai terlihat sejak sesi ke-5, dan skor mulai stabil tinggi sejak sesi ke-9 hingga akhir fase intervensi. Pada fase Baseline A2, skor tetap stabil di kisaran 3–4, yang menunjukkan bahwa anak mampu mempertahankan kemampuannya dalam mengaitkan huruf dengan 9–12 kata dan telah memiliki pemahaman semantik yang kuat. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan skor sebanyak 2–3 poin dari kondisi awal, dan kondisi akhir menunjukkan kestabilan pada kemampuan tinggi, yang mengindikasikan bahwa data telah mencapai titik kejenuhan.

3. Kemampuan Memori

Tabel 4.4 Kemampuan Memori KA

Fase	Sub Indikator
	Mengingat huruf yang sudah dipancing
Baseline A ₁	1
	1
	1
Intervensi B	2
	3
	3
	4
	4
	4
	3
	4
Baseline A ₂	4
	4
	4



Gambar 4.4 Kemampuan Memori KA

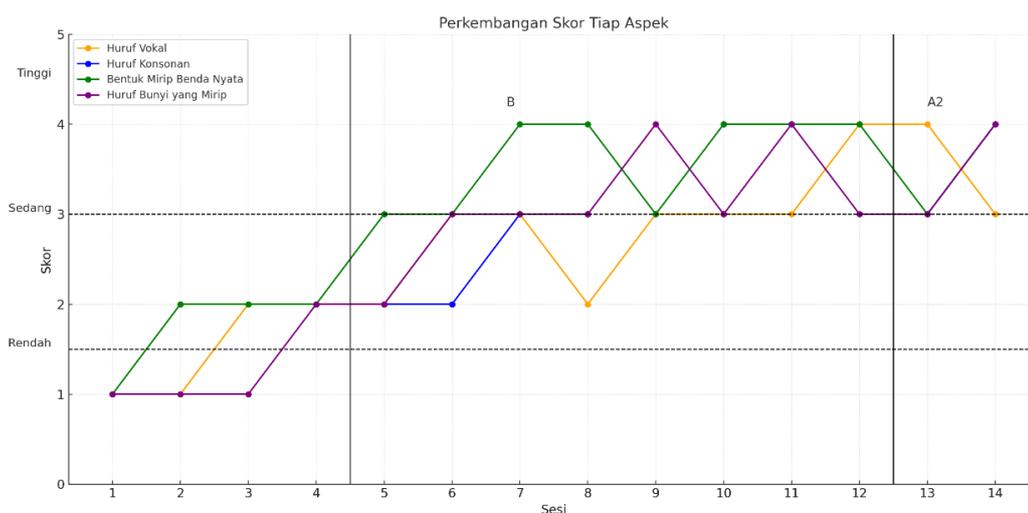
Pada fase Baseline A1, skor anak berada pada rentang 1–2 yang menunjukkan kemampuan mengingat sekitar 5–7 huruf. Selama fase Intervensi B, terjadi peningkatan skor hingga mencapai 4, di mana anak mampu mengingat hingga 15 huruf, dengan peningkatan signifikan yang mulai terlihat pada sesi ke-5 hingga ke-6. Pada fase Baseline A2, skor tetap stabil di angka 3–4, menunjukkan bahwa anak secara konsisten mampu mengingat 10–15 huruf. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan skor sebanyak 2–3 poin, namun tidak terdapat peningkatan signifikan setelah sesi intervensi, sehingga dapat disimpulkan bahwa data telah mencapai titik kejenuhan.

4. Kemampuan Mengklasifikasikan

Tabel 4.5 Kemampuan Mengklasifikasikan KA

Fase	Sub Indikator Mengklasifikasikan (Mengelompokkan)			
	Huruf vokal	Huruf konsonan	Bentuk yg mirip dengan benda nyata	Huruf Bunyi yang mirip
Baseline A ₁	1	1	1	1
	1	1	2	1
	2	1	2	1
Intervensi B	2	2	2	2
	2	2	3	2
	2	2	3	3
	3	3	4	3
	2	3	4	3

Fase	Sub Indikator Mengklasifikasikan (Mengelompokkan)			
		3	4	3
	3	3	4	4
	4	4	4	3
Baseline A2	4	4	3	3
	3	3	3	4
	3	4	4	4



Gambar 4.5 Kemampuan Mengklasifikasikan KA

Berdasarkan grafik perkembangan skor, fase Baseline A1 (sesi 1–4) menunjukkan skor rendah pada rentang 1–2, di mana anak baru mampu mengelompokkan huruf secara terbatas: vokal 2–3 huruf, konsonan 3–5 huruf, huruf yang mirip benda nyata 2–4 huruf, dan berdasarkan bunyi mirip hanya 1–2 huruf. Memasuki fase Intervensi B (sesi 5–12), terjadi peningkatan skor hingga level tinggi (skor 4) di semua kategori, mencerminkan kemampuan klasifikasi yang lebih luas: vokal 5 huruf, konsonan 10 huruf, huruf mirip benda nyata 8 huruf, dan berdasarkan bunyi mirip 4 huruf. Pada fase Baseline A2 (sesi 13–14), skor tetap tinggi di kisaran 3–4, menunjukkan konsistensi dan kompleksitas dalam mengelompokkan huruf. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan skor sebesar 2–3 poin dari fase awal ke akhir, dengan hasil klasifikasi yang stabil dan kompleks, mengindikasikan bahwa data telah mencapai titik jenuh.

2) Analisis Individual AM

Nama Inisial: AM

Usia: 6 tahun

Jenis kelamin: Perempuan

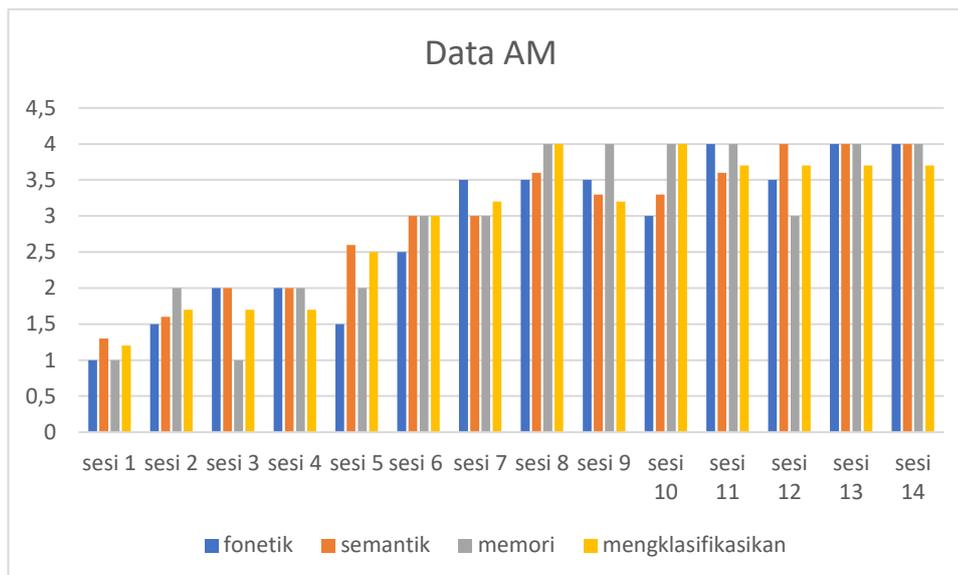
Aspek keaksaraan yang dinilai meliputi fonetik, semantik, memori, dan kemampuan mengklasifikasikan huruf. Fonetik mencakup kemampuan mengenali dan mengucapkan bunyi huruf dengan tepat, sedangkan semantik menilai pemahaman anak terhadap makna kata. Aspek memori berfokus pada daya ingat anak terhadap huruf dan kata-kata yang telah dipelajari. Sementara itu, kemampuan mengklasifikasikan huruf mencerminkan keterampilan anak dalam mengelompokkan huruf, seperti vokal dan konsonan. Jumlah sesi yang dilakukan ada tiga: Baseline A1 3 hari, Intervensi B 8 hari, Baseline A2 3 hari.

Berikut hasil penelitian subjek AM

Tabel 4.6 Hasil Penelitian AM

Fase	Indikator									
	Fonetik		Semantik			Memori	Mengklasifikasikan			
Baseline A1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
Intervensi B	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3
	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3
	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4
	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
Baseline A2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel, grafik hasil penelitian AM:



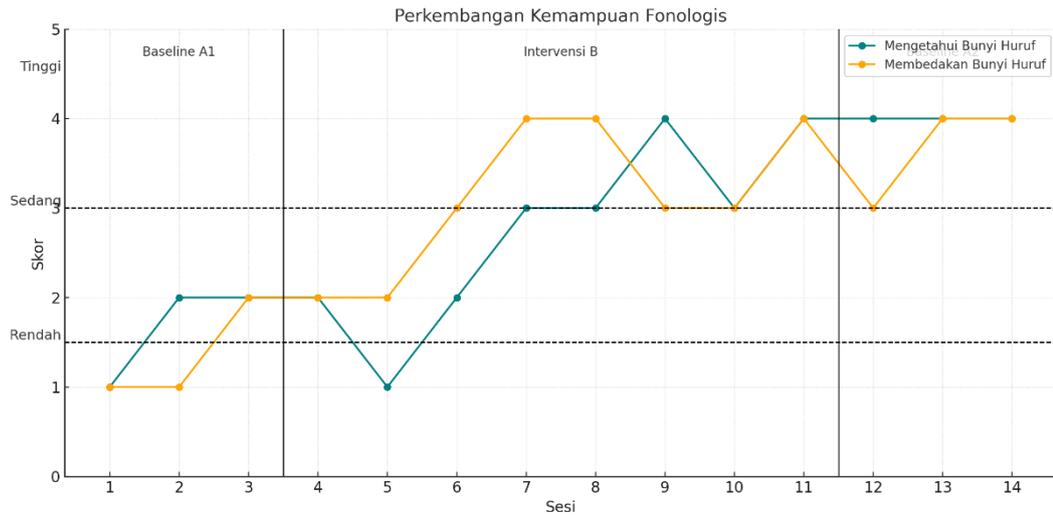
Gambar 4.6 Grafik Hasil Penelitian AM

Deskripsi Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Subjek AM

1. Kemampuan Fonetik

Tabel 4.7 Kemampuan Fonetik AM

Fase	Sub Indikator	
	Mengetahui bunyi huruf	Membedakan bunyi huruf
Baseline A ₁	1	1
	2	1
	2	2
Intervensi B	2	2
	1	2
	2	3
	3	4
	3	4
	4	3
	3	3
	4	4
Baseline A ₂	4	3
	4	4
	4	4



Gambar 4.7 Kemampuan Fonetik AM

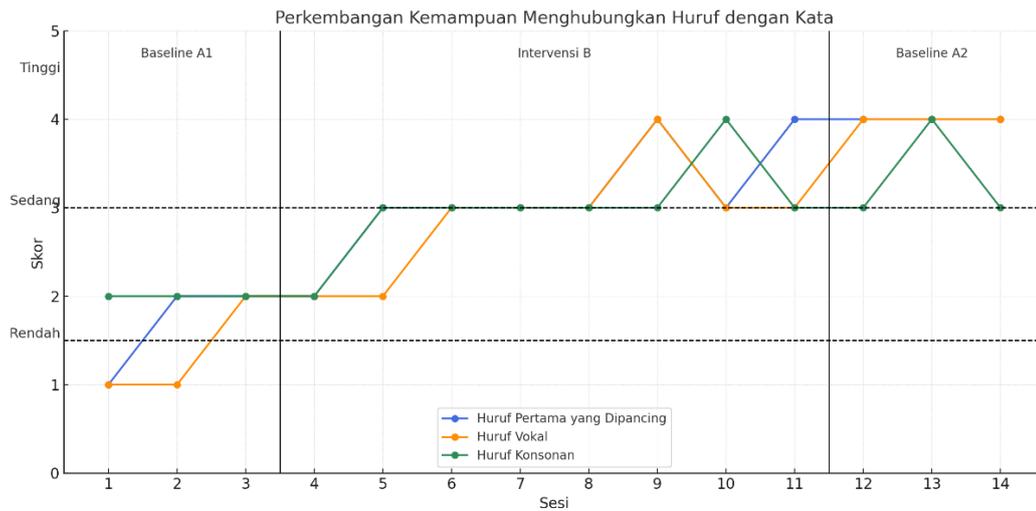
Berdasarkan grafik, fase Baseline A1 (sesi 1–3) menunjukkan skor rendah di kisaran 1–2, yang mencerminkan kemampuan anak yang masih sangat terbatas dalam membedakan bunyi huruf, hanya sekitar 5–10 bunyi. Memasuki fase Intervensi B (sesi 4–11), terjadi peningkatan skor secara bertahap dari 2 hingga mencapai skor maksimum 4, seiring dengan kemampuan anak membedakan hingga 20 bunyi huruf. Peningkatan mulai tampak sejak sesi ke-4 dan skor tetap stabil di angka 4 pada sesi-sesi akhir fase B. Fase Baseline A2 (sesi 12–14) menunjukkan kestabilan pada skor 4, dengan kemampuan anak yang konsisten dalam membedakan 20 bunyi huruf. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan skor sebesar 2 poin dari fase A1 ke A2. Kondisi skor yang tetap tinggi tanpa peningkatan lebih lanjut menunjukkan bahwa data telah mencapai titik jenuh.

2. Kemampuan Semantik

Tabel 4.8 Kemampuan Semantik AM

Fase	Sub Indikator Menghubungkan Huruf dengan Kata		
	Huruf pertama yang dipancing	Huruf vocal	Huruf konsonan
Baseline A ₁	1	1	2
	2	1	2
	2	2	2
Intervensi B	2	2	2
	3	2	3
	3	3	3

Fase	Sub Indikator Menghubungkan Huruf dengan Kata		
		3	3
	4	4	3
	3	3	4
	4	3	3
	4	4	3
Baseline A2	4	4	4
	4	4	4
	4	4	3



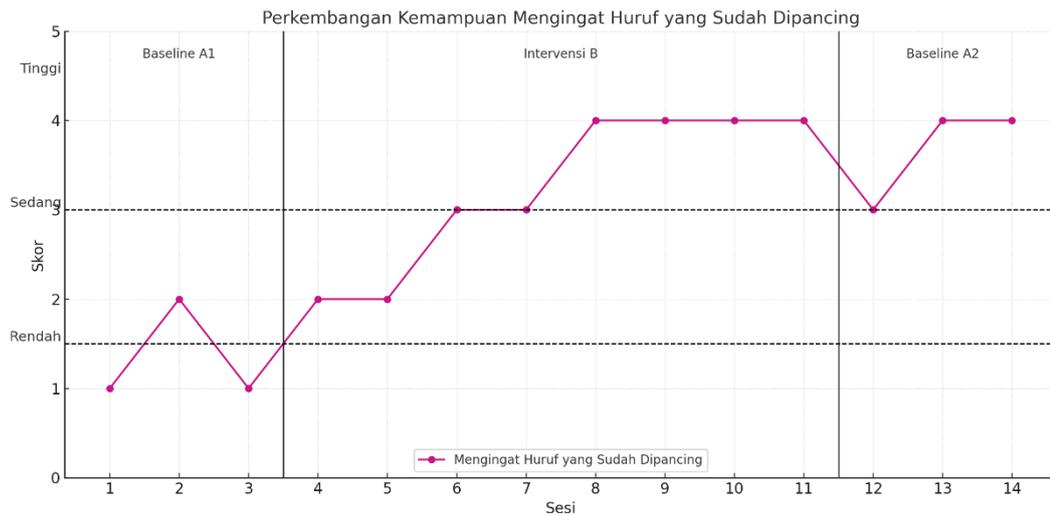
Gambar 4.8 Kemampuan Semantik AM

Berdasarkan grafik, fase Baseline A1 (sesi 1–3) menunjukkan skor rendah pada kisaran 1–2, di mana anak baru mampu menghubungkan huruf dengan sekitar 3–6 kata. Pada fase Intervensi B (sesi 4–11), skor meningkat secara bertahap dari 2 hingga mencapai 4, mencerminkan kemampuan anak yang berkembang dalam mengaitkan huruf dengan hingga 12 kata. Peningkatan mulai terlihat konsisten sejak sesi ke-3, dan skor mencapai kestabilan tinggi sejak sesi ke-5 hingga akhir intervensi. Memasuki fase Baseline A2 (sesi 12–14), skor tetap stabil di rentang 3–4, menunjukkan bahwa anak telah mampu mempertahankan pemahaman semantik huruf–kata dengan baik. Secara keseluruhan terjadi peningkatan skor sebesar 2 poin dari awal hingga akhir, dan tidak terdapat peningkatan baru setelah intervensi, yang mengindikasikan bahwa data telah mencapai titik jenuh.

3. Kemampuan Memori

Tabel 4.9 Kemampuan Memori AM

Fase	Sub Indikator
	Mengingat huruf yang sudah dipancing
Baseline A ₁	1
	2
	1
Intervensi B	2
	2
	3
	3
	4
	4
	4
Baseline A ₂	3
	4
	4



Gambar 4.9 Kemampuan Memori AM

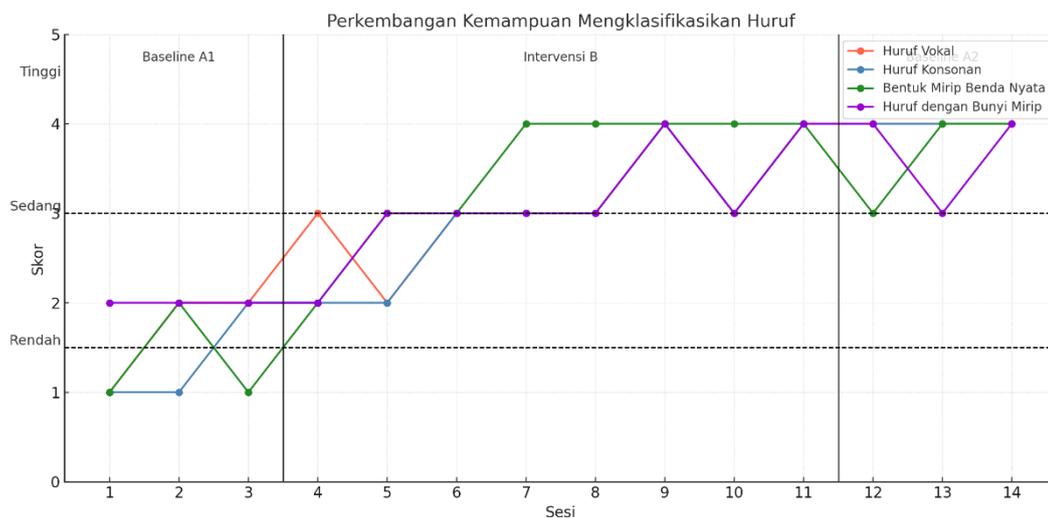
Berdasarkan grafik, fase Baseline A₁ (sesi 1–3) menunjukkan skor rendah pada kisaran 1–2, di mana anak hanya mampu mengingat sekitar 5–7 huruf. Memasuki fase Intervensi B (sesi 4–11), terjadi peningkatan skor secara bertahap dari 2 hingga mencapai 4, mencerminkan peningkatan kemampuan mengingat hingga 15 huruf. Peningkatan signifikan mulai terlihat sejak sesi ke-4 dan skor stabil tinggi hingga akhir fase intervensi. Pada fase Baseline A₂ (sesi 12–14), skor tetap stabil di angka 4, menunjukkan daya ingat anak yang kuat dan konsisten. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan sebesar 2 poin dari fase

awal ke akhir, dan tidak ada perubahan lebih lanjut pada fase A2, menandakan bahwa kemampuan telah mencapai puncaknya dan data menunjukkan kejenuhan.

4. Kemampuan Mengklasifikasikan

Tabel 4.10 Kemampuan Mengklasifikasikan AM

Fase	Sub Indikator Mengklasifikasikan (Mengelompokkan)			
	Huruf vokal	Huruf konsonan	Bentuk yg mirip dengan benda nyata	Huruf Bunyi yang mirip
Baseline A ₁	1	1	1	2
	2	1	2	2
	2	2	1	2
Intervensi B	3	2	2	2
	2	2	3	3
	3	3	3	3
	3	3	4	3
	4	4	4	4
	3	3	4	3
	4	4	4	4
	4	4	3	4
	4	4	4	3
Baseline A ₂	4	4	4	3
	4	4	4	3
	3	4	4	4



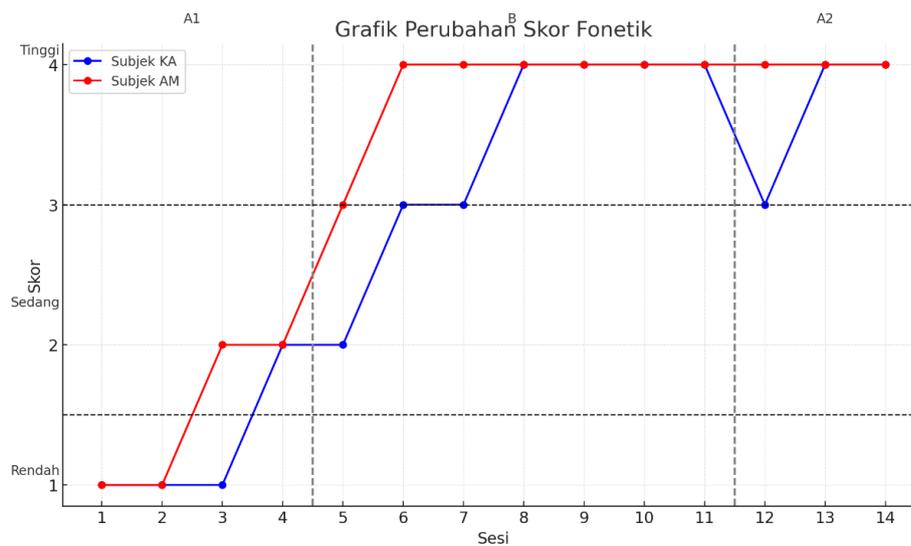
Gambar 4.10 Kemampuan Mengklasifikasikan AM

Pada fase Baseline A1, skor anak berada di rentang 1–2, menunjukkan

bahwa kemampuan klasifikasi huruf masih terbatas, dengan pengelompokan hanya mencakup 2–3 huruf vokal, 3–5 huruf konsonan, 2–4 huruf mirip benda nyata, dan 1–2 huruf berdasarkan kemiripan bunyi. Selama fase Intervensi B, terjadi peningkatan skor dari 2 hingga 4, di mana anak mulai mampu mengelompokkan huruf secara lebih kompleks, mencakup 5 huruf vokal, 10 huruf konsonan, 8 huruf mirip benda nyata, dan 4 huruf berdasarkan bunyi mirip, dengan peningkatan stabil terlihat sejak sesi ke-5 hingga ke-8. Pada fase Baseline A2, skor tetap stabil di angka 3–4, menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi huruf anak terjaga dengan baik tanpa ada peningkatan tambahan setelah sesi ke-8. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebanyak 2 poin dari fase awal, dan data dinyatakan telah mencapai kejenuhan.

3) Perbandingan Kedua Subjek Pada Setiap Indikator

a. Kemampuan Fonetik

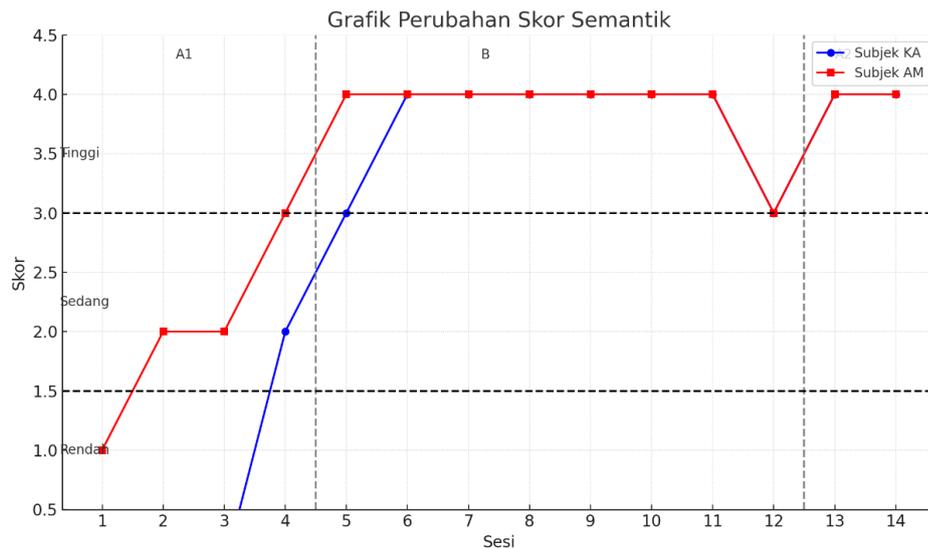


Gambar 4.11 Perbandingan Kemampuan Fonetik Kedua Subjek

Grafik menunjukkan perubahan skor fonetik pada dua subjek (KA dan AM) selama tiga fase: Baseline A1, Intervensi B, dan Baseline A2. Pada fase A1, kedua subjek memulai dengan skor rendah (1–2), mencerminkan kemampuan fonetik yang terbatas. Selama fase intervensi B, terlihat peningkatan signifikan, terutama pada subjek AM yang mencapai skor maksimal (4) lebih cepat dan mempertahankannya hingga akhir sesi. Subjek KA juga menunjukkan tren peningkatan, meskipun terdapat sedikit fluktuasi pada sesi ke-12. Pada fase A2,

skor keduanya stabil pada tingkat tinggi (3–4), menandakan kemampuan fonetik yang kuat dan konsisten. Secara keseluruhan, intervensi memberikan dampak positif, namun data pada fase A2 mengindikasikan kejenuhan atau puncak pencapaian kemampuan.

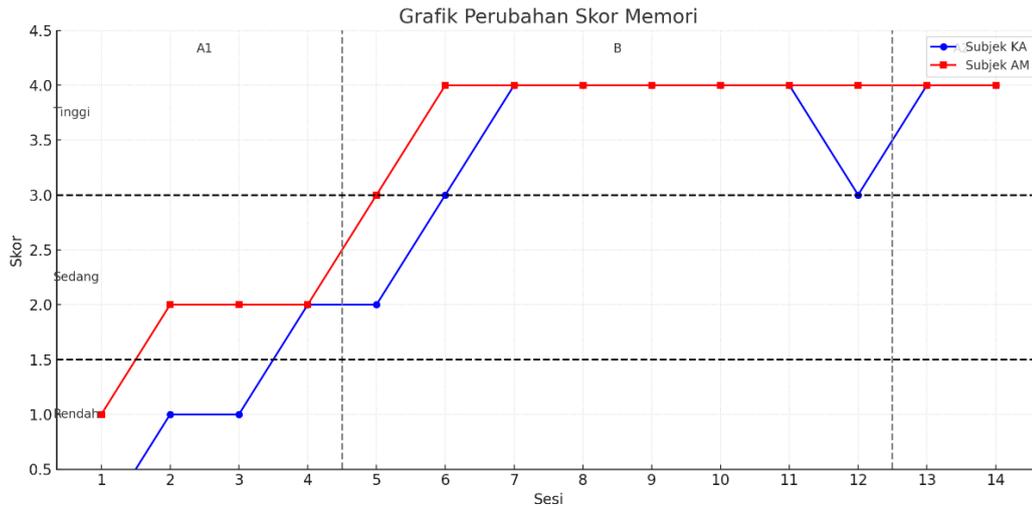
b. Kemampuan Semantik



Gambar 4.12 Perbandingan Kemampuan Semantik Kedua Subjek

Grafik perubahan skor semantik menunjukkan peningkatan kemampuan kedua subjek dalam menghubungkan huruf dengan kata secara bermakna. Pada fase Baseline A1, Subjek KA belum menunjukkan kemampuan (skor 0), sedangkan Subjek AM berada pada kategori rendah dengan skor 1–2. Selama fase Intervensi B, kedua subjek mengalami peningkatan signifikan; Subjek KA naik ke skor 4 secara bertahap sejak sesi ke-4 hingga ke-6, sementara Subjek AM mencapai skor maksimal 4 lebih awal dan mempertahankannya sepanjang intervensi. Pada fase Baseline A2, Subjek KA tetap stabil di skor tinggi (4), sedangkan Subjek AM mengalami sedikit penurunan ke skor 3 pada sesi ke-12, namun segera kembali ke 4, menunjukkan stabilitas kemampuan. Secara keseluruhan, data mengindikasikan peningkatan yang efektif dan kondisi jenuh pada akhir intervensi.

c. Kemampuan Memori



Gambar 4.13 Perbandingan Kemampuan Memori Kedua Subjek

Grafik menunjukkan peningkatan kemampuan memori pada kedua subjek, KA dan AM, dari fase Baseline A1 ke Intervensi B, hingga Baseline A2. Subjek KA memulai dengan skor sangat rendah (0) dan menunjukkan peningkatan bertahap selama intervensi, mencapai skor maksimal 4 pada sesi ke-7 dan mempertahankannya hingga akhir meskipun sempat turun ke skor 3 pada sesi ke-12. Sementara itu, subjek AM mengalami peningkatan yang lebih cepat, dari skor 1 di awal menjadi stabil di skor 4 sejak sesi ke-6 hingga akhir. Pada fase A2, kedua subjek menunjukkan skor yang tinggi dan relatif stabil, menunjukkan bahwa kemampuan memori mereka telah meningkat secara signifikan dan mencapai titik jenuh, dengan sedikit atau tanpa perubahan lanjutan

- d. Kemampuan Mengklasifikasikan



Gambar 4.14 Perbandingan Kemampuan Mengklasifikasikan Kedua Subjek

Grafik perubahan skor mengklasifikasikan menunjukkan bahwa pada fase Baseline A1, kedua subjek memiliki kemampuan awal yang rendah (skor 1–2), mencerminkan keterbatasan dalam mengelompokkan huruf berdasarkan kriteria tertentu. Selama fase Intervensi B, terjadi peningkatan signifikan: Subjek AM menunjukkan lonjakan cepat ke skor 4 sejak sesi ke-5 dan mempertahankannya secara stabil, sementara Subjek KA menunjukkan peningkatan bertahap hingga skor 4 pada sesi ke-6, meskipun sempat mengalami penurunan di sesi ke-12 sebelum kembali stabil di sesi akhir. Fase Baseline A2 memperlihatkan kestabilan skor tinggi pada kedua subjek, menandakan kemampuan klasifikasi yang kompleks dan konsisten. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan 2–3 poin dan pola data menunjukkan kejenuhan setelah intervensi

Perbandingan kedua subjek berdasarkan keseluruhan indikator dijabarkan melalui tabel berikut:

Tabel 4.11 Perbandingan Kemampuan Kedua Subjek

Aspek	Fase	Subjek KA	Subjek AM
Fonetik	Baseline A1	Skor konsisten di 1 Anak mengenali 5 huruf, namun sulit membedakan bunyi	Skor 1-2 Anak mampu membedakan 5–10 bunyi huruf
	Intervensi B	Skor meningkat 2 ke 4	Skor meningkat 2

		Anak mengenali 10–20 huruf dan mengalami peningkatan pada sesi ke-5	ke 4 Anak mampu membedakan hingga 20 huruf dan stabil sesi akhir
	Baseline A2	Skor stabil di 3–4 Anak mampu membedakan 15–20 huruf konsisten	Skor stabil di 4 Anak mampu konsisten membedakan 20 huruf
Semantik	Baseline A1	Skor awal 1–2 Anak mampu menghubungkan huruf dengan 3–6 kata	Skor 1–2 Anak mampu menghubungkan huruf dengan 3–6 kata
	Intervensi B	Skor naik hingga 4 Anak mampu menghubungkan huruf dengan 12 kata Anak stabil pada sesi ke-6	Skor naik 2 → 4 anak menghubungkan hingga 12 kata anak mulai stabil pada sesi ke-5–6
	Baseline A2	Skor 3–4 Anak menghubungkan huruf dengan 9–12 kata dengan pemahaman kuat	Skor stabil 3–4 anak mempertahankan pemahaman makna huruf dan kata
Memori	Baseline A1	Skor 1–2 Anak mengingat 5–7 huruf yang dipancing	Skor 1–2 Anak mengingat 5–7 huruf yang dipancing
	Intervensi B	Skor meningkat hingga 4 Anak mengingat hingga 15 huruf dan signifikan pada sesi ke-5	Skor naik 2 → 4 Anak mengingat hingga 15 huruf dan signifikan pada sesi ke-4
	Baseline A2	Skor 3–4 Anak mengingat 10–15 huruf dengan stabil	Skor stabil di 4 Anak memiliki memori sangat baik dan bertahan
Mengklasifikasikan	Baseline A1	Skor 1–2 a) Vokal: 2–3 huruf b) Konsonan: 3–5 huruf c) Bentuk benda:	Skor 1–2 Sama seperti subjek KA

		2–4 huruf d) Bunyi mirip: 1–2 huruf	
	Intervensi B	Skor meningkat hingga 4 a) Vokal: 5 huruf b) Konsonan: 10 huruf c) Bentuk benda: 8 huruf d) Bunyi mirip: 4 huruf	Skor meningkat 2 → 4 Sama jumlahnya seperti KA dan stabil sejak sesi ke-5
	Baseline A2	Skor 3–4 Konsisten klasifikasi kompleks	Skor 3–4 Pertahankan kemampuan klasifikasi

B. Pembahasan

1) Penerapan permainan memancing huruf untuk pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang

Penerapan permainan memancing huruf di RA Miftahul Huda Karangploso Malang dilakukan sebagai bagian dari intervensi yang dirancang oleh peneliti untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak mengenal huruf, membedakan bunyi huruf, serta mengaitkan huruf dengan kata dan simbol yang sesuai. Dalam intervensi ini, peneliti menggunakan media berbentuk huruf-huruf yang disimulasikan sebagai “ikan” dan diletakkan dalam sebuah kotak atau wadah besar, kemudian anak-anak diminta untuk “memancing” huruf tersebut menggunakan alat pancing mainan bermagnet.

Langkah-langkah penerapan permainan ini dilakukan secara sistematis, sebagai berikut:

1. Peneliti meletakkan abjad/huruf (ikan) ke dalam sebuah kotak besar yang menyerupai kolam.
2. Peneliti menjelaskan aturan permainan dan cara memancing huruf menggunakan alat pancing yang tersedia.

3. Anak diminta mencoba memancing satu per satu huruf (ikan) dengan alat pancing.
4. Setelah berhasil mengambil huruf, anak meletakkannya di tempat khusus yang sudah disiapkan oleh guru atau peneliti.
5. Peneliti meminta anak menyebutkan huruf yang dipancing, serta membedakannya dengan huruf lain (misalnya bentuk huruf B dibandingkan dengan D).
6. Anak diminta mengaitkan huruf tersebut dengan gambar atau benda yang dia ketahui, misalnya huruf “M” untuk “mobil”.
7. Anak diminta menyebutkan simbol dari huruf (misalnya huruf kapital atau huruf kecil).
8. Anak diarahkan untuk mengelompokkan huruf vokal (A, I, U, E, O) dan menyebutkan bunyinya.
9. Selanjutnya, anak juga diminta untuk menyebutkan huruf konsonan (selain vokal) dan bunyinya.
10. Selama proses bermain, peneliti mengamati respons anak, baik dari segi antusiasme, konsentrasi, maupun keterampilan kognitif dalam membedakan dan mengelompokkan huruf.

Dengan penerapan yang menyeluruh ini, anak-anak tidak hanya mengenal bentuk huruf, tetapi juga melatih aspek fonetik (bunyi), semantik (makna kata/hubungan dengan benda), memori (mengingat huruf dan simbolnya), serta kemampuan mengklasifikasikan huruf vokal, konsonan, bentuk visual, dan bunyi yang mirip.

Penerapan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berbasis bermain dan pengalaman konkret. Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana pembelajaran akan efektif jika dilakukan melalui aktivitas langsung dan simbolik. Permainan memancing huruf memberikan pengalaman multisensorik—visual, gerak motorik, dan pendengaran—yang memperkuat pemahaman konsep keaksaraan.

Dengan kegiatan ini, anak-anak yang sebelumnya hanya mengenal sebagian huruf, secara bertahap menunjukkan peningkatan dalam mengenali hingga 20 huruf, membedakan bunyinya, serta mengaitkan huruf dengan kata-kata yang bermakna. Anak juga menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam pembelajaran.

2) Pengaruh permainan memancing huruf terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun di RA Miftahul Huda Karangploso Malang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua subjek, yaitu KA dan AM, mengalami peningkatan yang signifikan dalam keaksaraannya, meliputi: kemampuan fonetik, semantik, memori, dan mengklasifikasikan setelah diberikan intervensi. Perkembangan ini berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, serta didukung oleh teori-teori perkembangan anak yang relevan.

Dalam (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2024), terdapat tiga elemen utama dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, jati diri, dan STEAM. Salah satu sub-elemen dalam elemen STEAM adalah kemampuan anak untuk menunjukkan minat, kegemaran, dan partisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Dalam konteks ini, hasil penelitian ini sangat relevan karena intervensi yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam aspek pra-membaca.

Pada aspek fonetik, kedua subjek menunjukkan perkembangan yang jelas. Pada baseline A1, subjek KA hanya mengenali 5 huruf dan subjek AM mampu membedakan 5–10 bunyi huruf. Setelah intervensi, keduanya mampu mengenali hingga 20 bunyi huruf dan mempertahankan hasil tersebut pada baseline A2. Hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia 3–6 tahun dalam Kurikulum Merdeka yang menyebutkan bahwa anak harus mulai mengenal bunyi huruf (fonetik) dan mengasosiasikan nama huruf dengan simbolnya. Sesuai dengan (Abidin, 2020), fonetik merupakan dasar dalam perkembangan bahasa karena membantu anak membedakan dan menghasilkan bunyi yang tepat.

Pada aspek semantik, subjek KA dan AM awalnya hanya mampu menghubungkan huruf dengan 3–6 kata. Setelah intervensi, mereka mampu

menghubungkan hingga 12 kata, dan menunjukkan pemahaman yang kuat. Dalam buku (Abidin, 2020), semantik berfokus pada makna kata dan bagaimana anak memahami hubungan antara simbol (huruf) dan objek atau tindakan. Perkembangan semantik ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengenal simbol, tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam simbol tersebut. Hal ini memperkuat alur pembelajaran yang mengarahkan anak untuk memahami bahwa simbol memiliki makna dan dapat dikomunikasikan.

Aspek memori juga menunjukkan perkembangan yang menonjol. Kedua subjek pada awalnya hanya mampu mengingat 5–7 huruf, namun setelah intervensi meningkat menjadi mampu mengingat 15 huruf secara konsisten. Menurut Piaget, memori anak berkembang dari memori sensorik ke memori kerja dan memori jangka panjang. Vygotsky juga menjelaskan bahwa interaksi sosial dan penggunaan bahasa membantu anak dalam proses mengingat. Dengan demikian, peningkatan memori ini tidak hanya menunjukkan pertumbuhan kognitif, tetapi juga hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur dan didampingi secara sosial

Kemampuan mengklasifikasikan juga mengalami peningkatan signifikan. Kedua subjek awalnya hanya mampu mengelompokkan huruf berdasarkan satu atau dua kategori, seperti vokal dan konsonan dalam jumlah terbatas. Setelah intervensi, mereka mampu mengklasifikasikan huruf berdasarkan berbagai kriteria, seperti bentuk yang mirip benda nyata dan kemiripan bunyi. Menurut Piaget, kemampuan klasifikasi merupakan bagian dari berpikir logis awal yang muncul pada tahap praoperasional (Umam, Rizqiyani, et al., 2021). Anak mulai mampu mengelompokkan berdasarkan satu atau lebih ciri tertentu, dan hal ini sangat penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak usia dini mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi yang dirancang dengan pendekatan bermain edukatif. Peningkatan tersebut mencakup empat aspek utama, yaitu fonetik, semantik, memori, dan klasifikasi huruf. Hasil ini mendukung capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya dalam aspek perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner. Piaget menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman konkret dan aktivitas eksploratif, sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Vygotsky memperkuat gagasan ini melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yakni kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Bruner menambahkan bahwa bantuan tersebut dikenal sebagai scaffolding, yaitu dukungan sementara yang diberikan agar anak dapat mencapai kemampuan tertentu sebelum akhirnya mandiri (Umam, Rizqiyani, et al., 2021).

Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan berfungsi sebagai bentuk scaffolding, yaitu dukungan yang disusun secara sistematis dan bertahap. Melalui kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan mengembangkan pengenalan keaksaraan anak. Proses ini memperlihatkan bahwa anak sedang berada dalam ZPD mereka, dan dukungan yang diberikan mendorong anak mencapai tahapan perkembangan berikutnya.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga selaras dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner, khususnya dalam prinsip *operant conditioning*. Skinner berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses pembentukan kebiasaan melalui pengulangan dan penguatan. Dalam kegiatan intervensi ini, anak-anak secara berulang-ulang dikenalkan keaksaraan melalui aktivitas bermain memancing huruf. Hal ini membentuk pembiasaan yang mengarah pada penguatan keterampilan keaksaraan anak.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa intervensi berbasis pembiasaan dan scaffolding secara efektif meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. Ketika kemampuan anak mulai menunjukkan konsistensi dan tidak banyak mengalami perubahan signifikan, hal ini dapat diinterpretasikan bahwa proses pembiasaan telah berhasil membentuk pemahaman yang mantap, dan data menunjukkan kejenuhan yang wajar dalam konteks capaian belajar.

Hasil penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas temuan dari berbagai studi terdahulu yang telah meneliti pengaruh permainan memancing

huruf terhadap kemampuan literasi anak usia dini. Seperti ditunjukkan dalam penelitian Febriyanti, (2023), Adelita, (2022), dan Ghasanni et al., (2023) permainan pancing huruf terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca anak-anak taman kanak-kanak melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian-penelitian tersebut berfokus pada peningkatan kemampuan huruf secara umum dan membaca permulaan melalui penggunaan alat permainan yang menarik.

Namun, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas permainan dari sisi hasil akhir (pengenalan huruf), tetapi juga secara lebih rinci mendalami bagaimana permainan tersebut berkontribusi terhadap empat aspek keaksaraan anak, yakni fonetik, semantik, memori, dan klasifikasi. Hal ini menunjukkan adanya pendekatan yang lebih komprehensif dan mendalam dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan jumlah huruf yang dikenali atau kemampuan membaca permulaan. Misalnya, dalam penelitian Ghasanni, keberhasilan dinilai dari kemajuan anak pada tiap siklus pembelajaran, namun tidak secara eksplisit membedakan perkembangan berdasarkan kemampuan fonetik atau klasifikasi huruf.

Penelitian ini juga membandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudah intervensi secara individual dan menyertakan analisis kualitatif berbasis observasi langsung sehingga memberikan gambaran yang lebih kontekstual dan mendalam. Ini berbeda dengan penelitian oleh Justi (2020) yang bersifat kuantitatif dengan pendekatan IRT dan hanya menilai akurasi pengenalan nama huruf. Temuan Justi bahwa huruf-huruf vokal lebih mudah dikenali sementara huruf konsonan seperti 'Z', 'Y', dan 'W' lebih sulit, sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa anak kesulitan pada huruf-huruf dengan bentuk atau bunyi yang mirip.

Lebih jauh lagi, penelitian Justi (2020) menunjukkan bahwa huruf dengan struktur konsonan–vokal lebih mudah dikenali daripada yang tidak mencerminkan bunyinya, mendukung hasil penelitian ini yang menemukan adanya perkembangan signifikan dalam kemampuan fonetik setelah anak diberikan intervensi berbasis permainan. Hal ini menekankan pentingnya keterkaitan antara

nama huruf dan bunyinya dalam pembelajaran anak usia dini.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Waktu pelaksanaan yang singkat. Kegiatan permainan memancing huruf dilaksanakan dalam waktu yang terbatas karena berada di akhir semester. Oleh karena itu, belum dapat diketahui secara menyeluruh pengaruh jangka panjang dari permainan ini terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan anak.
2. Kurangnya dokumentasi yang detail selama proses pelaksanaan. Hal ini membuat peneliti tidak dapat merekam secara menyeluruh setiap respons atau perubahan perilaku anak saat mengikuti permainan memancing huruf.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek kemampuan keaksaraan awal pada kedua subjek mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi berupa permainan memancing huruf. Pada aspek fonetik, kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan bunyi huruf meningkat dari 5–10 bunyi menjadi 20 bunyi secara konsisten. Pada aspek semantik, anak mengalami perkembangan dari menghubungkan huruf dengan 3–6 kata menjadi 12 kata, yang mencerminkan peningkatan pemahaman makna secara signifikan. Aspek memori juga menunjukkan kemajuan, di mana anak yang sebelumnya hanya mampu mengingat 5–7 huruf, setelah intervensi mampu mengingat hingga 15 huruf secara stabil.

Peningkatan yang paling signifikan tercermin pada aspek mengklasifikasikan huruf. Sebelum intervensi, kemampuan klasifikasi anak terbatas pada vokal (2–3 huruf), konsonan (3–5 huruf), bentuk yang mirip dengan benda nyata (2–4 huruf), dan huruf yang memiliki bunyi mirip (1–2 huruf). Setelah diberikan intervensi, kemampuan klasifikasi meningkat secara substansial, meliputi vokal (5 huruf), konsonan (10 huruf), bentuk mirip benda nyata (8 huruf), dan bunyi mirip (4 huruf). Klasifikasi dilakukan secara lebih kompleks dan konsisten, terutama pada fase akhir.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing huruf memiliki pengaruh efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak, khususnya pada aspek kemampuan mengklasifikasikan huruf, yang menunjukkan peningkatan paling menonjol dibanding aspek lainnya.

Perkembangan ini sesuai dengan elemen dan sub-elemen pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen STEAM yang mendorong anak untuk aktif dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Selain itu, hasil ini didukung oleh teori perkembangan kognitif dari Piaget, Vygotsky, dan Bruner, serta teori perkembangan bahasa dari Abidin.

B. Saran

1. Bagi Guru PAUD

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media permainan edukatif seperti memancing huruf sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini. Media ini terbukti dapat merangsang perkembangan aspek fonetik, semantik, daya ingat, dan kemampuan mengelompokkan huruf secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga disarankan untuk mengadaptasi permainan ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing anak agar proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan subjek penelitian, baik dari jumlah anak maupun latar belakang yang berbeda, agar hasil penelitian lebih general. Selain itu, dokumentasi yang lebih sistematis dan menyeluruh selama proses pembelajaran perlu dilakukan, misalnya melalui observasi video, catatan lapangan yang detail, atau wawancara langsung dengan anak, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam. Peneliti juga dapat mengeksplorasi aspek perkembangan lainnya, seperti keterampilan sosial atau motorik halus, yang mungkin juga dipengaruhi oleh penggunaan media permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Adelita, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf Di Kelompok B TK Siti Khotijah Jatiurip Krejengan Probolinggo. *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 4(2), 127–139. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v4i2.135>
- Adhandayani, A. (2020). *Metode Observasi dalam Penelitian Kualitatif*. 2507(February), 1–9.
- Agustini, D. R., dan, & Masudah. (2020). Pengaruh media dadu putar terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 5–6.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3).
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, K. P., Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI*.
- Diana Natalia dan Lia Kurniawaty. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan melalui metode fonik anak usia 5-6 tahun di TK Indonesia Playschool. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4949.
- Febriyanti. (2023). Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 8942–8952.

- Ghasanni, R. I., Erhamwilda, & Khambali. (2023). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf pada Anak Melalui Permainan Fishing Alfabet. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 103–108.
<https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3080>
- Henny, S. (2022). Mengembangkan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Media Pesisir Di Desa Boneatiro Barat Henny1*,. *Lentera Anak*, 1 No. 2(2), 63–77.
- Jelinda, M. G. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Kotak Alfabet Di Tk Kasih Tiara Nusa Borong. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7, 72–79.
- Justi, C. N. G. (2020). Letter-name knowledge: Predicting reading and writing diffi culties. *Sciflo Brazil*.
<https://www.scielo.br/j/estpsi/a/pdWp6S9tsgKdXsGxczMVTtj/>
- Kartini, K. (1986). *Psikologi Anak*. PT Alumni Pengarang.
- Kurniani, S. L., & Zahra, S. A. (2016). Making Fishing Game To Learn Vocabulary for Kindergarten Students. *Inovish Journal*, 1(1), 31.
<https://doi.org/10.35314/inovish.v1i2.82>
- Mangkuwibawa, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Usia Dini. *In Gunung Djati Conference Series*, 13(3), 51–59.
- Montana ELA Standards Revision: Brief 3*. (n.d.).
- Munika, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCING HURUF TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN*

*SKRIPSI Diajukan Oleh: SRI MUNIKA NIM. 150210090 Mahasiswi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Anak Usia Dini.*

Novrani, A., Caturwulandari, De., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021).

Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Buku Saku*, 64.

Nurdianah, A. I. (2018). Pengaruh Metode Finger Painting terhadap Kemampuan

Keaksaraan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Nurdiniawati, N. (, 4(1)*, 1–8.

Nuryanti, R. (2016). *Penggunaan Metod E Pembelajaran Total Physical Response*

D Alam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Anak Tunarungu. 32–47.

Putih Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Nora Fatmawati

Ningrum, M., Satria, D., Riau, U., Bina Widya, K. K., Baru, S., Tampan,

K., & Pekanbaru, K. (2023). Pengaruh Media Alphabet Fishing Terhadap

Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. *Journal on*

Education, 06(01), 2254–2263.

Putri, A. S. (2023). *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Volume 3 Nomor 1 Juni 2023 , Pages 72-81 ISSN : 2830-5868 (Online);

ISSN : 2614-7831 (Printed); Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dan

Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Pada Anak Di Taman Kanak-

K. 3, 72–81.

Putri Cahyani, R. (2020). *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap*

Kemampuan Mengenal Abjad. 1–56.

Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal

Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK

- Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.405>
- 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>
- Sammour-Shehadeh, R., Prior, A., & Kahn-Horwitz, J. (2025). Spelling challenges in English as a foreign language: Vowels, digraphs, and novel phonemes. *Reading and Writing*. <https://doi.org/10.1007/s11145-025-10659-3>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Penerbit Erlangga.
- Sari, N. R. dkk. (2021). 3 1,2,3. 2(1).
- Snow, C. E., Burns, M. S., Griffin, P., & National Research Council (Eds.). (2003). *Preventing reading difficulties in young children: Intellectual property in the information age* (Ninth print). National Academy Press.
- Susanti, R. A. (2023). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Tania, A. (2024). *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang*. 8, 15344–15351.
- Umam, A. K., Rizqiyani, R., & Cahyo, E. D. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Idea Press.
- Umam, A. Kh., Aneka, R. R., & Cahyo, E. D. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. 1–113.

Yuwono, I. (2015). Penelitian SSR (Single Subject Research). In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang* (Vol. 3).

Zaini, R. (2014). *STUDI ATAS PEMIKIRAN B.F. SKINNER TENTANG BELAJAR*.
1.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Instrumen

Komentar dan Saran

- Sub Indikator sesuai dengan kemampuan anak
- Pernyataan yang sama dihilangkan salah satu
- Pernyataan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
- Pernyataan diubah sesuai dengan kemampuan anak usia dini

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan

Malang, 16 Mei 2025

Validator



Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

NIP. 199012152019032023

Komentar dan Saran

Dalam mengajar anak-anak usia dini sudah bagus, bisa berinteraksi dengan aktif terhadap anak-anak.

Dalam pembuatan media pembelajaran juga menarik sehingga anak-anak bisa antusias dalam pembelajaran.

Saran kami agar lebih menarik lagi dalam membuat APE. Disarankan untuk selalu googling mencari info cara mengajar, cara membuat perangkat pembelajaran dan dalam membuat media pembelajaran.

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

- ① Valid untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan

Malang, 16 Mei 2025

Validator



Emi Irawati

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/05/2025 15 Mei 2025
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

Yth. **Kepala RA MIFTAHUL HUDA**
Jl. Masjid No. 23, Ngenep, Kec. Karangploso, Kab. Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : SHOLLU MUHAMMAD ILHAM
NIM : 210105110072
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII (Delapan)
Contact Person : 089686945041
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Miftahul Huda Karangploso Malang

Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.

Lampiran 3 Surat Izin Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1582/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 Mei 2025

Kepada Yth.
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shollu Muhammad Ilham
NIM : 210105110072
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap
Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di RA
Miftahul Huda
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1583/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 Mei 2025

Kepada Yth.
Erni Irawati
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shollu Muhammad Ilham
NIM : 210105110072
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap
Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA
Miftahul Huda Karangploso Malang
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Lembar Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi :

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama :

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)				
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi :

Fase : A1 / A2

IDENTITAS SISWA

Nama :

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)				
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				

Lampiran 5 Skenario Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN

Kegiatan: Permainan Memancing Huruf

Usia Anak: 5–6 Tahun (Kelompok B)

Metode Penelitian: Single Subject Research (SSR)

A. Tujuan Pembelajaran

Anak mampu menyebutkan bunyi huruf yang dipancing (fonetik).

Mengaitkan huruf dengan kata benda (semantik).

Mengingat huruf-huruf yang telah dipancing (memori).

Menyelesaikan tantangan dalam permainan (memecahkan masalah).

B. Langkah-Langkah Kegiatan

Fase A1 (Baseline / Pra-Intervensi)

Tujuan: Mengamati kemampuan awal anak tanpa perlakuan khusus.

1. Peneliti menyiapkan kolam berisi huruf-huruf acak.
2. Anak diminta memancing 3 huruf, lalu menyebutkan apa yang ia tahu.
3. Peneliti mencatat perilaku tanpa intervensi atau bantuan.

Fase B (Intervensi / Perlakuan)

Tujuan: Memberikan pembelajaran melalui permainan memancing huruf secara sistematis.

1. Pembukaan (5 menit):
 - Peneliti mengajak anak menyanyikan lagu abjad bersama.
 - Peneliti menjelaskan cara bermain dan memberi contoh.
 - “Kamu akan memancing satu huruf. Kalau sudah dapat, coba sebut hurufnya, lalu kira-kira huruf itu bisa jadi nama apa, ya?”

2. Kegiatan Inti (35 menit):

- Anak memancing huruf satu per satu (5-10 huruf per sesi).
- Peneliti mengamati anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

3. Penutup (5 menit):

- Peneliti menanyakan kembali huruf-huruf yang sudah didapat tadi.
- “Tadi kamu memancing huruf apa saja, ya?”

4. Pengamatan & Pencatatan (di luar kegiatan):

- Peneliti mengisi lembar observasi SSR per indikator.
- Dicatat skor 1–4 untuk masing-masing indikator: fonetik, semantik, memori, mengklasifikasikan.

Fase A2 (Follow-up / Pasca-Intervensi)

Tujuan: Mengamati efek bertahan (retensi) dari intervensi setelah perlakuan dihentikan.

1. Kegiatan kembali dilakukan seperti pada fase baseline, tanpa bantuan.
2. Peneliti hanya mengamati, tidak memberi petunjuk seperti di fase B.
3. Catatan observasi diambil seperti sebelumnya, selama 3 sesi.

Lampiran 6 Pedoman Penilaian

1) Pedoman Penilaian Fonetik

Pedoman Penilaian Fonetik	
Skor 1	Anak mampu mengetahui dan membedakan bunyi huruf sebanyak 5 huruf
Skor 2	Anak mampu mengetahui dan membedakan bunyi huruf sebanyak 10 huruf
Skor 3	Anak mampu mengetahui dan membedakan bunyi huruf sebanyak 15 huruf
Skor 4	Anak mampu mengetahui dan membedakan bunyi huruf sebanyak 20 huruf

2) Pedoman Penilaian Semantik

Pedoman Penilaian Semantik	
Skor 1	Anak mampu menghubungkan huruf dengan kata sebanyak 3 kata
Skor 2	Anak mampu menghubungkan huruf dengan kata sebanyak 6 kata
Skor 3	Anak mampu menghubungkan huruf dengan kata sebanyak 9 kata
Skor 4	Anak mampu menghubungkan huruf dengan kata sebanyak 12 kata

3) Pedoman Penilaian Memori

Pedoman Penilaian Memori	
Skor 1	Anak mampu mengingat huruf yang dipancing sebanyak 5 huruf
Skor 2	Anak mampu mengingat huruf yang dipancing sebanyak 7 huruf
Skor 3	Anak mampu mengingat huruf yang dipancing sebanyak 10 huruf
Skor 4	Anak mampu mengingat huruf yang dipancing sebanyak 15 huruf

4) Pedoman Penilaian Mengklasifikasikan

Pedoman Penilaian Mengklasifikasikan	
Skor 1	<ol style="list-style-type: none">1. Anak mampu mengelompokkan huruf vocal sebanyak 2 huruf2. Anak mampu mengelompokkan huruf konsonan sebanyak 3 huruf3. Anak mampu mengelompokkan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata sebanyak 2 huruf4. Anak mampu mengelompokkan huruf berdasarkan bunyi

	sebanyak 1 huruf
Skor 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengelompokkan huruf vocal sebanyak 3 huruf 2. Anak mampu mengelompokkan huruf konsonan sebanyak 5 huruf 3. Anak mampu mengelompokkan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata sebanyak 4 huruf 4. Anak mampu mengelompokkan huruf berdasarkan bunyi sebanyak 2 huruf
Skor 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengelompokkan huruf vocal sebanyak 4 huruf 2. Anak mampu mengelompokkan huruf konsonan sebanyak 7 huruf 3. Anak mampu mengelompokkan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata sebanyak 6 huruf 4. Anak mampu mengelompokkan huruf berdasarkan bunyi sebanyak 3 huruf
Skor 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengelompokkan huruf vocal sebanyak 5 huruf 2. Anak mampu mengelompokkan huruf konsonan sebanyak 10 huruf 3. Anak mampu mengelompokkan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata sebanyak 8 huruf 4. Anak mampu mengelompokkan huruf berdasarkan bunyi sebanyak 4 huruf

Lampiran 7 Dokumentasi

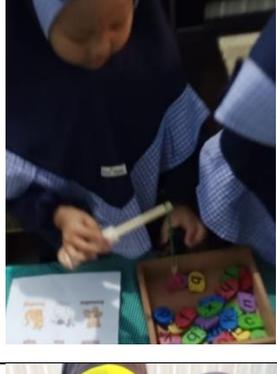
Kode : 01/D/2025

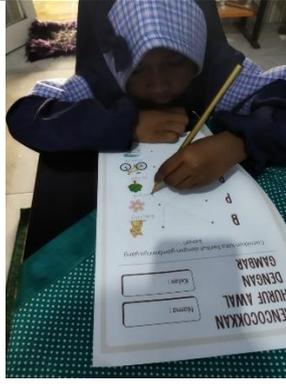
Hari/Tanggal : 17 Mei 2025 - 3 Juni 2025

Tempat : RA Miftahul Huda

Kode	Gambar	Deskripsi
01/D1/2025		Anak bergantian memainkan kartu huruf dengan mengelompokkan huruf yang memiliki bentuk yang mirip dengan benda nyata.
02/D2/2025		Anak bermain kartu huruf dengan memilih acak dan menyebutkan huruf yang diperoleh.
03/D3/2025		Anak bermain kartu huruf lalu menulis huruf yang diperoleh

04/D4/2025		Anak bermain pancing huruf lalu menyebutkan huruf yang diperoleh
05/D5/2025		Anak bermain pancing huruf lalu menghubungkan huruf dengan kata yang diketahui. Kemudian anak mengurutkan huruf dari kata tersebut
06/D6/2025		Anak bermain pancing huruf lalu mengelompokkannya dengan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata
07/D7/2025		Anak bermain pancing huruf lalu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan sesuai dengan huruf yang diperoleh

08/D8/2025		Anak bermain pancing huruf lalu menghubungkan huruf dengan kata yang diketahui. Kemudian anak mengurutkan huruf dari kata tersebut
09/D9/2025		Anak bermain pancing huruf lalu menyebutkan huruf yang diperoleh
10/D10/2025		Anak bermain pancing huruf lalu mengelompokkan dengan bentuk huruf yang mirip dengan benda nyata
11/D11/2025		Anak bermain pancing huruf, menyebutkan huruf vokal dan konsonan yang diperoleh, mengelompokkannya sesuai dengan huruf vokal dan konsonan

12/D12/2025		Anak menyebutkan huruf yang ditunjukkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak
13/D13/2025		Anak mengerjakan lembar kerja siswa untuk menilai sejauh mana pengetahuan anak
14/D14/2025		Anak mengerjakan lembar kerja siswa untuk menilai sejauh mana pengetahuan anak

Lampiran 8 Data Mentah

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 17 Mei
 Fase (A1) A2

IDENTITAS SISWA

Nama : K.A
 Usia : 5 tahun

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓				anak menyebut huruf b, d, s, o, i
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.	✓				anak bisa membedakan bunyi s, i
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.	✓				anak menyebut kata "susu", "ikan"
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)	✓				anak menyebut kata "ikan"
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)	✓				anak menyebut kata "susu"
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.	✓				anak bisa menyebut kembali o, b, i
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal	✓				anak masih kesulitan dua perlu bantuan
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan	✓				
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)	✓				anak bisa menyebutkan bentuk huruf o seperti bola
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.	✓				anak kesulitan mengelompokkan huruf yang mirip

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 19 Mei

Fase : (A1) / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓			
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.	✓			
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓		
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)	✓			
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)	✓			
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.	✓			
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal	✓			
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan	✓			
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)		✓		
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.	✓			

anak menyebutkan huruf r, t, o, i, u
 anak bisa menyebutkan dan membedakan huruf u, o
 anak menyebutkan "roti"
 anak menyebutkan huruf "opet", "ikan"
 anak menyebutkan huruf "tikus" dgn bantu
 anak menyebut lagi r, o, u di akhir sesi
 anak bisa mengelompokkan huruf o, u untuk vokal, konsonan belum bisa

anak bisa tau huruf "o" seperti donat, "r" seperti daun lain
 anak tidak bisa membedakan huruf "bi" dan "n, m"

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi: 20 Mei

Fase (A) / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓			
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓		
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.	✓			
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)		✓		
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.	✓			
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓		
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan	✓			
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)		✓		
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.	✓			

① anak bisa menyebut huruf (p, q, u, s, r, d)
 ② anak bisa membedakan terutama p, q walaupun dgn bantuan
 ③ anak bisa menyebut kata "ular", "sapi", "rusa", dll.
 ④ Untuk huruf vokal "ular", "apel"
 ⑤ Untuk huruf konsonan "sapi", "rusa", "dada", "papa"
 ⑥ Anak bisa menyebut 5 huruf.
 ⑦ anak mengelompokkan huruf u ke huruf vokal.

- ⑧ Anak mengelompokkan huruf konsonan (s, r, d, q)
- ⑨ Anak fau benda magnet seperti u, jalan berkelok seperti huruf s, dll.
- ⑩ Anak mengelompokkan (p, d) bunyi yg mirip belum bisa

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 21 Mei
 Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA
 Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").		✓		
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.	✓			
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓		
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)		✓		
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.		✓		
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓		
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓		
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)		✓		
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓		

1) Anak bisa menyebutkan huruf (i, j, k, m, n, p, s, y, z, o)

2) Anak membedakan huruf dan bunyi walaupun sedikit bantuan.

3) anak menyebutkan (makan, nanas, rusa, susu, itik, obat) dengan bantuan

4) anak menyebutkan (itik) dgn bantuan karena anak hanya ikan saja.

5) anak bisa menyebutkan (magnet), (kardus), (piring)

6) anak menyebut. huruf: c, d, m, n, p, a, e.

7) ~~(a, d, i)~~ (a, d, i)

8) ~~(c, f, g, h)~~ (c, f, g, h).

9) H (kayu) m (gumpal), j (payung), u (magnet).

10) b = d. m = n.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 22 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia : 5 tahun

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)

2 : Cukup (Banyak Bantuan)

3 : Baik (Sedikit Bantuan)

4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓				① huruf (b, c, f, e, d, n)
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓			② bisa huruf 6
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.	✓				③ (cicak, nasi)
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓		④ (ekor)
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓		⑤ (cicak, nasi)
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓		⑥ bisa semua
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓			⑦ e = huruf vokal dgn sedikit bantuan
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓			⑧ f, d, n + c = huruf konsonan
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓		⑨ c = bulan sabit. e = telinga
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓			⑩ b, d.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 23 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").		✓		
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓		
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓	
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓		
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓		
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

- ① huruf (b, h, j, m, n, r, s, v, w, i, g)
- ② bisa semua.
- ③ s = satu, g = gula, r = ratu, n = nata.
- ④ a = air, i = ikan
- ⑤ seperti diatas
- ⑥ bisa semua sedikit dibantu.
- ⑦ a, i
- ⑧ w, g, s, v, w, n, r
- ⑨ w = gunung kebalik, h = kursi, l = pensil.
- ⑩ n, m

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 29 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓	
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓		
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

- ① o, p, a, c, g, h, k, l, u, v, i, e, r, m, q
- ② bisa dgn bantuan seperti huruf (q, v)
- ③ k = kucing, k = katak
L = lebah, L = lebar.
- ④ B = elang, u = upih, a = awan.
- ⑤ seperti di atas
- ⑥ bisa semua
- ⑦ u, ie, a, o.
- ⑧ c, g, h, k, l, v, r, m.
- ⑨ c = bulan, m = gunung.
- ⑩ (n, m), (q, p)

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 20 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓		1) f, v, u, s, r, t, n, m, l, g, r, i
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓		2) bisa
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓		3) m = macan, r = ratu.
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓	4) u = Unta
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓		5) l = labubu t = tomat n = nang
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓	6) bisa
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓			7) bisa i, u
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓		8) bisa (f, v, u, r)
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓	9) i = pulpa
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓		10) v, f, n, m

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 27 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				✓
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

- ① e, g, y, n, w, d, u,
a, r, i, s, b, k.
- ② bisa
- ③ bisa.
- ④ u = udang
i = indonesia.
e = elang.
- ⑤ b = bebek.
k = kedok.
y = yoyo.
g = gajah.
- ⑥ bisa.
- ⑦ a, i, e.
- ⑧ bisa semua dgn bantuan.
- ⑨ i = pensil.
- ⑩ -

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 28 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓	
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

① b, d, n, t, m, n, i
 u, s, r, n, g, o
 ② bisa.
 ③ o = orang
 i = imut
 i = indah
 ④ r = rumah
 r = roti
 r = rambut
 ⑤ m = mangga
 m = mie.
 ⑥ bisa.
 ⑦ i, u, o
 ⑧ o = donat.
 t = payung.
 ⑨ n, m, b, d.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 30 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

- ① d, n, y, g, r, w, b, s, i, v, u, b, p, b, o
- ② bisa
- ③ s = susu
s = soda
g = gelas
u = ujan.
- ④ ujan
i = ikat rambut
- ⑤ diater
- ⑥ bisa
- ⑦ o, i, u.
- ⑧ p, i, b, r, i, g, v, w, i, s, y.
- ⑨ -
- ⑩ d, b, p

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 31 Mei

Fase : A1 / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

- ① a, i, u, l, t, f, b, k, y, p, s, d.
- ② bisz
- ③ y=yoyo
p=pensil
p=pisau.
- ④ ikan
- ⑤ kodok, kangur, kelapa, kambing
- ⑥ bisz.
- ⑦ i, u, a.
- ⑧ lit, if, s, d.
- ⑨ -
- ⑩ bidup.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 2 Juli

Fase : A1 (A1)

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

① b, n, i, d, m, i, k, t, b, i, g, u.
 ② bisz-
 ③ t = tikur
 t = telinga
 ④ u = unta
 ⑤ m = mangga
 m = monogri
 ⑥ bisz
 ⑦ f, u
 ⑧ t, b, i, g
 ⑨ m = gunung
 ⑩ n, m

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 3 Juli

Fase : A1 / (A2)

IDENTITAS SISWA

Nama : KA

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓	
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				✓
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

- ① y, n, g, d, e,
s, o, k, l, m,
a, b, r
- ② bisa semua
- ③ L = lebah
d = dag
- ④ o = obat
- ⑤ s = sapi
s = susu
s = rusa.
- ⑥ bisa
- ⑦ o, e.
- ⑧ k, l, m, b, r
- ⑨ v = ban.
- ⑩ n, m.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi: 17 Mei

Fase: A1 A2

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia : 6 tahun

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓			
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.	✓			
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.	✓			
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vokal (misalnya: ikan, ungu)	✓			
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.	✓			
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal	✓			
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan	✓			
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)	✓			
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓		

1. d, f, h, o, u:
b.

2. m, n, a, e, k.

3. dadu, meja, kursi

4. apel, obat, gelang.

5. kursi, meja, labu, pensil, magnet, magnet.

6. m, h, u, o, k.

7. a, i

8. m, n, p.

9. u, magnet, a, apel.

10. b, ol.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 13 Mei

Fase : (A1) / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").		✓		
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.	✓			
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓		
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)	✓			
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.		✓		
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓		
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan	✓			
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)		✓		
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓		

① a, c, d, e, m, n
o, p, r, s, t

② b, d, k, m, n

③ b, d, m, r, s, t

④ awan, bus, ungu

⑤ kuning, batu, kapak
paku, kuni, naga

⑥ z, p, l, j, k, r, s

⑦ a, o, u

⑧ c, d, r, s, t

⑨ o, bola, ...
kuni, naga, inget

⑩ p, d

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 20 Mei

Fase : (A1) / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").		✓		
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓		
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓		
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)		✓		
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓		
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.	✓	✓		
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓	✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓		
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)	✓			
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓		

1. g, b, d, k, q, s, t, j, l, y.
 2. g, y, w, m, n, p
 q, r, s, t, ~~u~~
 3. udang, bonaka, pulpar, kertas, karpas, pensil
 4. api, ubi, ubi, ubi, ungu, ikan, clany.
 5. komodo, zebra, mayat, gajah, keropok, jalar.
 6. z, w, f, s, v.
 i, e, a.
 w, y, c, k, l.
 7. magnet, salampin.
 8. r, s.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 21 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be").		✓			1. w, g, k, r, s, v, u, e, a, c.
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓			2. w, g, h, k, r, l, s, m, n
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.		✓			3. gigi, nasi, paksi
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)		✓			4. ikan, ungu
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)		✓			5. kucing, bagas
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.		✓			6. w, g, h, k, r, s, v, u, e, a, c.
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓		7. a, i, e, o.
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓			8. p, m, n, d, t, k, s.
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)		✓			9. x, gasing, lilitin
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.		✓			10. b, d, p, b, s, c.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 21 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").	✓				1. a, g, e, b.
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.		✓			2. F, S, b, p, z, s
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓		3. tehta, es, karonja
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ugu)		✓			4. api, ekor.
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓		5. ... kata. pingin
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.		✓			6. bisa ana
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal		✓			7. a, i, u.
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan		✓			8. e, g, f, n.
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓		9. bulan sabit = c telaga = e.
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓		10. b, d.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi: 23 Mei

Fase: B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").		✓		
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓	
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

① . a. f. m. r. s. u.
n. p. b. e.

② . bisa sama.

③ . satu gula, satu
benda.

④ . air, ikan, ungu.

⑤ . cicak, nyamuk, satu
nasi.

⑥ . p. q. a. b. c. f.

⑦ . o. i. u. e. o

⑧ . w. v. f. s. c.
e. r. m.

⑨ . Perawat : t.

⑩ - w, b.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 24 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓	
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ugu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓	
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

①: q, p, a, g, s, v, u, m, a
 2, l, i, m.
 ②: kata hampir semua.
 ③: kucing, kucing, bu- seragam
 ④: durian, uran
 ⑤: laci, sapi, mainan, kado
 ⑥: dan sum
 ⑦: a, i, u, e, o
 ⑧: c, g, h, k, n, w, a
 ⑨: badan, guni, kati, nepi, pany
 ⑩: n, m, e, a.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 26 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓	
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

1. f, u, m, s, tu, ungu
 n. o. p.
 2. stabil, hamper sena
 3. macan, raka, saku
 4. unta, iguana, apak
 5. dadu, hamper, rana
 6. bis
 7. hse gemer
 8. 20 huruf awal
 9. bis
 10. ungu

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 27 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.			✓	
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				✓
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan			✓	
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.
 w, x, y, z.
 ②. b...
 ③. b...
 ④. u...
 ⑤. k...
 bisa...
 bisa...
 bisa...

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 28 Mei

Fase : B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").			✓	
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)			✓	
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

b. a. g. h. m. o. p. r. s. x
w. y. z.
fish
orang laut, kata-kata
kandi, nasi, sapi
manusia
bata, semen
pis, ceme
nisa, ceme
dent, puy, mudi
r. m. h. d. up

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi: 30 Mei

Fase: B

IDENTITAS SISWA

Nama : AM

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)			✓	
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

Sudah benar
 sudah benar

REKAM OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 31 Mei
 Fase : A1 (A2)

IDENTITAS SISWA

Nama : AM
 Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.			✓	
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				✓
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.			✓	
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	

~~Semua huruf~~
 Semua huruf
 Berba, banma, kade
 ungu, ikan
 perbon, hijer
 Semua huruf
 a, i, u, e, o
 k, l, m, n.
 a, r, t
 n, m.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 2 Juni
 Fase : A1 A2

IDENTITAS SISWA

Nama : AM
 Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)				✓
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal				✓
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.			✓	✗

sewa
 semua
 api dan dadu
 ikan, apel, api
 dadu, B
 semua
 aibueo
 jika n. S. U
 O, S, U
 dipiq

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Tanggal observasi : 3 Juni
 Fase : A1 / A2

IDENTITAS SISWA

Nama : AM
 Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (v) pada kolom pernyataan di bawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang (Tidak Mampu Walau Dibantu)
- 2 : Cukup (Banyak Bantuan)
- 3 : Baik (Sedikit Bantuan)
- 4 : Sangat Baik (Mandiri dan Benar)

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan huruf dan bunyinya (contoh: "Ini huruf B, bunyinya /be/").				✓
2.	Anak membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lain saat bermain.				✓
3.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf yang dipancing.				✓
4.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf vocal (misalnya: ikan, ungu)				✓
5.	Anak menyebutkan contoh kata yang diawali huruf konsonan (misalnya: pensil, dadu)			✓	
6.	Anak menyebutkan kembali huruf-huruf yang dipancing di sesi ini.				✓
7.	Anak mengelompokkan huruf vokal			✓	
8.	Anak mengelompokkan huruf konsonan				✓
9.	Anak mengelompokkan huruf berdasarkan bentuknya yang mirip dengan benda nyata (misal: O = bola)				✓
10.	Anak memahami pengelompokan huruf berdasarkan bunyi yang mirip.				✓

semua
 semua
 itik
 itik
 rasa, tapi
 semua
 a, i, u, o, e
 p, t, k, f, s, g,
 r, t, u
 semua

Lampiran 9 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Shollu Muhammad Ilham
NIM : 210105110072
Tempat. Tanggal Lahir : Malang, 30 Januari 2003
Fakultas//Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Jl. Kol Sugiono II / 56, RT. 002, RW.003,
Desa. Ciptomulyo, Kecamatan. Sukun, Kota.
Malang
No. Telp : 089686945041
Alamat Email : shollumuhammad23@gmail.com

Malang, 11 Juni 2025

Mahasiswa

Shollu Muhammad Ilham

