



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 8942-8952

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa

Febriyanti^{1✉}, Elsa Cindrya², Ali Murtopo³, Levi Arsita Melyuna⁴

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: febriyanti_uin@radenfatah.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan Pancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa". Adapun yang menjadi permasalahan yaitu suatu gambaran bahwa peserta didik pada kemampuan mengenal huruf belum berkembang dengan maksimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mulya Ananda Sembawa. Jenis penelitian ini adalah Pre-experimental dengan one group pretest-posttest design (satu kelompok subjek). Jumlah sampel berjumlah 29 anak kelompok A1 di TK Mulya Ananda Sembawa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi awal sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran dengan media permainan pancing huruf, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis nilai signifikansi (2-tailed) = $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak artinya Permainan Pancing huruf berpengaruh signifikan Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa.

Kata kunci: *Permainan, pancing huruf, kemampuan mengenal huruf*

Abstract

This research is entitled "The Influence of Letter Fishing Game on Increasing Reading Ability in Children Aged 4-5 Years at Mulya Ananda Sembawa Kindergarten". The problem is that there is an illustration that students' reading ability has not developed optimally. The purpose of this research is to find out whether there is any The Influence of Letter Fishing Game on Improving Reading Ability of 4-5 Years

Old Children at Mulya Ananda Sembawa Kindergarten. This type of research is Pre-experimental dengan one group pretest-posttest design. The number of samples was 29 children in group A1 at Mulya Ananda Sembawa Kindergarten. Data collection techniques in this study used preliminary observations before being treated with learning using the letter fishing game media, observations were used to collect data at the time Treatment, a test in the form of a score carried out to find out the results after being given treatment and documentation in the form of photos. The data analysis technique used in this study uses the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the hypothesis significance value (2-tailed) = 0.000 <0.05 indicates that there is a significant difference between the initial variable and the final variable. This indicates that the hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that the letter fishing game has a significant effect on improving the reading ability of children aged 4-5 years in Mulya Ananda Sembawa Kindergarten.

Keywords: *Games, letter fishing reading ability*

PENDAHULUAN

Menurut penelitian Nur Fitriyah Solikah mengenai kemampuan membaca awal anak berkembang baik dapat dilihat dari perbedaan hasil kegiatan sebelum dan sesudah bermain permainan abjad berbasis media kartu huruf. Hal ini menunjukkan perkembangan bahasa anak mengenai kemampuan mengenal huruf menunjukkan hasil yang lebih baik setelah bermain permainan abjad berbasis media kartu huruf. Mengenal huruf dapat diberikan kepada anak melalui permainan dan kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai pelantara pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nike Fransiska, di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lubuk Basung bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A masih rendah karena masih sedikit anak yang mampu membaca sederhana melalui permainan memancing huruf. Anak belum mampu melakukan membaca gambar melalui permainan memancing huruf. Selanjutnya menurut penelitian Dewi Fortunah, Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan pancing huruf. Permainan pancing huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 4 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan pancing huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Hasil observasi dan wawancara di TK Mulya Ananda Sembawa bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia

untuk mengenalkan huruf masih kurang, monoton, dan belum dikemas dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal.

Salah satu penyebab rendahnya keterampilan kemampuan mengenal huruf anak di TK Mulya Ananda Sembawa ialah cara belajar yang hanya bersumber pada buku pelajaran yang dipakai di sekolah. Oleh sebab itu, pembelajaran keterampilan kemampuan mengenal huruf kurang diminati oleh siswa. Dan juga menyebabkan anak kurang fokus dalam mempelajari keterampilan kemampuan membaca. Terlihat bahwa kegiatan yang dilakukan dirasakan sebagai hal yang membicarakan dan tidak menarik bagi anak, hal ini disebabkan karena kegiatan belajar hanya terfokus pada buku pelajaran dari sekolah. Guru yang mengajar kemampuan mengenal huruf sangat minim sekali menggunakan alat peraga dan kegiatan bermain, contohnya menggunakan media permainan memancing huruf. Media pembelajaran yang masih kurang karena guru yang mengajar masih terfokus pada buku pelajaran di sekolah. Stimulasi pada anak dalam mengenalkan huruf pada anak TK perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan media. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas itulah penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Experiment*. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Pre-Experimental Design*, dengan bentuk *One-Group, Pretest-Posttest Design*.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*One Group pretest-posttest*". Di dalam desain ini peneliti menggunakan satu kelompok eksperimen diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*), kemudian diberikan *treatment* dan setelah itu tes akhir (*posttest*).

Populasi Dan Sampel

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Taman Kanak-Kanak Mulya Ananda Sembawa yang berjumlah 29 anak.

Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan, dan berpeluang dianggap sebagai satu kesatuan untuk melengkapi gambaran keseluruhan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh populasi penelitian karena populasinya kurang dari 100 orang. Tujuan dalam penelitian untuk mengambil sampel yakni mendapatkan informasi ataupun penjelasan mengenai objek yang diteliti, dengan teknik mengamati sebagian dari populasi.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif yang berupa jawaban benar dari subjek. Tes yang diberikan adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf pada saat diberikan *treatment*. Hasil jawaban soal yang telah diberikan kepada anak nantinya akan diolah dan dicatat. Tes yang dibuat berupa lisan. Jadi, anak-anak menjawab apa yang ditanyakan atau yang diarahkan oleh peneliti sesuai dengan indikator yang telah dibuat peneliti sebanyak 4 indikator dan 8 butir amatan.

2. Observasi

Pedoman observasi dalam penelitian ini ialah terpaut dengan perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Mulya Ananda Sembawa yang disesuaikan dengan apa yang hendak dikembangkan oleh peneliti yang didasarkan pada permainan pancing huruf. Pedoman observasi berisikan indikator-indikator, yaitu menunjuk / menyebutkan huruf vocal, menunjuk / menyebutkan huruf konsonan, menghubungkan / mengelompokan gambar yang memiliki bunyi / huruf awalan yang sama, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf abjad. Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan pada saat selama proses pembelajaran berlangsung dan pada saat dilaksanakannya eksperimen permainan pancing huruf di dalam kelas.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data tes siswa, jumlah siswa, dan data nama-nama siswa dan arsip lainnya sebagai pelengkap dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

observasi terstruktur mengenai kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan pancing huruf. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian Normalitas data menggunakan uji liliefors. Uji normalitas dengan uji liliefors dilakukan apabila data merupakan data tunggal atau data frekuensi tunggal, bukan data distribusi frekuensi kelompok.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian Besar}}{\text{varian Kecil}}$$

Untuk menguji apakah kedua varians tersebut homogen atau tidak maka F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = $(n_a - 1)$ dan dk penyebut = $(n_b - 1)$.

Keterangan :

n_a = Banyaknya data yang variansnya terbesar

n_b = Banyaknya data yang variansnya terkecil

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dengan pendekatan saintifik dalam mengerjakan soal dengan cara menghitung uji tes. Uji statistika yang digunakan adalah uji-t, dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = nilai rata-rata *Post- tes*

\bar{x}_2 = nilai rata-rata *Pre- test*

s_1^2 = varians *Post- test*

s_2^2 = varians *Pre- test*

n_1 = Jumlah siswa pada saat *Post- test*

n_2 = Jumlah siswa pada saat *Pre- tes*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK Mulya Ananda Sembawa pada tanggal 05 Desember 2022. Adapun sample yang diteliti adalah kelompok A1 sebanyak 29 anak. Penelitian ini terhitung dari tanggal 05 Desember 2022 sampai dengan 15 Desember 2022. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 hari pertemuan pertama dan kedua, melakukan *Pretest* dan pertemuan selanjutnya yakni pemberian perlakuan yaitu *Treatment* selama 4 hari, dan pertemuan ke 7 dan 8 diadakan *Posttest* dan pertemuan terakhir dilanjutkan dengan perpisahan kepada para guru dan anak-anak.

Pada pertemuan pertama dan pertemuan ke delapan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran harian yaitu (RPPH) yang telah ditetapkan. Pada pertemuan ke tujuh dan kedelapan peneliti melakukan *Posttest* (tes akhir dengan observasi). Tahapan kegiatan akhir dari kegiatan ini adalah tahapan pelapor yang dilakukan setelah didapatkan data hasil siswa atau anak kemudian dievaluasi selanjutnya, serta dianalisis dilakukan pembahasan dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama ini dilakukan kegiatan *Pretest*, Pada Hari Senin Tanggal 05 Desember 2022 dimana dalam kegiatan ini sampel penelitian berjumlah 29 anak. Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua ini dilakukan kegiatan *Pretest*, Pada Hari Selasa Tanggal 06 Desember 2022 dimana dalam kegiatan ini sampel penelitian berjumlah 29 anak. Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga ini dilakukan kegiatan *Treatment*, Pada Hari Rabu Tanggal 07 Desember 2022 dimana dalam kegiatan ini sampel penelitian berjumlah 29 anak. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*Recalling*) yang dilakukan oleh peneliti sebagai pengganti guru di dalam kelas.

4. Pertemuan Keempat

Pertemuan Keempat dilakukan kegiatan *Treatment* kedua, Pada Hari Kamis pada Tanggal 08 Desember 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran (*Recalling*).

5. Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima dilakukan kegiatan *Treatment*, Pada Hari Senin Tanggal 12 Desember 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar. Serta melakukan absen dan penguangan pembelajaran kemarin (*Recalling*).

6. Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam dilakukan kegiatan *Treatment*, Pada Hari Selasa Tanggal 13 Desember 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*Recalling*).

7. Pertemuan Ketujuh

Pertemuan Ketujuh dilakukan kegiatan *Posttest*, Pada Hari Rabu Tanggal 14 Desember 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*Recalling*).

8. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan dilakukan *Posttest*, Pada Hari Kamis Tanggal 15 Desember 2022. Pada pertemuan kali ini peneliti melakukan tes akhir (*Posttest*). Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*Recalling*).

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 8 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 29 anak di TK Mulya Ananda Sembawa. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut. Pertemuan pertama mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti.

Hasil observasi awal (*Pretest*) anak mendapatkan nilai sebesar 1.254 dengan rata-rata sebesar 43,24. Setelah observasi awal (*Pretest*) selanjutnya peneliti memberikan *Treatment* dengan media permainan pancing huruf sebanyak 4 kali pertemuan dengan

permainan pancing huruf menggunakan berbagai media dan kegiatan menggunakan permainan pancing huruf, dan perkembangan anak dalam kemampuan mengenal huruf untuk melibatkan aktivitas auditoris dan visual menggunakan permainan pancing huruf.

Setelah dilakukan observasi akhir (*Posttest*) dengan indikator penilaian olah data yang telah diteliti serta dapat melihat dokumentasi, dengan permainan pancing huruf melatih kegiatan kognitif anak yang sangat menyenangkan dan mengetahui kecerdasan visual anak sedangkan kegiatan kemampuan mengenal huruf untuk membaca dan mengeja dengan cara melihat dan mendengarkan. Menurut Dalman, kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan anak untuk mengenali huruf dan kata, kemudian menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami makna dari tulisan yang dibaca diawali dengan kemampuan mendengarkan huruf dengan benar dan tepat.

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar mengenal huruf anak dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

Setelah dilakukan observasi awal (*Pretest*) dan observasi akhir (*Posttest*) selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari semua hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan pancing huruf terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak, yang diperoleh dengan $t_{hitung} = 1,022$ sedangkan $df1 = 1$ dan $df2 = 5$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 4,016$ karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,022 < 4,016$), maka kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mulya Ananda Sembawa.

Hasil penelitian di TK Mulya Ananda Sembawa ini sejalan dengan pendapat Hamalik yang mengungkapkan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Saat kegiatan memancing simbol huruf, Anak-anak terlihat antusias untuk mengantri menunggu gilirannya. Anak-anak bersemangat mengenai simbol huruf yang menempel pada badan ikan yang dipancing. Perhatian anak-anak terarah pada simbol-simbol huruf yang ada pada badan ikan bentuknya, berwarna pink dan biru. Wiyani menyatakan bahwa pendidikan PAUD mengajarkan anak usia dini untuk mengenal huruf melalui tulisan-tulisan yang ada disekitarnya.

Membaca melibatkan aktivitas auditoris dan visual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata yang meliputi proses decoding (membaca teknis) dan

proses pemahaman. Membaca teknis adalah proses pemahaman hubungan antara huruf dengan bunyi. Dengan demikian, mengucapkan bunyi huruf yang dimaksud adalah huruf vokal, huruf konsonan, vokal ganda (diftong), dan konsonan ganda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pengaruh permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di TK Mulya Ananda Sembawa, maka dapat disimpulkan bahwa. Penerapan permainan pancing huruf di kelas A2 Tk Mulya Ananda Sembawa dengan jumlah siswa 29 anak. Terpengaruh yang signifikan antara permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, yang diperoleh dengan $t_{hitung} = 1,022$ sedangkan $df_1 = 1$ dan $df_2 = 55$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 4,016$. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,022 < 4,016$), maka kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh permainan pancing huruf dalam meningkatkan perkembangan kemampuan membaca pada anak usia 4-5 tahun di Tk Mulya Ananda Sembawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adsaji. 2018. Pengertian Pancingan Huruf. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 9. No 3.
- Alam Siregar, Rusti. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Literasiologi. Volume 2. No 1.
- Aminah, Siti. 2020. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bercerita Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Plus Tunas Bangsa Soko Mojokerto. Jurnal Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Volume 1. No 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Bandung: Bumpi Aksara. Hal 130.
- Artini dkk. 2019. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf Pada TK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Volume 7. No 2.
- Asmonah, Siti. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan *Model*

- Direct Instruction* Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 8. No 1.
- Bagus Ida, ddk. 2018. Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Journal Of Education Action Research*. Volume 1. no 2.
- Dhieni. 2019. Metode Pengembangan Bahasa Bintang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*. Volume 1. No 1.
- Dhieni, Nur. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djangkali. 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf. *Early Childhood Education Indonesian Journal*. Volume 2. No 3.
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Faisal, Sanafiah. 1990. *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Dan Aplikasi*, Malang.
- Fransiska , Nike. 2019. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar Di TK Negeri Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. Volume 1. No 1.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Karmila. 2018. Pengaruh Penerapan Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pesona PAUD*. Volume 1. No 1.
- Kusumastuti, Ahdi dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: cv. Budi Utama. Hal 10.
- Lestari, Siska dkk. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok A 3 TKIT Izzuddin Palembang Semester 1 Tahun 2018/2019. *Jurnal Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf*. Volume 1. No 1.
- Mudjito. 2019. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa Di TK*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3. No 5.
- Murni. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pancing Huruf Pada Anak TK Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1. No 1.
- Nasution. 2017. Pengaruh Permainan Kartu Huruf Terhadap Pengenalan Bentuk Huruf Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2016/2017. *Jurnal Anak Usia Dini*. Volume 3. No 1.
- Nur Hayati, Siti. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 4. no 1.
- PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat. 2017. *Cara Belajar Anak Usia Dini*.

- Purwati , Baiq. 2019. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Pada Kelompok B TK Pertiwi Terara. Bintang Jurnal Pendidikan dan Sains. Volume 1. No 1.
- Raka Dewi , Okprina. *Pengaruh Permainan Memancing Simbol Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK DWP Randuagung Gresik*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1. No 1.
- Rakimahwati, dkk. 2018. Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Pendidikan. Vol. 2. No. 2b.
- Roflin, Eddy dkk. 2021. Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran. Jawa Tengah: PT. Nasya *Expanding Management*.
- Santrock, J.W. 2002. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2, Penerjemah: Chusairi dan Damanik)*. Jakarta: Erlangga. Hal 64.
- Sauddah, Nur. 2018. *Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Memancing huruf pada Anak Kelompok A. Kediri*. FKIP UN PGRI.
- Sujiono. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Susantao, Ahmad. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugioni. 2018. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D).
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif, Jakarta: Change Publication.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2017. Metode Penelitian. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vortunah, Dewi. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Di TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Tumbuh Kembang. Volume 5.
- Yus, Anita. 2011. Penilaian Perkembangan Belajar Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.