

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting, karena pendidikan saat ini dapat menjadi modal dasar untuk perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Karena itu, pembelajaran di RA/TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan juga memberikan rasa nyaman, aman, menarik dan menyenangkan bagi anak. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan pada jalur formal (Taman kanak-kanak atau raudhatul athfal), jalur non formal (Taman penitipan anak, kelompok bermain dan bentuk lain yang sederajat), dan jalur informal (melalui pendidikan keluarga atau lingkungan).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Nur Cholimah (2008) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun anak yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat (Suryana, Hamdan, and Karwati 2018). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan seusianya. Anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun merupakan periode keemasan (*golden age*). Perlu disadari bahwa masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentan kehidupan seorang anak, karena pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (Ningrum, Nurlita, and Satria 2023).

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini yaitu anak yang memiliki berbagai karakter, dimana anak

dapat mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan secara pesat dan optimal untuk mempersiapkan memasuki pendidikan selanjutnya.

Selain itu, salah satu model jalur formal dalam pendidikan yaitu raudhatul athfal (RA). Raudhatul athfal adalah salah satu lembaga pendidikan yang mengutamakan kegiatan bermain dan kesejahteraan anak. Raudhatul athfal atau disingkat RA merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan usia 6 (enam) tahun. Pendidikan RA juga dikatakan sebagai jalan untuk mengembangkan diri menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Bidang pengembangan utama dalam pembelajaran di RA ada 2 (dua) bidang yaitu pembiasaan (Nilai Moral Agama, Sosial, Emosional, dan Kemandirian) dan kemampuan dasar (Pendidikan Agama Islam, Bahasa, Kognitif dan Fisik Motorik) (Nasution and Dalimunthe 2021). Pendidikan RA juga memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi anak dari psikis maupun fisik atau motorik, moral, nilai agama, sosial dan kemandirian (Muhammedi 2017). Seperti firman Allah SWT dalam QS. An - Nisa : 9 sebagai berikut :

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya :

“Dan hendaklah takut kepada Allah orang - orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”

Anak usia dini berada pada fase perkembangan individu sekitar 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun, pada masa ini anak memiliki kesadaran tentang dirinya, dapat mengatur dirinya dalam berbagai kebiasaan dan mengenal hal yang berbahaya. Pemendiknas RI No 137 Tahun 2014 tentang standar Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjelaskan tentang lingkup perkembangan anak usia dini pada aspek konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf (Haryani and Qalbi 2021).

Pada anak usia 4-5 tahun tingkat pencapaiannya mampu (1) mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (3) mengenal konsep bilangan, (4) mengenal lambang huruf (Okprina 2019).

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

Selain permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran pun belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena anak-anak juga memiliki motivasi belajar menurun, seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Andini 2022). Oleh karena itu, dalam mengenal huruf diperlukan adanya sebuah media. Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik, hal tersebut karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, baik bermain secara langsung ataupun melalui sebuah permainan atau media.

Belajar melalui kegiatan bermain dapat memantik konstrentasi anak dalam menyimak materi pembelajaran. Anak usia dini memiliki kemampuan konstrentasi yang singkat, yaitu sekitar 10-15 menit (Ulfa 2017). Bermain adalah sesuatu yang penting bagi kehidupan anak, sehingga bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa diabaikan begitu saja, karena melalui bermain anak dapat beraktivitas secara langsung dan berinteraksi dengan orang lain. Haenilah dalam bukunya (2015) “Bermain merupakan wahana belajar unuk mengeksplorasi lingkungsn yang dapat

mengembangkan kemampuan moral agama, fisik, kognitif, bahasa seni, dan sosial emosional” (Ardini and Lestarinigrum 2018). Allah SWT berfirman :

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يُتَّقُونَ
أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya :

Dan Kehidupan ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang - orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti ? (Qs. Al - An'am : 32).

Adapun dalam hadist lainnya Rasulullah SAW bersabda: “Siapa yang memiliki anak, hendaklah ia bermain bersamanya dan menjadi seperti halnya. Siapa yang mengembirakan hati anaknya, maka ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau (bercanda) untuk menyenangkan hati anaknya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah ‘Azza wa Jalla”. (HR Abu Daud dan At Tirmidzi).

Adapun aktivitas bermain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan pancing huruf. Kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf adalah memancing huruf. Sujiono dalam rohul (2017) menyatakan bahwa “Permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf atau angka menggunakan alat pancing” (Hendro Try Rohul W 2021). Dengan media pancingan huruf diharapkan dapat memberikan nilai lebih pada anak usia dini untuk meningkatkan pengenalan huruf. Pancingan huruf dapat digunakan sebagai alat peraga serta dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf. Permainan memancing bertujuan untuk mendorong anak berpikir bahwa ada bagian yang berbeda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, akhir, jumlah bunyi dan jumlah suku-kata. Keterampilan yang dikembangkan adalah agar anak mampu memisahkan bunyi atau huruf-huruf dan menggabungkan menjadi kata-kata dalam bentuk permainan memancing yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Al-Muhajir pada kemampuan mengenal huruf, ada sekitar 5 sampai 6 anak yang belum mengenal huruf dengan baik, sehingga anak belum mampu mengetahui bentuk dan bunyi simbol huruf abjad. Terdapat sekitar 12 peserta didik dalam satu kelas, ada sekitar 6 orang anak yang belum mengenal huruf dengan baik dikarenakan anak hanya mengikuti perkataan teman dan anak tidak fokus belajar. Kegiatan mengenal huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis kemudian menyebutkan lafal huruf tersebut, guru menunjukkan huruf dari gambar ketika anak tidak mengetahui dan menulis kata dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA). Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak.

Oleh karena itu, dari permasalahan di atas peneliti mencoba dan tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia Dini di RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung” (Kuasi Eksperimen Pada Kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam proposal penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan menggunakan permainan pancing huruf (Kelompok eskperimen)?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan menggunakan media *busy book* (Kelompok kontrol)?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini dengan menggunakan permainan pancing huruf dan media *bussy book* di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti menentukan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan menggunakan permainan pancing huruf
2. Kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan menggunakan media *busy book*
3. Perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini dengan menggunakan permainan pancing huruf dan media *bussy book* di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, antara lain yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan tentang permainan pancing huruf dalam kemampuan mengenal huruf abjad.
 - b. Memberikan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Manfaat bagi penulis, dapat menambahkan wawasan serta pengalaman secara langsung tentang permainan pancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini.
 - b. Manfaat bagi anak, dapat membantu anak untuk lebih mengenal huruf dalam permainan ini.
 - c. Manfaat bagi guru, dapat membantu guru dalam menambahkan media pembelajaran pada mengajarkan huruf abjad pada anak usia dini.
 - d. Manfaat bagi sekolah, dapat menjadi rujukan positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (Andini 2022) bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi. Untuk menjadi pembaca dan

penulis yang mandiri dan lancar, anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad. Menurut Soenjono Darjowidjojo mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari yang belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Andini 2022). Dalam mengenalkan huruf pada anak dilakukan secara bertahap dari a sampai n, kemudian dilanjutkan sampai z.

Berdasarkan Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dengan rahmat tuhan yang maha esa menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, indikator dalam permainan pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun yaitu; Menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, memanfaatkan alat permainan, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan, mengontrol gerakan yang menggunakan otot halus, mengenal benda berdasarkan fungsi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengenal lambang huruf, mengenal simbol-simbol, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Adapun menurut Adriana bahwa kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Fadillah (2017) metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan sebagai wahana pembelajaran anak. Menurut Khasanah, Praseyto, dan Rakhmawati (2011) bahwa Bermain adalah kegiatan pokok anak, melalui kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya (Rasi 2016).

Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, memotivasi anak, dan kegiatan sukarela dipilih secara bebas (M. Fadillah 2019). Permainan yaitu memfasilitasi anak dalam melepaskan energi fisik berlebih dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam (Hendro Try Rohul W 2021). Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat dan untuk berkreaitivitas berdasarkan pengalaman belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan

memotivasi anak dengan memberikan fasilitas untuk membebaskan energi fisik dan perasaan-perasaan yang terpendam.

Permainan memancing ini juga mendukung teori Killie dan Harrie (2018) mengungkapkan bahwa penilaian berbasis permainan kecemasan tes dan cenderung mengurangi bias penilaian yang disebabkan oleh kecemasan tes (Okprina 2019). Menurut Khasanah dkk melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik dan perkembangan fisik (Rasi 2016).

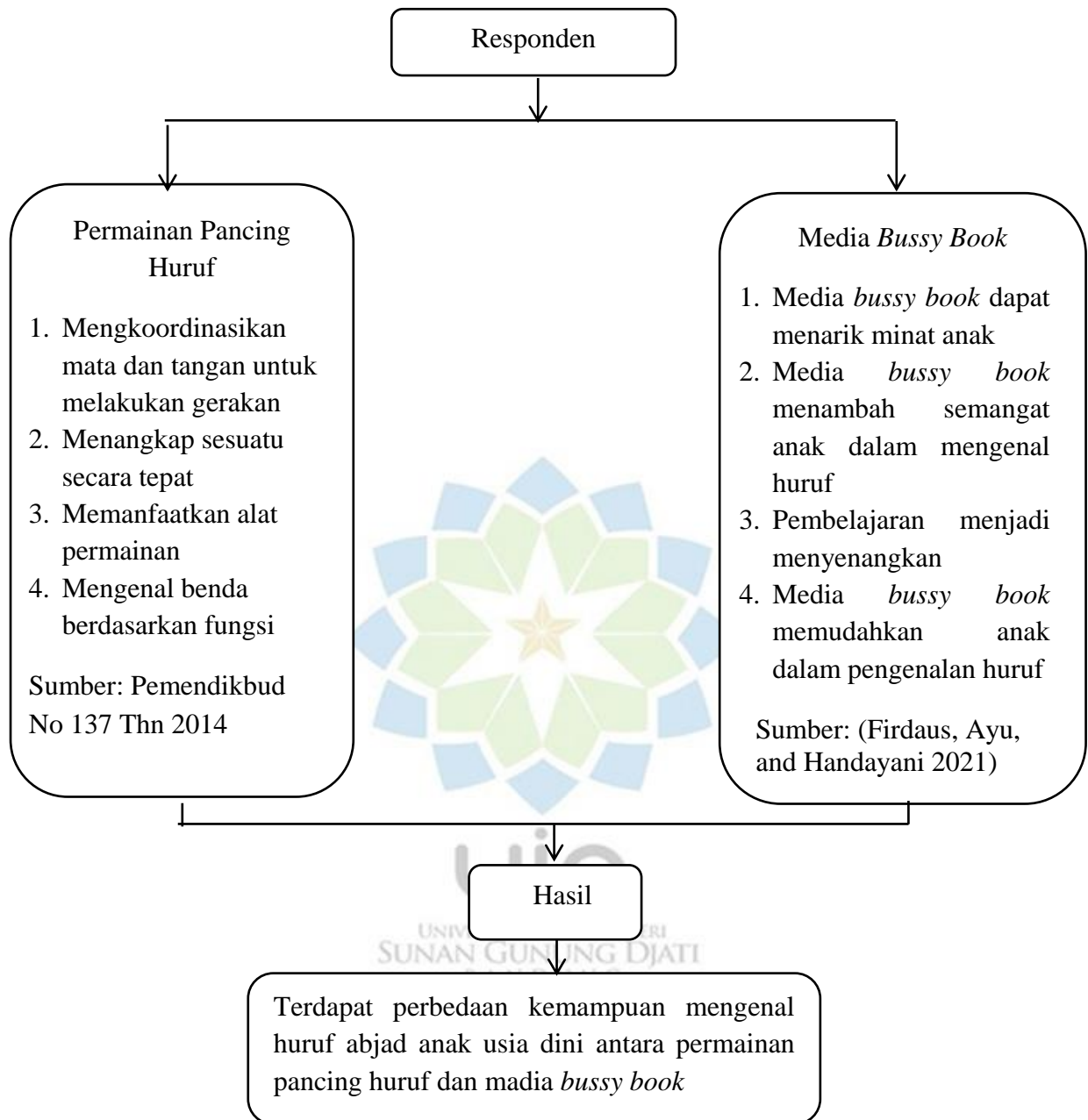
Menurut Zaki (2015), Permainan memancing huruf termasuk dalam jenis bermain aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing untuk mengail huruf secara acak dalam sebuah kotak. Menurut dhieni (2007) tugas anak dalam permainan memancing huruf adalah mengail satu huruf menggunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing. Tuttle dan Penny Huches Paquette dalam Rosi Meri Irwati menjelaskan bahwa permainan memancing bertujuan untuk mendorong anak berfikir bahwa ada bagian yang berbeda-beda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, akhir, jumlah bunyi dan jumlah suku kata (Hendro Try Rohul W 2021).

Menurut Kathy Charner (Hendro Try Rohul W 2021) langkah-langkah dalam permainan memancing huruf yaitu: pertama, letakkan abjad (ikan) dalam sebuah kotak air (kolam), kemudian guru menjelaskan cara permainan dan aturan permainan, lalu minta anak untuk mencoba mengail ikan dengan alat pancing yang telah disediakan, setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing, tarik ikan kemudian letakkan ke tempat yang sudah disediakan, jika anak mengetahui huruf apa saja yang sudah didapat maka huruf tersebut termasuk dalam hasil tangkapan "ikan". Jika anak tersebut tidak mengetahui, maka hasil huruf yang dikumpulkan dihitung sebagai hasil tangkapan ikan yang lolos, kemudian setiap anak mendapat giliran minimal dua kesempatan, jika anak-anak sudah terbiasa dengan permainan ini, kegiatan permainan dapat dilanjutkan dengan kompetisi secara individu atau kelompok.

Menurut Mufliharsi (Juniana 2017) ” *bussy book* merupakan sebuah buku yang terbuat dari kain flanel yang berisi kegiatan permainan sederhana yang di desain dengan kreatif sebagai alat peraga”. *Bussy book* adalah media permainan untuk pembelajaran melalui bermain dan seni bagi anak yang dihasilkan dari permainan (Arianingsih 2021). Media *bussy book* adalah sebuah media interaktif untuk membantu mengenal huruf peserta didik dalam belajar (Firdaus, Ayu, and Handayani 2021). *Bussy book* umumnya terbuat dari kain flanel yang bentuknya menjadi sebuah buku yang warna - warni, berisi tentang kegiatan permainan sederhana yang merangsang kemampuan perkembangan anak (Suwarta, Maghta 2019).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *bussy book* dapat membantu peserta didik dalam belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *busy book* yaitu: kain Flanel dengan bermacam warna, karton, lem tembak, penggaris, kertas HVS, pita, pensil, pena, gunting, benang jarum. (Firdaus, Ayu, and Handayani 2021). Berdasarkan uraian diatas dapat di buat skema kerangka berpikir sebagai berikut:





F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dibuat kesimpulan hipotesis sementara terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung yang menggunakan permainan pancing huruf dengan yang menggunakan media *bussy book*.

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini di kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung yang menggunakan permainan pancing huruf dengan yang menggunakan media *bussy book*.

Kemudian, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga thitung dengan harga ttabel pada taraf sigifikan tertentu. Langkah pengujiannya mengacu pada ketentuan :

Jika $thitung > ttabel$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini yang menggunakan permainan pancing huruf dengan yang menggunakan media *bussy book*.

Jika $thitung < ttabel$, maka hipotesis non (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) di tolak, artinya tidak ada perbedaan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini yang menggunakan permainan pancing huruf dengan media *bussy book*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilaksanakan ini merujuk pada beberapa skripsi yang telah dianalisis oleh peneliti sebelumnya, menjadi landasan bagi peneliti dalam menyelidikannya. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Munika (2021) tentang “Pengembangan Media Papan Pancing Huruf Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun” menjelaskan bahwa: pengembangan media papan pancing huruf memiliki hasil uji kelayakan setelah diuji cobakan dilapangan pada TK IT Hafizul Ilmi pada kelas TK A untuk melihat bagaimana tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak mendapatkan nilai observasi dengan nilai rata-rata 25,4 dengan hasil persentase 90% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau sangat praktis. Berdasarkan hasil dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan pancing huruf terhadap perkembangan

bahasa anak usia 4 - 5 tahun sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak.

Kelompok A dalam mengenal simbol huruf pada tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa mengenalkan simbol huruf di lingkungan anak seperti menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan, didapatkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf. Pengenalan huruf di TK tersebut menggunakan bantuan lembar kerja anak (LKA) yang berupa buku cetakan berisi kegiatan menebali dan menulis huruf tanpa garis bantu. Anak dalam mengerjakan LKA terlihat tidak mampu fokus pada tujuan pengerjaan LKA tersebut. Simbol huruf yang dikenalkan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik adalah simbol huruf A - Z.

2. Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Raka Dewi Okprina (2019) tentang “Pengaruh Permainan Memancing Simbol Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif anak Kelompok A di TK DWP Randuagung Gresik” menjelaskan bahwa: Hasil analisis data menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yaitu nilai Z didapat sebesar 3,925 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 yang kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menolak H_0 atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penyimpulannya adalah terdapat pengaruh permainan memancing simbol huruf terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK DWP Randuagung Gresik. Peneliti mengemukakan saran, yaitu sebaiknya (1) guru menggunakan permainan memancing huruf agar pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar anak dalam mengenal huruf; (2) permainan ini dapat dikembangkan untuk pengenalan angka; dan (3) permainan ini dapat dikreasikan dengan benda berbeda.
3. Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siska Lestari (2018/2019) tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang

Semester 1 2018/2019 menjelaskan bahwa : Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019 mengalami peningkatan. Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 36% dari kondisi Pra Siklus sebesar 40%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Kelompok A sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf itu diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok A di Tk Fkip Universitas Riau dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf itu terlihat saat 13 dari 24 anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf yang ditanyakan guru. pembelajaran mengenal huruf pada anak TKIT Izzuddin Palembang masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di TKIT Izzuddin seringkali hanya menggunakan nyanyian, majalah, LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik).