

Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dan Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Hang Buah Padang

Alena Sonia Putri¹, Yulsyofriend²

Article Info

Abstract

Keywords:

Fishing Games
Letters;
Reading Skills;
Early Childhood

This research was motivated by the problems encountered in the Hang Buah Padang Kindergarten, Padang, which showed low reading skills in children due to the inappropriateness of the media in learning to read used by the teacher. This study aims to find out how effective the fishing game with letters and pictures is on children's reading skills at Hang Buah Padang Kindergarten. The type of research used is a quantitative method with the type of experiment or quasi experimental (pseudo-experiment). The data collection technique in this study is in the form of a test. The population in this study were the children of Hang Buah Padang Kindergarten. The sampling technique used was purposive sampling technique. Experimental class in class B1 with fishing games for letters and pictures and B2 with letter cards. Data analysis techniques in this study used the Normality Test, Homogeneity Test, Hypothesis Test, and Effect Size Test with the help of the SPSS Windows 22 application. The results of the study were obtained based on data analysis that the sig (2-tailed) value was 0.002 <0.05 and the results of the effect test size 1.67 is included in the strong category and shows that there is a significant difference between the reading skills of the experimental class children using letter and picture hooks compared to the control class using letter cards.

Kata Kunci:

Permainan Pancing
Huruf Dan Gambar;
Keterampilan
Membaca;
Anak Usia Dini

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang terlihat rendahnya keterampilan membaca pada anak dikarenakan belum sesuai media dalam pembelajaran membaca yang digunakan oleh guru. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau *quasi experimental* (eksperimen semu). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa *test*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Kelas eksperimen di kelas B1 dengan permainan pancing huruf dan gambar dan B2 dengan kartu

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: alenasonia121@gmail.com

²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: yulsyofriend@fip.unp.ac.id

huruf. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji homogenitas, Uji Hipotesis, dan Uji Effect Size dengan bantuan *Aplikasi SPSS Windows 22*. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan analisis data bahwa nilai *sig (2-tailed)* $0,002 < 0,05$ dan hasil uji *effect size* 1,67 termasuk dalam kategori yang kuat dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan membaca anak kelas eksperimen menggunakan pancing huruf dan gambar dibandingkan kelas kontrol menggunakan kartu huruf.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Suryana & Rizka (2019) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk membina dan memberi rangsangan pada anak usia dini yang menekankan pada aspek-aspek perkembangan anak.

Adapun aspek perkembangan dalam diri anak antara lain aspek nilai agama dan moral, motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Setiap aspek perkembangan anak harus di kembangkan dengan baik agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal. Salah satu aspek yang perlu di kembangkan sejak dini adalah perkembangan bahasa. Bahasa adalah alat untuk berfikir, mengeskpresikan diri, dan berkomunikasi (Sari,2019) selanjutnya Agnesia (2021) berpendapat bahwa bahasa merupakan simbol yang dimiliki seseorang untuk berkomunikasi. Sejalan dengan pendapat Anggraini, dkk (2019) berpendapat bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Selanjutnya Pendapat Putri dan Muryanti (2022:500) yang menyatakan bahwa berbagai aspek perkembangan yang ada dalam diri anak usia dini akan terjadi dalam kegiatan pembelajaran tentu saja dengan peran guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya. Kemampuan dalam berbahasa anak merupakan satu di antara kemampuan yang mestinya mengalami perkembangan pada masa tersebut.

Muryanti (2019:2) mengatakan bahwa Perkembangan bahasa anak anak tidaklah sama. Ada anak yang cepat berkembang bahasanya dan ada yang sulit untuk berbicara lancar. Perkembangan bahasa anak meliputi kemampuan menerima bahasa melalui mendengar, kemampuan menerima bahasa melalui mendengar, kemampuan mengungkapkan bahasa melalui berbicara, kemampuan keaksaraan melalui membaca dan menulis (Yulsofriend,2013).

Menurut Nurbiana Dhieni dalam Herlina (2019) mengatakan bahwa membaca sebagai keterampilan bahasa tulis yang bersifat represif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Dalam kegiatan membaca seseorang harus mengenal huruf, kata-kata dan dapat memahami maksud bacaan. Yulsofriend (2013) berpendapat bahwa Kemampuan membaca sangat penting sekali dimiliki anak. Tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi yang dimaksud di

sini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi, membaca untuk menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan.

Menurut Gordon, et.al, (2014) mengemukakan tahapan capaian perkembangan keterampilan membaca pada anak usia Taman Kanak-kanak yaitu: (a) Mengenali huruf abjad, (b) Mengenali dan menghubungkannya kurang lebih 20 huruf dan suara/bunyinya, (c) mulai memiliki pemahaman tentang kesadaran fonemik (masing-masing kata memiliki suara sendiri), (d) Mulai membaca dan menulis konsonan sederhana, huruf vokal, kata konsonan, (e) Mengenali beberapa kata sederhana. Agar tahapan perkembangan dapat tercapai dengan optimal guru perlu menggunakan metode dan media yang bervariasi dan menyenangkan.

Dalam pengembangan membaca di PAUD terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui permainan. Salah satunya yaitu permainan pancing huruf dan gambar. Alat permainan memancing huruf sangat membantu untuk memudahkan membaca pada anak tanpa harus dipaksa dalam belajar. karena dengan sendirinya anak meminta untuk belajar. Karena anak sangat senang bermain memancing (Subakat, 2020).

Bermain memancing huruf dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa anak sebagai kesiapan dalam mengenal kata sampai membaca awal anak. Permainan memancing huruf dapat mengembangkan: (1) melatih anak mengetahui bentuk huruf, (2) melatih keterampilan fonemik anal terhadap bunyi kata, (3) menyusun suku kata menjadi kata, (4) mengenal bunyi awal, tengah, akhir kata, (5) membaca kalimat dan gambar.

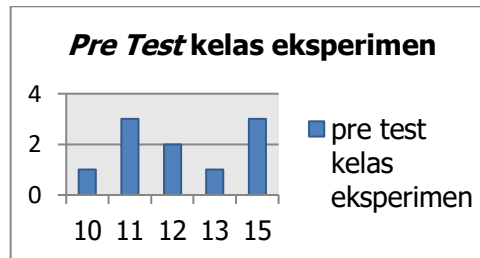
Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang terkhusus di kelompok B1 yang berjumlah 13 anak di temukan fakta bahwa pengenalan konsep membaca anak masih cukup rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Peneliti melihat sebagian besar anak kelompok B1 masih kesulitan membedakan huruf vokal dan huruf konsonan. Selain itu anak juga masih kesulitan membedakan bentuk huruf b,d,p,q,u,v. Hal ini disebabkan belum sesuainya media dalam pembelajaran membaca yang digunakan oleh guru. Dalam pembelajaran membaca guru menggunakan media papan tulis, kartu huruf, dan bigbook yang terlihat kurang menarik dan monoton. Untuk mengatasi permasalahan diatas maka peneliti menggunakan permainan pancing huruf dan gambar dalam mengembangkan keterampilan membaca pada anak dengan optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quashi experimentas* dengan pendekatan kuantitatif dan jenis *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini mengukur seberapa efektif permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji normalitas Uji homogenitas, Uji hipotesis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes.

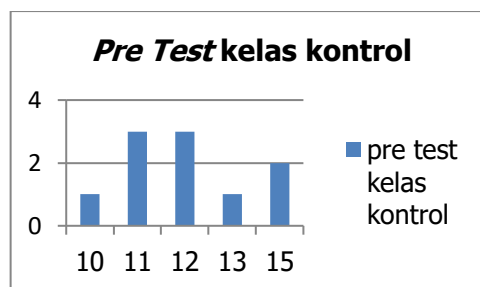
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah anak usia dini di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang yaitu B1 dan B2, kelas B1 sebanyak 10 orang, 5 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki, kemudian kelas B2 sebanyak 10 orang, 2 orang perempuan dan 8 laki-laki. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektivitas penggunaan permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang. Data penelitian yang di peroleh bersumber dari hasil *pre test* dan *post test* menggunakan lima butir instrumen penelitian. Data Hasil *Pre-Test* keterampilan membaca Anak di Kelas eksperimen dapat dilihat dalam bentuk grafik pada Grafik 1 berikut ini:



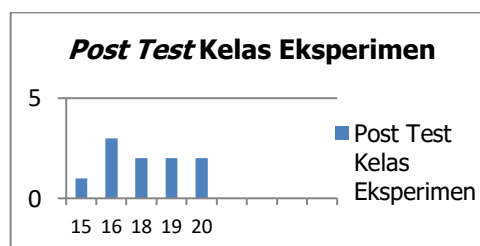
Gambar 1. Data Nilai *Pre Test* kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik penilaian pada tes awal kemampuan anak pada kelas eksperimen terdapat satu orang dengan skor 10, tiga orang dengan skor 11, dua orang dengan skor 12, satu orang dengan skor 13, tiga orang dengan skor 15. Data hasil *pre-test* keterampilan membaca Anak di Kelas Kontrol dapat dilihat pada grafik 2 dibawah ini:



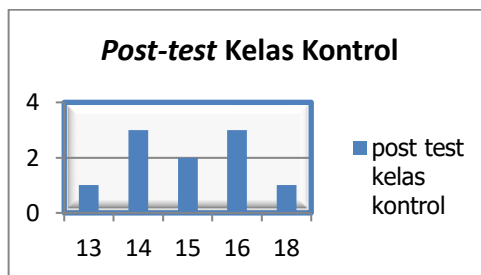
Gambar 2. Data Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik penilaian pada tes awal kemampuan anak pada kelas kontrol terdapat satu orang skor 10, tiga orang dengan skor 11, tiga orang dengan skor 12, satu orang dengan skor 13 dan dua orang dengan skor 15. Data hasil *post test* keterampilan membaca Anak di kelas eksperimen dapat dilihat dalam bentuk grafik 3 berikut ini:



Gambar 3. Data Nilai Post Test kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik penilaian pada tes awal kemampuan anak pada kelas eksperimen terdapat satu orang dengan skor 10, tiga orang dengan skor 11, dua orang dengan skor 12, satu orang dengan skor 13, tiga orang dengan skor 15. Data hasil *pre-test* keterampilan membaca Anak di Kelas Kontrol dapat dilihat pada grafik 4 dibawah ini:



Gambar 4. Data Nilai Post Test kelas Kontrol

Berdasarkan grafik penilaian pada tes akhir kemampuan anak pada kelas kontrol terdapat satu orang skor 13, tiga orang dengan skor 14, dua orang dengan skor 15, tiga orang dengan skor 16 dan satu orang dengan skor 18.

Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal uji-t tidak dapat dilanjutkan suatu distribusi dikatakan normal jika nilai signifikansinya > 0,05. Hasil perhitungan seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas menggunakan SPSS

Tests of Normality						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Post test kelas eksperimen</i>	,224	10	,170	,897	10	,203
<i>Post test kelas kontrol</i>	,197	10	00*	,945	10	,609

Berdasarkan tabel di peroleh (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan di kelas kontrol 10 anak. Nilai *Sig Kolmogrov-Smirnov* untuk kelas eksperimen 0,170 dan untuk kelas kontrol adalah 0,200. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Sig Kolmogrov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig> 0,05. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki sig. sebesar 0,170 dan kelas kontrol sebesar 0,200 Data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homegenitas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan Gain Score pada kemampuan keterampilan membaca pada anak yang telah peneliti dapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil uji homogenitas dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 22

Test of Homogeneity of Variances			
hasil belajar			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
,380	1	17	,546

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 22.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,546, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,546 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen atau dikatakan dapat dilakukan penelitian.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametik, yaitu *independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Hasil uji hipotesis *pretest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Pretest

Group Statistics					
	Kelas	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
hasil	eksperimen	10	12,50	1,900	,601
	kontrol	10	12,20	1,687	,533

Berdasarkan tabel di atas di ketahui rata-rata (mean) N-gain untuk *pre test* kelas eksperimen adalah 12,5 dan kelas kontrol adalah 12,2. Di ketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah $0,246 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-Gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,002 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara keterampilan membaca menggunakan pancing huruf dan gambar dengan perlakuan yang diberikan oleh guru menggunakan kartu huruf dalam peningkatan keterampilan membaca pada anak.Selanjutnya hasil uji hipotesis *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Posttest

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	1,00	10	17,70	1,829	,578
	2,00	10	15,10	1,449	,458

Berdasarkan tabel di atas di ketahui rata-rata (mean) N-gain untuk *posttest* kelas eksperimen adalah 17,7 dan kelas kontrol adalah 15,1 dan dikeperoleh nilai nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah $0,246 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-Gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,002 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara keterampilan membaca menggunakan pancing huruf dan gambar dengan perlakuan yang diberikan oleh guru menggunakan kartu huruf dalam peningkatan keterampilan membaca pada anak.

Uji Effect Size

Diketahui nilai standar deviation pada kedua kelas terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Keterampilan Membaca di Taman Kanak-kanak Hang Tuah

	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Selisih	50	30
Standar deviation	1,333	1,054

$$\begin{aligned}
 S_{\text{spooled}} (S_{\text{gab}}) &= \sqrt{\frac{(n_1-1)sd_1^2 + (n_2-2)sd_2^2}{n_1+n_2-2}} \\
 &= \sqrt{\frac{(10-1).1,333^2 + (10-1).1,054^2}{10+10-2}} \\
 &= \sqrt{\frac{9.1,777 + 9.1,111}{18}} \\
 &= \sqrt{\frac{25,992}{18}} \\
 &= \sqrt{1,444} \\
 &= 1,201
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\bar{x}_t - \bar{X}_c}{S_{\text{spooled}}} \\
 d &= \frac{5-3}{1,201} \\
 d &= \frac{2}{1,175} \\
 d &= 1,67
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat di simpulkan bahwa besarnya pengaruh permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang 1,67 termasuk kategori yang kuat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil keterampilan membaca pada kelas eksperimen dan kontrol pada *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 17,7 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 15,1.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa diketahui nilai *sig (2-tailed)* $0,002 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan membaca pada anak atau dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi, permainan pancing huruf dan gambar terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca anak karena terdapat keefektifan yang signifikan terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Buah Padang. Ada lima item pernyataan yang di nilai peneliti yaitu

1. Item 1, anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan pada saat aktivitas bermain. Terbukti bahwa terjadi peningkatan yang signifikan keterampilan membaca menggunakan permainan pancing huruf dan gambar memiliki jumlah skor *pre-test* 28 sedangkan *post-test* 38 skor dan menggunakan kartu huruf memiliki jumlah skor *pre-test* adalah 25 sedangkan *post-test* 32. Hal ini sesuai dengan pendapat Gordon, et.al (2014) menyatakan bahwa capaian perkembangan keterampilan membaca pada anak usia dini yaitu: (a) mengenali huruf abjad, (b) membaca dan menulis konsonan sederhana, huruf vokal, dan kata konsonan. Sejalan dengan pendapat Mangkuwibawa, dkk (2022) menjelaskan permainan pancing huruf dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kegiatan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan dalam bidang capaian berbahasa anak.
2. Item 2, anak mampu menyebutkan huruf dalam kata pada saat aktivitas bermain. Terbukti bahwa terjadi peningkatan yang signifikan keterampilan membaca menggunakan permainan pancing huruf dan gambar memiliki jumlah skor *pre-test* 28 sedangkan *post test* 37 dan menggunakan kartu huruf memiliki selisih 7 skor. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Fauzi (2021) yang mengatakan bahwa keterampilan membaca melibatkan berbagai macam aktivitas yang kompleks dari mulai mengenal huruf dan juga kata-kata dalam menghubungkannya dengan bunyi serta menarik kesimpulan dari maksud bacaan. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2015:12) menyatakan bahwa pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis) merupakan aspek penting dalam membaca. Untuk mengembangkan keterampilan membaca pada anak dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan salah satunya melalui permainan pancing huruf dan gambar. Sesuai dengan pendapat Sauddah (2020) mengatakan bahwa permainan memancing huruf merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, mengembangkan berbagai potensi anak salah satunya dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak.
3. Item 3, anak mampu untuk membaca suku kata pada saat aktivitas bermain. Terbukti bahwa terjadi peningkatan yang signifikan keterampilan membaca menggunakan permainan pancing huruf dan gambar memiliki jumlah skor *pre-test* 20 sedangkan *post test* 35 dan menggunakan kartu huruf memiliki jumlah skor *pre-test* 20 sedangkan *post test* 31. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Pratiwi (2021) bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan anak untuk membaca simbol huruf, suku kata, dan kalimat yang di sajikan dalam bentuk tulisan menjadi bentuk lisan. Di perkuat oleh pendapat Dalman (2021) bahwa pada tahap membaca awal

anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dan melafalkannya setelah itu anak juga dapat diperkenalkan cara membaca suku kata. Dalam hal ini anak perlu di latih untuk merangkai huruf-huruf untuk membentuk suku kata dan melafalkannya. Untuk melatih anak dalam merangkai huruf-huruf untuk membentuk sebuah kata dapat dilakukan dengan menggunakan permainan pancing huruf dan gambar. Permainan memancing huruf dan gambar dapat mengembangkan kemampuan membaca melalui menyusun suku kata sehingga menjadi sebuah kata dan melatih keterampilan fonemik anak dalam bunyi kata (Maryam,2018).

4. Item 4, anak mampu untuk membaca kata pada saat aktivitas bermain. Terbukti bahwa terjadi peningkatan yang signifikan keterampilan membaca menggunakan permainan pancing huruf dan gambar memiliki jumlah skor *pre-test* 22 sedangkan *post test* 34 dan menggunakan kartu huruf memiliki jumlah skor *pre test* 19 sedangkan *post test* 27. Hal ini sesuai dengan pendapat Yulsofriend (2013) menyatakan bahwa membaca adalah kesatuan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf, dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Untuk mengembangkan keterampilan membaca pada anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulus dengan berbagai permainan yang tepat dan menarik dengan menggunakan permainan memancing huruf. Alat permainan memancing huruf sangat membantu untuk memudahkan membaca pada anak tanpa harus dipaksa dalam belajar karena dengan sendirinya anak meminta untuk belajar. Karena anak sangat senang bermain memancing (Subakat, 2020).
5. Item 5, anak mampu memasang kata sesuai gambar pada saat aktivitas bermain. Terbukti bahwa terjadi peningkatan yang signifikan keterampilan membaca menggunakan permainan pancing huruf dan gambar memiliki jumlah skor *pre-test* 24 dan *post test* 32 dan menggunakan kartu huruf memiliki jumlah skor *pre test* 19 dan *post test* 21. Hal ini sesuai dengan pendapat yulsofriend (2013) bahwa salah satu tahap perkembangan membaca anak adalah tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*). Pada tahap ini anak menyadari bahwa anak sudah dapat menemukan kata yang sudah dikenal melalui gambar. Untuk mengajarkan indikator ini tentunya guru harus menggunakan alat peraga adalah kartu gambar dan kartu kata melalui permainan pancing huruf dan gambar. Permainan memancing huruf merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dapat melibatkan interaksi anak, mengembangkan berbagai potensi anak seperti afektif, kognitif, dan psikomotorik, sosial emosional anak, serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak (Saudah, 2020).

Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil keterampilan membaca pada anak di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil keterampilan membaca pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perolehan *effect size* 1,67 yang artinya termasuk dalam kategori yang kuat. Dan dapat dilihat dari rata-rata anak di kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pancing huruf memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan menggunakan kartu huruf terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan pancing huruf di kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan penggunaan kartu huruf di kelas kontrol dengan rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 17,7 di kelas kontrol sebesar 15,1.

Berdasarkan nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,002. Perolehan *effect size* sebesar 1,67. Dan dapat disimpulkan termasuk di dalam kategori yang kuat, dengan demikian penggunaan permainan pancing huruf dan gambar terhadap keterampilan membaca pada anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang efektif digunakan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anggraini, V., Yulsofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui lagu kreasi minangkabau pada anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73-84.
- Agnestia & Yulsofriend. (2021). Efektivitas Storytelling Dengan Celemek Cerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Nanggalo. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 332-348.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fauzi, Aprilita Nurulita Nur, dkk. (2021). Pemahaman Guru PAUD Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal of Islamic Early Childhood Education*. 4 (1).
- Gordon, K.A., et.al. (2014). *Early Childhood Education Becoming Profesional Thousands*. Oak: SAGE Publication, Inc
- Herlina, Emmi Silvia. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*. Vol 5 NO. 4.
- Maryam. (2018). Efektivitas Permainan Pancing Huruf Terhadap Kemampuan Membaca permulaan Anak Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. *Skripsi*
- Mangkuwibawa, Hilman, dkk. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan melalui Permainan Memancing huruf Pada Anak Usia Dini (*Gunung Djati Conference*). Volume 13.
- Muryanti, E. (2019). Bercerita Sebagai Pendekatan Humanistik Dalam Stimulasi Bahasa Anak (*E-Tech*). 7(2)
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 33-38. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.33574>
- Putri Indah Mila Sari dan Muryanti, Elise. (2022). Efektivitas Media Wayang Kardus Terhadap Perkembangan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak Awalidil Jannah Timbulun (*Journal of Childhood Education*). 6(2)
- Sari, Meliana. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. Vol 1 No. 1.
- Suryana, Dadan & Nelti, Rizka. (2019). *Manajemen PAUD*. Jakarta: Prenadamedia Group

- Sauddah, Nur. (2020). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Kelompok A TK Plus "Al-Ikhlas" Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Artikel Skripsi*<http://simki.unpkediri.ac.id/detail/12.1.01.11.0415>
- Subakat, Salman. (2020). *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi-Edisi III Wardah Inspiring Teacher 2020*.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa.
- Yulsofyend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press
- _____. (2013). Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Informasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 41-52.