



## Penerapan Permainan Alfabeta *Fishing Interactive* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TKM NU 14 Al Mustaqim Sitirejo Wagir

*Implementation of the Interactive Alphabet Fishing Game to Improve Letter Recognition Skills at TKM NU 14 Al Mustaqim Sitirejo Wagir*

Risa Kurniawati<sup>1</sup>, Mochammad Ramli Akbar<sup>2</sup>, Ayu Asmah<sup>3</sup>

[risakurniawati827@gmail.com](mailto:risakurniawati827@gmail.com)<sup>1</sup>, [ramli\\_akbar@unikama.ac.id](mailto:ramli_akbar@unikama.ac.id)<sup>2</sup>, [ayuasmah@unikama.ac.id](mailto:ayuasmah@unikama.ac.id)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang<sup>1,2,3</sup>

Diunggah: 26/02/2026, Direvisi: 10/03/2026, Diterima: 11/03/2026, Terbit: 01/5/2026

### Abstract

*This study was motivated by the low level of basic literacy skills, particularly letter recognition, among Group A children at TKM NU 14 Al Mustaqim Sitirejo Wagir. A total of 73% of the children were still categorized as Not Yet Developed (BB) and Beginning to Develop (MB) in distinguishing letter shapes and associating sounds with alphabet symbols. This study aimed to improve these skills through the use of the Alphabet Fishing Interactive game media. The method employed was a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 10 children as participants. Data were collected through observation and documentation and analyzed based on children's developmental categories (BB, MB, BSH, BSB). The results showed a consistent improvement in letter recognition skills, increasing from 37.5% in the pre-cycle to 66.25% at the end of Cycle I and reaching 85% in Cycle II with the category Very Well Developed (BSB). These findings indicate that the Alphabet Fishing Interactive game is effective in improving children's letter recognition skills by providing concrete, multisensory, and play-based learning experiences*

**Keywords:** Letter Recognition Ability, Alphabet Fishing Interactive Game, Early Childhood

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dasar, khususnya pengenalan huruf, pada anak kelompok A di TKM NU 14 Al Mustaqim Sitirejo Wagir. Sebanyak 73% anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dalam membedakan bentuk huruf serta menghubungkan bunyi dengan simbol alfabet. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan tersebut melalui media permainan Alfabeta Fishing Interactive. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dalam dua siklus dengan partisipan 10 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis berdasarkan kategori perkembangan anak (BB, MB, BSH, BSB). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf dari 37,5% pada pra-siklus menjadi 66,25% pada akhir Siklus I dan meningkat menjadi 85% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Alfabeta Fishing Interactive efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui pengalaman belajar yang konkret, multisensorik, dan berbasis bermain.

**Kata kunci:** Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Alfabeta Fishing Interactive, Anak Usia Dini.

\*Penulis Korespondensi: Risa Kurniawati; [risakurniawati827@gmail.com](mailto:risakurniawati827@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi utama manusia yang berfungsi untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan pengalaman anak usia dini. Bahasa merupakan alat yang krusial dalam perkembangan kognitif dan emosional sosial anak, karena melalui bahasa anak-anak. Kemampuan berbahasa pada anak usia dini berkembang seiring dengan stimulasi yang diberikan melalui kegiatan mendengarkan, berbicara,

This is an open access article under the CC BY-SA License.



membaca, dan menulis. Peningkatan keterampilan berbahasa sejak usia dini sangat penting sebagai dasar untuk perkembangan literasi di jenjang berikutnya (Depalina & Yanti, 2025). Bahasa berkembang melalui hubungan sosial dan budaya. Artinya, lingkungan termasuk komunikasi dengan orang tua, guru, teman. Serta konteks sosial budaya yang menentukan.

Kata dan struktur bahasa yang didengar anak menjadi model, lalu dengan bantuan “scaffolding” dari orang dewasa atau teman yang lebih mampu, anak secara bertahap menginternalisasi bahasa dan konsep (Kurniati, 2025). Untuk mencapai perkembangan bahasa yang optimal, anak memerlukan lingkungan yang mendukung bukan hanya stimulasi individu, tapi lingkungan sosial dan budaya yang mendukung interaksi, komunikasi, dan kesempatan berekspresi.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan proses bertahap yang memungkinkan anak memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa meliputi keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis, yang semuanya berkembang melalui interaksi sehari-hari dengan lingkungan sekitar. Pada masa ini, anak belajar bahasa secara alami dengan cara meniru, mengamati, dan memproduksi berbagai bunyi serta ucapan. Proses tersebut akan semakin optimal ketika anak mendapat rangsangan yang tepat, seperti melalui percakapan, kegiatan bermain, maupun aktivitas belajar yang melibatkan komunikasi langsung dengan orang dewasa maupun teman sebaya (Tamila & Loka, 2022).

Perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat khas dan berlangsung secara cepat seiring dengan peningkatan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada masa ini, anak belajar bahasa bukan hanya melalui instruksi langsung, melainkan melalui pengalaman sehari-hari yang melibatkan interaksi dengan lingkungan. Anak menunjukkan kemampuan mengoceh, meniru suara, dan menghubungkan bunyi dengan objek tertentu. Seiring pertumbuhannya, anak memahami lebih banyak kosakata dan mulai mengekspresikan kebutuhan serta perasaannya melalui kata-kata sederhana (Agustus et al., 2024).

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini juga dipengaruhi oleh in-teraksi sosial yang dialami. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk ber-interaksi dengan orang tua serta teman-teman sebayanya cenderung akan mengalami peningkatan kemampuan berbahasa yang lebih signifikan dibanding dengan anak-anak yang tidak mendapatkan cukup rangsangan verbal. Ling-kungan keluarga yang hangat dan komunikatif sangat membantu anak untuk belajar memahami struktur bahasa dan makna kata dalam berbagai situasi. permainan seperti buku cerita bergambar, permainan edukatif, serta aktivitas berbasis bahasa lainnya turut memperkaya pengalaman linguistik anak. Anak usia dini juga memiliki kecenderungan untuk bereksperimen dengan kata-kata baru, menambah kosakata secara spontan, dan belajar memperbaiki kesalahan pengucapan melalui pengulangan yang dilakukan secara alam (Anggraini, 2020).

Perkembangan bahasa anak usia dini berlangsung secara bertahap dan sistematis, dimulai dari tahap pra-linguistik (0–12 bulan) di mana bayi berkomunikasi melalui tangisan dan celotehan (babbling), kemudian berkembang ke tahap linguistik awal (12–24 bulan) saat kata-kata bermakna mulai diucapkan. Memasuki usia 2–3 tahun, anak berada pada fase telegrafik dengan kemampuan me-nyusun kalimat pendek berisi inti makna, yang disusul oleh tahap struktur bahasa dasar (3–4 ta-hun) di mana tata bahasa mulai digunakan secara lebih teratur. Puncaknya, pada usia 4–6 tahun atau tahap pematapan bahasa, anak mampu berkomunikasi secara kompleks serta mulai menunjukkan ketertarikan pada kemampuan literasi awal seperti mengenal huruf dan aktivitas pra-membaca (Hasbullah, 2020).

Berdasarkan Permendikdasmen Nomor 13 tahun 2025 tentang Kurikulum PAUD, yang berfokus pada pengembangan holistik anak melalui pembelajaran berbasis pengalaman, proyek, dan bermain, tujuan pembelajaran diarahkan pada penerapan pengenalan huruf anak melalui kegiatan bermain yang bermakna kontekstual dan menyenangkan. sejalan dengan hal tersebut pada sub elemen literasi yang menekankan bahwa anak- anak menunjukkan ketertarikan, kesenangan dan ikut serta dalam aktivitas yang berhubungan dengan pengenalan simbol serta menyebut bunyi huruf. Adapun indikator

kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini meliputi (1) anak menyebutkan huruf A–Z, (2) anak mengenali bentuk huruf besar dan kecil, (3) menghubungkan bunyi dengan huruf, serta (4) anak membedakan huruf berdasarkan bentuk dan bunyi. Indikator tersebut dapat diamati melalui aktivitas sederhana seperti mencocokkan huruf dengan gambar atau permainan huruf Interactive yang berbasis kinestetik (Yulida Izatusholihah, Elan, 2021)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada 4-5 November 2025 di TKM NU 14 Al Mustaqim terhadap sepuluh anak berusia 4-5 tahun, didapati bahwa kemampuan mengenali huruf masih tergolong rendah dan belum mencapai optimal. Perkara ini terungkap tidak hanya saat kegiatan belajar formal di ruang kelas, tetapi juga terlihat ketika anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sekolah secara umum; mereka terlihat tidak peduli dan mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf yang terdapat di papan pengumuman, label nama di lemari, hingga poster pendidikan yang dipasang di area bermain luar. Dari segi statistik, perkembangan anak didominasi oleh kategori Belum Berkembang (33%) dan Mulai Berkembang (40%), di mana mayoritas anak belum mampu menyebutkan urutan huruf dalam alfabet, mengalami kesulitan dalam membedakan huruf besar dan kecil, serta belum bisa mengaitkan bunyi dengan simbol huruf secara mandiri tanpa bantuan guru. Keadaan ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak cukup terpapar pada lingkungan literasi yang dinamis di seluruh bagian sekolah, sehingga hanya sebagian kecil yang berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (20%) dan Berkembang Sangat Baik (7%).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan Alphabet Fishing memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan keterampilan mengenali dan menyebutkan huruf-huruf. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Abdullah (2024). penggunaan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi awal. Melalui metode belajar sambil bermain pengenalan huruf pada anak meningkat 27% karena suasana yang tercipta membuat mereka lebih antusias dan mudah menyerap materi.

Penelitian yang dilakukan Zuhrotul (2025) Hasil penelitian pemanfaatan media manipulatif mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan literasi awal. Penggunaan media manipulatif terbukti meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak sebesar 34% karena keterlibatan sensorik dan motorik mampu memperkuat memori visual secara lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan L. J. Sari & Handayani (2024). penggunaan media digital inter-aktif mampu meningkatkan keterampilan literasi awal secara signifikan. Pemanfaatan media digital ABC Alphabet secara efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak sebesar 35% karena sifatnya yang interaktif mampu mempertajam fokus serta daya ingat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penggunaan media Alphabet Fishing Interactive-permainan memancing ikan berhuruf di kolam air yang dikombinasikan dengan kartu huruf bergambar untuk mengoptimalkan kemampuan pengenalan dan penyebutan simbol huruf secara menyenangkan.

Kondisi tersebut mendorong pentingnya penelitian yang mendalam mengenai permainan Alphabet Fishing Interactive untuk mengembangkan keterampilan pengenalan huruf pada anak-anak di TKM NU 14 Al Mustaqim. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TKM NU 14 Al Mustaqim. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan anak secara langsung. Dengan menerapkan permainan Alphabet Fishing dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan mampu mengenal huruf anak kelompok A di TKM NU 14 Al Mustaqim dapat meningkat secara bertahap melalui siklus tindakan yang terstruktur.

Kemampuan mengenal huruf adalah keterampilan dasar anak usia dini dalam mengenali, membedakan, dan mengingat bentuk visual, nama, serta bunyi simbol huruf. Proses ini berkembang dari sekadar membedakan bentuk huruf yang mirip hingga kemampuan menghubungkan simbol tertulis dengan bahasa lisan secara mandiri. Dengan menguasai kemampuan ini, anak-anak tidak hanya belajar

mengenal huruf-huruf dalam bentuk visual, tetapi juga mulai menyadari peran huruf sebagai alat komunikasi untuk membaca dan menyampaikan pesan.

Permainan Alphabet Fishing Interactive adalah bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan huruf melalui aktivi-tasmemancing huruf menggunakan alat magnet. Huruf-huruf yang telah dipasang magnet diletak-kan dalam wadah, kemudian anak menggunakan stik pancing kecil untuk mengambil huruf tersebut. Setelah mendapatkan satu huruf, anak diminta me-nyebutkan nama huruf, bunyinya, atau me-nyebutkan kata yang dimulai dari huruf tersebut Permainan ini menggunakan media "Alphabet Fishing" yang merupakan permainan edukatif dirancang untuk mengenalkan huruf melalui aktivitas memancing yang menyenangkan. Serta aspek Interac-tive dapat berupa media fisik (pancing dan huruf magnetis) atau aplikasi digital (aplikasi Android) yang menyediakan pengalaman bermain sambil bela-jar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa per-mainan ini mampu meningkatkan keterampilan mental dalam mengenali simbol huruf serta kemampuan mem-baca pada anak-anak.

Aktivitas ini memberikan peluang bagi anak untuk berinteraksi dengan nyata ,menyebutkan huruf yang didapat ,menghubungkan huruf dengan suara ,serta berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, kemampuan untuk memahami huruf tidak terbatas pada kemampuan kognitif ,ini juga merupakan proses yang melibatkan aspek motorik, bahasa, dan emosi anak. Adapun indikator capaian penelitian inidengan menambahkan (1) anak mengenal simbol huruf dan (2) anak menyebutkan bunyi huruf.Indikator ter-sebut dapat dilakukan dengan aktivitas sederhana seperti mencocokkan huruf dengan gambar atau permainan yang berbentuk kinestetik (Levi et al., 2023).

Pelaksanaan permainan Alphabet Fishing In-teractive diawali dengan persiapan media berupa ko-lam buatan berisi huruf magnetik dan tongkat pancing, diikuti penjelasan aturan main serta demon-strasi oleh guru untuk memberikan pemahaman konkret kepada anak. Pada tahap inti, anak memanc-ing huruf berdasarkan instruksi guru, yang kemudian dilanjutkan dengan identifikasi nama atau bunyi huruf tersebut sebagai bentuk penguatan me-lalui apresiasi positif. Untuk mengoptimalkan perkembangan anak, guru dapat memberikan variasi tantangan seperti memancing sesuai uru-tan abjad atau mencocokkan huruf dengan gam-bar, sebelum akhirnya menut up kegiatan dengan re-fleksi dan diskusi singkat mengenai pengalaman belajar yang telah dilakukan.

Tujuan Penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan permainan Alphabet Fishing Interactive dalam kegiatan per-mainan sebagai Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TKM NU 14 Al Mustaqim, Dusun Reco, Wagir.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif dipilih untuk mengoptimalkan efek-tivitas pembelajaran pengenalan huruf melalui permainan Alphabet Fishing Interactive. Melalui metode ini, peneliti dan guru bekerja sama secara langsung untuk mengidentifikasi sekaligus mengatasi hambatan belajar siswa di dalam kelas secara real-time. Sinergi kolabo-ratif ini tidak hanya memperkuat objektivitas dalam pengamatan perkembangan anak, tetapi juga memas-tikan setiap siklus tindakan dirancang secara presisi guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berdampak nyata pada pen-guatan memori visual anak.

Rancangan penelitian mengacu pada model siklus spiral dari Arikunto (2021) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan sistematis, yaitu perencanaan (plan-ning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (ob-serving), dan refleksi (reflecting). Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan un-tuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan berikut ini :



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2021)

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada bidang pengembangan bahasa anak usia dini, khususnya mengenai kemampuan literasi awal. Fokus penelitian atau definisi operasional variabel dalam studi ini adalah kemampuan mengenal huruf. Hal ini bukan sekadar menghafal abjad, tetapi melibatkan kemampuan untuk membezakan bentuk visual, menyebut nama huruf, serta mengaitkan simbol dengan bunyi (fonem). Penguasaan huruf yang ku-kuh akan memudahkan kanak-kanak memahami hubungan antara teks bertulis dan bahasa lisan, yang seterusnya menjadi prasyarat penting untuk kemahiran membaca dan menulis di peringkat sekolah rendah.

Subjek penelitian adalah anak didik Kelompok A di TKM NU 14 Al Mustaqim, Dusun Reco, Desa Sitirejo, Kecamatan Wagir. Sampel penelitian berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki dengan rentang usia 4–5 tahun.

Pengumpulan data dilakukan melalui ob-servasi langsung dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat perkembangan anak ber-dasarkan indikator mengenal simbol dan menyebutkan bunyi huruf menggunakan lembar checklist. Semen-tara itu, Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase rata-rata kelas. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan mengacu pada standar Arikunto (2015), di mana pembelajaran dikatakan berhasil apabila ke-tuntasan belajar klasikal anak mencapai lebih dari 75% dengan kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Untuk mengetahui peningkatan presentase dihitung dengan rumus berikut.

Tabel 1 Penilaian Ketuntasan

Presentase	Taraf Keberhasilan Anak	Nilai	Kategori
85%-100%	Berkembang baik	4	A
75%-84%	Berkembang sesuai harapan	3	B
65%-74%	Mulai berkembang	2	C
<64%	Belum berkembang	1	D

Sumber: (arikunto 2006)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dimulai dengan pemberian contoh simbol huruf vokal (a, i, u, e, o) oleh guru, yang dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tata tertib serta prosedur permainan. Selanjutnya, anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif memancing ikan sesuai pilihan mereka secara bergantian. Sebagai tahap akhir untuk menguji pemahaman, setiap anak diminta untuk mengidentifikasi dan melafalkan bunyi huruf yang tertera pada ikan yang berhasil mereka tangkap.

Tabel 2 Hasil Siklus I

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Pra Siklus	37,5%	-
Siklus 1	48,75%	66,25%

Data pra-siklus menunjukkan bahwa persentase nilai kemampuan mengenal simbol dan menyebut bunyi huruf anak adalah sebesar 37,5%, yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf dan menyebutkan bunyi huruf dengan benar. Anak juga masih memerlukan bantuan guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hasil prasiklus ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif pada siklus berikutnya.

Menurut temuan evaluasi siklus I pertemuan 1 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase kemampuan mengidentifikasi dan menyebutkan huruf sebesar 48,75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal serta menyebut huruf termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus berikutnya. Refleksi dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1, penerapan permainan Alphabet Fishing belum memberikan hasil yang optimal.

Meskipun anak menunjukkan ketertarikan terhadap permainan, anak masih belum sepenuhnya terarah pada tujuan pembelajaran, yaitu mengenal simbol serta menyebutkan bunyi huruf. Sebagian anak masih lebih tertarik pada aspek visual berupa warna hewan ikan dibandingkan simbol huruf yang terdapat pada badan ikan, kondisi ini menyebabkan anak cenderung memilih ikan berdasarkan warna bukan berdasarkan huruf yang diminta oleh guru. Selain itu pemahaman anak terhadap aturan permainan masih perlu ditingkatkan. Perbaikan akan dilakukan di pertemuan selanjutnya akan digunakan ikan berwarna seragam dan huruf akan lebih diperbesar.

Berdasarkan evaluasi siklus 1 pertemuan 2 hasil perhitungan, persentase kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf mencapai 66,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf tersebut termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Jadi hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua, penggunaan permainan Alphabet Fishing belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dengan memperbarui media pembelajaran melalui pembesaran gambar ikan dan penyesuaian warna, ada dampak yang signifikan terhadap efektivitas visual dalam kelas. Gambar yang lebih besar membantu semua anak untuk melihat rincian simbol huruf dengan lebih mudah, tanpa terhalang oleh jarak pandang. Di sisi lain, penggunaan warna yang seragam terbukti berhasil mengurangi gangguan visual, sehingga perhatian anak lebih terfokus pada materi huruf yang diajarkan. Konsistensi ini membuat proses kognitif anak lebih sederhana saat mengenali bentuk huruf secara terarah dan sistematis. Meskipun pembelajaran belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, strategi perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya, di mana guru akan mengajak anak-anak bernyanyi untuk mengenali simbol huruf dan menyebut bunyinya agar hasilnya lebih baik lagi.

Tabel 3 Hasil Siklus II

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Siklus II	75%	85%

Penilaian siklus II pertemuan 1, hasil perhitungan menunjukkan persentase kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf sebesar 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini

menandakan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, Dimana anak mulai menunjukkan antusias saat mengikuti kegiatan dan mulai memahami aturan permainan dengan lebih baik di bandingkan pada siklus sebelumnya. sebagian besar anak mampu memusatkan perhatian pada simbol huruf yang diperoleh saat memancing. Anak sudah tidak lagi terlalu teralih dengan warna, melainkan mulai memperhatikan huruf yang terdapat pada permainan. Secara umum hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan variasi strategi pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mampu meningkatkan fokus anak terhadap simbol dan bunyi huruf meskipun di perlukan penguatan lanjutan pada pertemuan berikutnya.

Refleksi siklus II pertemuan 1 Selanjutnya, guru menjelaskan aturan serta tata cara bermain, termasuk memberikan instruksi visual dengan cara menulis huruf di udara sebagai gambaran bagi anak. Memasuki tahap permainan, setiap anak diberikan kesempatan untuk memancing ikan di kolam buatan sesuai dengan keinginan mereka secara bergiliran. Setelah berhasil mendapatkan tangkapan, anak diminta untuk mengidentifikasi dan menyebutkan simbol serta bunyi huruf yang tertera pada ikan tersebut sebagai evaluasi pemahaman hasil penilaian siklus II pertemuan 2. Diperoleh perhitungan menunjukkan persentase kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Refleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan ke-2 melalui permainan Alphabet Fishing, menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal simbol dan bunyi huruf. Anak terlihat lebih fokus, antusias, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan simbol huruf yang diperoleh serta menirukan bunyi huruf dengan lebih percaya diri dan mandiri. Anak tidak lagi mudah teralih oleh warna maupun ukuran ikan, melainkan lebih memperhatikan huruf yang terdapat pada media permainan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diperbaiki oleh guru, seperti pembelajaran instruksi yang lebih jelas, penggunaan media yang lebih menarik serta terarah, dan pendampingan yang konsisten, memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak.

Interaksi antara guru dan anak selama kegiatan berjalan lancar. Guru berhasil memberikan scaffolding sesuai kebutuhan anak sehingga proses belajar berlangsung secara optimal. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan mendorong anak lebih aktif berpartisipasi dan penilaian siklus II pertemuan 1 Hasil perhitungan menunjukkan persentase kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf sebesar 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menandakan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, Dimana anak mulai menunjukkan antusias saat mengikuti kegiatan dan mulai memahami aturan permainan dengan lebih baik di bandingkan pada siklus sebelumnya. sebagian besar anak mampu memusatkan perhatian pada simbol huruf yang diperoleh saat memancing. Anak sudah tidak lagi terlalu teralih dengan warna, melainkan mulai memperhatikan huruf yang terdapat pada permainan. Secara umum hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan variasi strategi pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mampu meningkatkan fokus anak terhadap simbol dan bunyi huruf meskipun di perlukan penguatan lanjutan pada pertemuan berikutnya.

Refleksi siklus II pertemuan 1 Selanjutnya, guru menjelaskan aturan serta tata cara bermain, termasuk memberikan instruksi visual dengan cara menulis huruf di udara sebagai gambaran bagi anak. Memasuki tahap permainan, setiap anak diberikan kesempatan untuk memancing ikan di kolam buatan sesuai dengan keinginan mereka secara bergiliran. Setelah berhasil mendapatkan tangkapan, anak diminta untuk mengidentifikasi dan menyebutkan simbol serta bunyi huruf yang tertera pada ikan tersebut sebagai evaluasi pemahaman

Hasil penilaian siklus II pertemuan 2. Diperoleh perhitungan menunjukkan persentase kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Refleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan ke-2 melalui permainan Alphabet Fishing, menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal simbol dan bunyi huruf. Anak terlihat lebih fokus, antusias, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan simbol huruf yang diperoleh serta menirukan bunyi huruf dengan lebih percaya diri dan mandiri. Anak tidak lagi mudah teralihkan oleh warna maupun ukuran ikan, melainkan lebih memperhatikan huruf yang terdapat pada media permainan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diperbaiki oleh guru, seperti pembelajaran instruksi yang lebih jelas, penggunaan media yang lebih menarik serta terarah, dan pendampingan yang konsisten, memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak.

Interaksi antara guru dan anak selama kegiatan berjalan lancar. Guru berhasil memberikan scaffolding sesuai kebutuhan anak sehingga proses belajar berlangsung secara optimal. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan mendorong anak lebih aktif berpartisipasi dan berani mencoba. Karena indikator keberhasilan telah tercapai, kegiatan pembelajaran melalui permainan Alphabet Fishing pada Siklus II Pertemuan ke-2 dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya

## **PEMBAHASAN**

Penerapan permainan Alphabet Fishing interactive di Kelompok A TKM NU 14 Al Mustaqim terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol serta menyebut bunyi huruf. Perubahan terlihat dari pergeseran kategori perkembangan anak, dari dominasi kategori Belum Berkembang pada tahap awal menuju mayoritas anak mencapai ketuntasan pada akhir Tindakan. Pada akhir penelitian, sebagian besar anak telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, dengan capaian sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal simbol dan menyebut bunyi huruf berkembang secara optimal. Keberhasilan ini sejalan dengan teori Jean Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak serta anak belajar melalui simbolik, yang menekankan bahwa anak belajar paling efektif melalui manipulasi objek kongkret dan pengalaman langsung yang menyenangkan (Maulida, 2025).

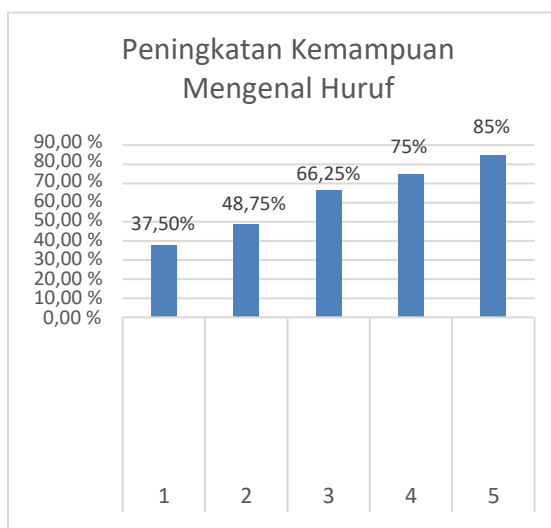
Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Maharani (2025), yang menyatakan bahwa kegiatan menyanyikan huruf membantu anak mengenali bunyi huruf melalui irama dan berulang, sehingga anak lebih mudah mengingat simbol serta bunyi huruf secara menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa metode bernyanyi mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf karena melibatkan aspek auditori dan emosional anak secara aktif.

Aktivitas menebali huruf yang dilanjutkan dengan kegiatan "memancing" huruf merupakan implementasi dari teori konstruktivisme Jean Piaget. Teori ini menekankan bahwa konstruksi pengetahuan anak bersumber dari interaksi langsung dan aktivitas motorik. Sejalan dengan temuan Ika (2018), pelibatan kemampuan motorik halus saat memanipulasi huruf terbukti efektif dalam memperkokoh ingatan anak terhadap bentuk simbol. Selain itu, modifikasi media melalui pembesaran ukuran huruf dan penggunaan warna yang seragam bertujuan untuk meminimalisir gangguan visual. Hal ini dilakukan agar fokus anak tetap terjaga pada pengenalan simbol, sesuai dengan prinsip kesederhanaan dan kejelasan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan permainan Alphabet Fishing Interactive terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang rendah tekanan namun tinggi keterlibatan (active engagement). Anak tidak merasa sedang "belajar" dalam pengertian formal yang membosankan, melainkan merasa sedang bermain sehingga motivasi intrinsik mereka muncul secara alami. Fenomena ini sesuai dengan penelitian Fadilah (2021) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menurunkan kecemasan akademik pada anak. Selain itu, Rahmawati, dkk. (2018)

Berdasarkan pemaparan di atas permainan Alphabet Fishing Interactive telah teruji secara empiris sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TKM NU 14 Al

Mustaqim. Keberhasilan ini membuktikan bahwa penggabungan antara aktivitas motorik, stimulasi multisensori, dan suasana belajar yang menyenangkan mampu memberikan dampak yang jauh lebih signifikan dari pada metode drill kartu huruf biasa. Dengan mengintegrasikan aspek fisik-motorik dan kognitif, media ini memenuhi prinsip pembelajaran holistik bagi anak usia dini sebagaimana dikemukakan oleh Su-santo (2019), yaitu pembelajaran yang terhubung dengan aktivitas nyata dan dunia bermain anak, sehingga literasi dasar dapat dikuasai dengan lebih bermakna dan menyenangkan. Berikut grafik peningkatan kemampuan mengenal huruf mulai dari pra siklus, siklus I pertemuan 1, siklus II pertemuan 2, siklus II pertemuan 1, siklus II pertemuan 2



Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan Alphabet Fishing interactive untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TKM NU 14 Al Mustaqim sitirejo wagir, dapat disimpulkan bahwa permainan ini terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun untuk mengenali simbol serta menyebut bunyi huruf., dari rata-rata 37,5% menjadi 85%, mengkonfirmasi teori Jean Piaget mengenai tahap perkembangan pra-operasional. Pada fase ini, anak mulai mengembangkan fungsi simbolik, yaitu kemampuan untuk merepresentasikan objek melalui simbol, namun mereka tetap memerlukan alat peraga konkret untuk memahami konsep yang abstrak. Media Alphabet Fishing Interactive berperan sebagai jembatan fisik yang mengubah huruf dari sekadar simbol mati menjadi objek nyata yang dapat dimanipulasi secara langsung. Melalui proses asimilasi dan akomodasi saat memancing "ikan huruf", anak secara aktif menginternalisasi bentuk dan bunyi ke dalam skema kognitif mereka, sehingga transisi menuju pemahaman simbolik menjadi lebih efektif dan mendalam.

## DAFTAR RUJUKAN

Agustus, N., Jl, A., Andi, P., Nst, H., Stain, K., Lombang, P., Panyabungan, K., Natal, K. M., & Utara, S. (2024). Peran Interaksi Sosial Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif, meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Dalam melakukan penelitian, . Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa, 3(3), 39–45.

Angraini, N. (2020). Peran orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia dini, diakses 22 maret 2023, pk. 13.30 wib. Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 7(1), 43–54

- Depalina, S., & Yanti, L. (2025). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Interaktif di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini*, 1(4), 132–141. <https://ejournal.aspirasi.or.id/index.php/jupenbaud>
- Hasbullah, R. (2020). Jurnal Lingue seseorang diawali dengan bahasa lisan . Hal terjadi terus menerus sehingga penguasaan. 2(2).
- Ika, N., Rakhmawati, S., Hasibuan, R., & Reza, M. (2018). Using Multisensory on the Ability to Recognize Letter Sounds and Forms of Children. *Ijeces*, 7(2), 111–116. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24.
- Levi, M. A. N., Hamidah, M., & Ningrum, L. D. C. N. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Flashcard Pada Anak Kelompok B. *Journal of Education Research*, 4(4), 1773–1784. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.393>
- Maulida, S. (2025). Implementasi Tahap Praoperasional dalam Pembelajaran Anak Usia 4–6 Tahun Berdasarkan Teori Jean Piaget. *Ipaud*, 2(1). <https://jurnal.staimaba.ac.id/index.php/ipaud/article/view/32>
- Mutiara Abdullah, Mohamad Zubaidi, & Nunung Suryana Jamin. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Abjad Fishing terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(4), 80–91. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v1i4.47>
- Tamila, R., & Loka, N. (2022). Jurnal I ' tibar Program Studi Jurnal I ' tibar Program Studi. *Journal I'Tibar*, 6(02), 14–28.
- Yulida Izatusholihah, Elan, dan H. Y. M. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Zuhrotul, B. H., Islam, A., Pancor, H., & Timur, L. (2025). Efektivitas Permainan Balok Huruf terhadap Perkembangan Bahasa dalam Pengenalan Huruf Anak Usia Dini. 6(September), 348–356.
- RI, Kemendikbud. 2025. “Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.