



TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PANCING HURUF

Rabiatul Adwiya¹ & Nur Rahmah²

¹ TK Al-Hidayah | email: rabi654@gmail.com

² IAIN Palopo | email: nurrahmah@iainpalopo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini mengevaluasi efektivitas permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak-anak kelompok A di TK AL-Hidayah, Desa Cening, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara. Pada siklus I, permainan pancing huruf digunakan untuk mengembangkan keterampilan linguistik anak-anak berusia 4-5 tahun. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak-anak umumnya baik, meskipun ada variasi dalam tingkat perkembangan. Dari 15 anak, 20% belum berkembang, 47% berkembang sesuai harapan, 13% berkembang sangat baik, dan 20% baru mulai berkembang. Secara keseluruhan, 53% anak menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa yang signifikan. Pada siklus II, dilakukan perbaikan dan penyesuaian dalam pelaksanaan permainan untuk mengatasi tantangan yang ada. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 0% anak tergolong belum berkembang, 20% mulai berkembang, 33% berkembang sesuai harapan, dan 47% berkembang sangat baik. Sebanyak 80% anak mengalami peningkatan keterampilan bahasa, menunjukkan keberhasilan metode permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak secara klasikal. Penelitian ini menggarisbawahi efektivitas permainan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dalam pengembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa, Mengenal Huruf, Pancing Huruf, Anak Usia Dini

***Abstract:** This study evaluated the effectiveness of the letter fishing game in improving the ability to recognize letters of group A children at AL-Hidayah Kindergarten, Cening Village, Malangke Barat District, North Luwu Regency. In cycle I, the letter fishing game was used to develop the linguistic skills of children aged 4-5 years. The results showed that children's language skills were generally good, although there was variation in the level of development. Of the 15 children, 20% had not developed, 47% developed as expected, 13% developed very well, and 20% were just starting to develop. Overall, 53% of children showed significant improvement in language skills. In cycle II, improvements and adjustments were made in the implementation of the game to overcome existing challenges. The results of cycle II showed significant improvement, with 0% of children classified as not developing, 20% starting to develop, 33% developing as expected, and 47% developing very well. As many as 80% of children experienced an increase in language skills, indicating the success of the letter fishing game method in improving children's language skills classically. This study underlines the effectiveness of games as a fun and beneficial learning strategy in early childhood language development.*

Keywords: Language Learning, Letter Learning, Letter Fishing, Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak-anak di masa kanak-kanak berada pada kondisi paling mudah dipengaruhi (Maghfiroh & Suryana, 2021). Dalam kurun waktu tersebut, berbagai hal dapat tumbuh dan berkembang dengan sukses. Oleh karena itu, banyak orang menyebut masa kanak-kanak sebagai masa keemasan (Kurniati, et.al., 2022). Pendidikan anak usia dini diperlukan untuk mencegah kita kehilangan tahun-tahun emas itu. (Bab 1 Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) Guru dan orang tua perlu menyadari bahwa perkembangan bahasa anak terjadi secara bertahap. Oleh karena itu, pemerolehan bahasa pada anak juga harus menyesuaikan dengan tahapan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa permainan berfungsi sebagai lingkungan belajar anak dan anak memperoleh pengetahuan melalui bermain. Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran itu sendiri maupun kegiatan lain yang melibatkan anak harus dilaksanakan dalam lingkungan yang menyenangkan (Tania & Rakimahwati, 2024).

Anak didorong dalam banyak hal untuk belajar huruf, menyanyi, berinteraksi dengan keluarga dan teman, serta mengembangkan berbagai kemampuan lainnya. Semua aktivitas ini dimaksudkan untuk membantu anak tumbuh dalam berbagai dimensi moral dan etika, termasuk dimensi keagamaan, sosial dan emosional, fisik, motorik, kognitif, linguistik, dan artistik. Hal ini ada hubungannya dengan firman Allah SWT yang tertulis. Ayat yang menjelaskannya terdapat dalam surat An-Nahl (16): 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu, dan Dia memberi kamu pendengaran, Penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” Departemen Agama RI, (2018).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenis pendidikan terbaik untuk mengasah keterampilan anak dan memaksimalkan perkembangan anak usia dini (Rupinidah & Suryana, 2022). Terselenggaranya proses pendidikan sangat erat kaitannya dengan kecemerlangan dan tinggi badan individu seseorang. Rasulullah SAW bersabda: “Telah menceritakan kepada kami Sa'id bin 'Umarah telah mengabarkan kepadaku Al Harits bin An Nu'man saya mendengar Anas bin Malik dari Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam, beliau bersabda: "Muliakanlah anak-anak kalian dan perbaikilah tingkah laku mereka." (HR. Ibnu Majah) (Alqazwiiniy, 1982).

Menurut penjelasan Abdul Nashih Ulwan mengenai hadits tersebut, orang tua, khususnya ayah dan ibu, mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kebaikan pada anak-anaknya. Mereka bertugas mendidik anak-anak kecil bagaimana berperilaku pantas, dapat diandalkan, dan mengamalkan istiqomah (Ulwan, 2019). Hadits ini menegaskan bahwa tanggung jawab orang tua untuk memberikan pendidikan yang baik kepada anak-anaknya dan setiap anak berhak mendapatkan pendidikan sejak usia dini sampai mereka menikah.

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki anak usia Taman Kanak-Kanak dan dipersiapkan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Pengenalan alfabet adalah keterampilan

yang tampak mudah. Namun keterampilan ini harus dikuasai oleh anak TK karena kemampuan mengenal huruf merupakan syarat untuk dapat membaca.

Langkah pertama dalam mengembangkan keterampilan linguistik pada anak-anak adalah mempelajari alfabet. Kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dipupuk dengan memberikan stimulasi terbaik sejak dini agar kelak dapat menunjang perkembangan bahasanya dengan sebaik-baiknya. Mengetahui hubungan bentuk dan bunyi huruf serta mampu mengenali alfabet merupakan tahapan perkembangan anak yang memungkinkan mereka memahami tampilan huruf dan cara menafsirkannya (Ulwan, 2019). Bermain merupakan salah satu kegiatan yang membantu anak belajar mengenal huruf. Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah sebuah permainan; bermain adalah belajar; bermain merupakan kegiatan yang diulang-ulang dan memberikan rasa gembira dan puasa pada anak; bermain sebagai cara bersosialisasi; sebagai cara untuk menjelajah; sebagai cara untuk mengungkapkan perasaan; sebagai cara untuk menjadi kreatif; sebagai cara untuk mencari fasilitas belajar yang menyenangkan; dan sebagai cara untuk mengenal lingkungan dan lingkungan sekitar tempat anak menemukan kehidupan (Azizah & Eliza, 2021).

Mengingat otak anak berada pada tahap yang luar biasa dan memiliki potensi perkembangan yang tidak terbatas pada usia tersebut, maka dari uraian di atas terlihat jelas betapa pentingnya memaksimalkan seluruh elemen tumbuh kembang anak, termasuk pengenalan huruf sejak dini. Anak harus mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya melalui

berbagai kegiatan belajar yang menyenangkan. Anak-anak menjadi bosan dan tidak tertarik dengan tugas pengenalan huruf jika diajarkan dengan cara yang sangat tradisional. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan huruf pada anak melalui berbagai metode pembelajaran.

Kenyataan di lapangan menunjukkan betapa kecilnya anak-anak yang masih mampu mengenal huruf-huruf abjad. Dibandingkan dengan kemampuan lain, seperti kemampuan fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan artistik, kemampuan linguistik, khususnya kemampuan mengenal huruf, juga belum berkembang. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa pengembangan pengenalan huruf abjad dilaksanakan di TK AL-Hidayah, dengan jumlah anak usia 4-5 tahun kelas A sebanyak 11 anak. Kemampuan mengenal huruf abjad bervariasi, ada anak yang masih belum berkembang dengan baik dan ada pula yang sudah mampu mengenal huruf abjad. Berdasarkan hasil observasi kelompok penelitian A di TK AL-Hidayah, ada anak yang sudah bisa mengucapkan huruf a-z, namun masih kesulitan dalam menuliskannya. Anak bisa menyebutkan huruf atau bentuknya, namun tetap ditulis terbalik, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "l", " dan 1.

Jumlah anak yang belum berkembang lebih banyak dibandingkan dengan jumlah anak yang sudah berkembang; Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah pada kemampuan berbahasa dalam mengenal huruf abjad. Rendahnya kemampuan mengenal huruf dapat terjadi karena kurangnya alat permainan edukatif (APE) di sekolah. Memiliki alat permainan edukatif (APE) dapat menunjang pembelajaran anak. Akibat kurangnya

partisipasi anak dalam kegiatan belajar dan menganggapnya membosankan, pemahaman mereka tentang pengenalan huruf belum berkembang sebagaimana mestinya.

Kegiatan pembelajaran di TK AL-Hidayah berbasis pada latihan menulis dengan memanfaatkan buku atau lembaran (LKS), bukan pada kegiatan yang menjadikan pengenalan huruf menjadi permainan. Anak-anak berkembang menjadi pembelajar pasif yang hanya menerima perkataan guru begitu saja dan tidak memberi kembali dalam semangat timbal balik.

Bermain hendaknya dijadikan sarana untuk belajar. Peluang dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat ditemukan dalam bermain. Untuk melepas penat dan menghibur diri, bermain itu perlu. Setiap manusia, baik muda maupun dewasa, pasti ingin bermain. Bermain adalah dorongan mendasar manusia, sama seperti kebutuhan untuk bersosialisasi dan berkumpul dengan orang lain. Kegiatan yang menyenangkan adalah kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri, sukarela dan tanpa paksaan dengan tujuan untuk menimbulkan perasaan senang. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan jiwa anak, sehingga perlu adanya pemberian fasilitas dan kesempatan terbaik pada setiap aktivitas bermain yang dilakukan (Cendana, 2022). Kegiatan yang menyenangkan dan menegangkan menjadi favorit anak-anak. Anak-anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dengan bantuan mainan tersebut. Melalui bermain, mereka menjadi akrab dengan orang-orang dan lingkungan di sekitar mereka (Irwansyah, 2022).

Hiburan anak-anak yang dikenal sebagai permainan pasif tidak memerlukan

banyak tindakan fisik. Kegiatan berikut ini merupakan contoh permainan pasif: membaca, mendengarkan radio, dan menonton film (Hayati, 2021).

Aktivitas anak yang disebut dengan “bermain aktif” melibatkan banyak gerakan atau aktivitas fisik. Bermain berkelompok dan bersama teman merupakan contoh permainan aktif. Salah satu jenis permainan pengenalan huruf yang dapat dimainkan dalam kelompok besar atau kecil adalah permainan memancing huruf. Kegiatan ini berpotensi atau sudah memiliki kompetensi untuk membantu perkembangan bahasa anak. Permainan memancing kartu huruf merupakan kegiatan bermain yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar mengenal simbol huruf. Ini termasuk alat pancing dan ikan dengan simbol huruf di sisi tubuhnya. Permainan memancing dengan kartu huruf ini dirancang agar anak-anak dapat belajar sambil bermain, melatih ingatannya terhadap huruf-huruf yang ada di sisi tubuh ikan, dan meningkatkan fokus saat memancing.

Karena pembelajaran di TK AL-Hidayah terkesan ditonton dan tidak menarik sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi, maka disimpulkan bahwa anak belum mahir dalam mengenal huruf. Hal ini disebabkan guru tidak menggunakan sumber belajar yang dapat menumbuhkan minat dan konsentrasi. Siswa memerlukan permainan aktif untuk belajar.

Berdasar dari paparan di atas, maka penelitian tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai “Penerapan Permainan Pancing Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Kabupaten Luwu Utara”.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), sebuah metode reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas melalui penerapan tindakan tertentu. PTK dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri dengan tujuan utama meningkatkan kinerja sebagai pengajar dan memastikan kemajuan pembelajaran siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di TK AL-Hidayah, Kecamatan Malange Barat, Kabupaten Luwu Utara, selama satu bulan. Subjek penelitian melibatkan seluruh anak Kelompok A di TK tersebut, yang berjumlah 15 orang. Dari jumlah ini, terdapat 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian bertujuan untuk mengevaluasi apakah keterampilan pengenalan huruf anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan memancing huruf.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model Kurt Lewin digunakan sebagai dasar metodologis dalam penelitian ini.

Pada siklus pertama, peneliti mulai dengan merencanakan strategi implementasi bersama guru kelas. Perencanaan mencakup identifikasi faktor-faktor yang menghambat pengenalan huruf, cara menilai pembelajaran, pemilihan tema pembelajaran, penyusunan rencana kegiatan, serta persiapan bahan dan alat, termasuk media pemancingan huruf. Tahap pelaksanaan melibatkan implementasi rencana dengan aktivitas yang sudah direncanakan, seperti

menyambut siswa, mendeskripsikan alat ajar, dan memberikan pancing huruf. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kemajuan anak-anak selama kegiatan. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.

Siklus kedua dimulai dengan menganalisis hasil dari siklus pertama dan memperbaiki masalah yang teridentifikasi. Perencanaan siklus kedua melibatkan penyusunan rencana pembelajaran yang lebih baik, termasuk penyiapan alat dan lingkungan kelas, serta pembuatan lembar kerja untuk observasi. Pelaksanaan pada siklus kedua melibatkan penggunaan pancing huruf yang lebih baik, pembagian anak ke dalam kelompok, dan aktivitas yang mendukung pengenalan huruf. Selama pelaksanaan, peneliti terus memantau keterlibatan anak-anak dan mengarahkan mereka dalam kegiatan.

Instrumen penelitian mencakup lembar observasi berbentuk checklist untuk menilai perkembangan keterampilan mengenal huruf. Rubrik penilaian mengukur kemampuan anak dalam memahami perintah, menyebutkan, dan membedakan huruf, dengan skala penilaian dari belum berkembang hingga berkembang sangat baik.

Metode pengumpulan data melibatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan anak-anak selama proses pembelajaran. Dokumentasi mencakup catatan kejadian, gambar kegiatan, dan data lain yang dikumpulkan langsung dari lokasi penelitian. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menilai efektivitas permainan memancing

huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak-anak.

Rumus analisis data yang digunakan adalah $P = (f/N) \times 100\%$, di mana P adalah persentase perubahan, f adalah jumlah anak yang mengalami perubahan, dan N adalah jumlah keseluruhan anak. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa efektif permainan memancing huruf dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak-anak di TK AL-Hidayah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan dan ketangkasan berkomunikasi dan mengungkapkan pikiran dan informasi melalui penggunaan bahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dikenal sebagai keterampilan berbahasa. Peneliti menemukan bahwa anak-anak di TK AL-Hidayah mengalami peningkatan keterampilan Bahasa Dimana hasil tersebut dilihat dari prasiklus sebelum dimulainya siklus 1 sampai selesainya siklus 2. Pada pra penelitian, dan mencari informasi yang ada pada saat observasi, masih ada beberapa anak yang belum tertib dalam belajar. Serta kurangnya media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak bisa di lihat dari data yang di dapat. Pada saat penelitian siklus 1, awalnya anak-anak belum maksimal dalam menerima atau menyimak aturan dalam belajar. Tetapi pada siklus 2, anak dapat mengerti aturan dalam belajar, kemudian masih belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Tetapi di siklus 2, anak-anak sudah menunjukkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat dan berbicara dan

mengangkat tangan pada saat di pancing dengan huruf.

Pada siklus I, menulis dilakukan melalui permainan huruf dan memancing huruf. Siswa kelas A AL-Hidayah terlibat langsung dalam komposisi ini. Anak-anak berusia antara 4 dan 5 tahun dapat mengembangkan keterampilan linguistiknya dengan memainkan permainan memancing huruf. Keterampilan linguistik anak-anak cukup baik, ada pula yang masih berkembang, berdasarkan temuan siklus pertama. Tiga dari 15 anak masih tercatat belum berkembang (20%). Tiga anak (20%) tergolong baru mulai berkembang, tujuh anak (47%), berkembang sesuai harapan, dan dua anak (13%) tergolong berkembang sangat baik. Berdasarkan observasi kemampuan berbahasa anak dari tahap pratindakan hingga siklus I, terdapat 8 anak yang menunjukkan peningkatan, 3 anak yang baru mulai berkembang terus mengalami peningkatan dan 5 anak yang belum mulai berkembang mulai mengalami peningkatan. Oleh karena itu, dapat dikatakan 53% berhasil meningkatkan kemampuan bahasa klasikal anak.

Anak muda itu menanggapi dengan penuh kegembiraan setelah menyelesaikan tugas memancing surat. Anak-anak senang dan bersemangat memainkan permainan memancing huruf ketika penulis memperkenalkannya pada pertemuan pertama. Namun, ketika penulis mengklarifikasi bahwa permainan memancing huruf lebih dari sekedar permainan dan mungkin membantu siswa belajar lebih banyak tentang kemampuan linguistik anak kecil, anak-anak pada pertemuan pertama masih belum memahami fungsi yang dimaksudkan.

Setelah pembelajaran bersama anak selesai, penulis berbincang dengan

instruktur untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan permainan memancing huruf untuk membantu kemampuan berbahasa anak. Setelah menanyakan kepada siswa tentang sejumlah indikasi yang penulis selidiki, termasuk jenis-jenis huruf, termasuk vokal dan konsonan, temuan guru menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan. Hanya 8 dari 15 anak yang mampu menjawab pertanyaan guru. Guru kelas senang melihat hal ini karena menunjukkan peningkatan keterampilan dasar matematika. Guru mengantisipasi kemajuan besar dalam pengenalan huruf pada siklus mendatang.

Pada siklus II latihan menulis dilakukan dengan mengatasi tantangan yang dihadapi siswa guna mencapai peningkatan sebesar-besarnya. Terjadi peningkatan yang cukup besar pada siklus II. Dari 15 anak tersebut, 0 (0% diantaranya) masih tergolong belum berkembang. Tiga anak diberi label mulai berkembang (20%), lima anak diberi label berkembang sesuai harapan (33%), dan tujuh anak diberi label berkembang sangat baik (47%). Berdasarkan temuan observasi perkembangan bahasa anak dari siklus I ke siklus II, terdapat 12 anak yang menunjukkan peningkatan, 5 anak yang diharapkan berkembang normal berkembang sangat baik, 3 anak yang mulai berkembang menjadi diharapkan berkembang, dan 4 anak yang belum berkembang mulai melakukannya. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa klasikal anak dapat dikatakan mengalami peningkatan.

Setelah melakukan permainan memancing huruf pada siklus II, jawaban anak-anak menunjukkan bahwa mereka cukup senang dan bersemangat. Selain itu, dapat diamati bahwa anak-anak lebih sering

memainkan permainan memancing huruf dan memperoleh hasil yang jauh lebih baik pada siklus II.

Setelah pembelajaran bersama anak selesai, penulis dan instruktur berdiskusi mengenai bagaimana cara memanfaatkan permainan memancing huruf untuk membantu kemampuan berbahasa anak. Ada perbedaan besar, kata guru itu. Hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan kepada kelas tentang membaca huruf dan kata di papan tulis dan hampir setiap siswa menjawab dengan baik pada saat yang bersamaan. Begitu pula ketika instruktur menanyakan jenis-jenis huruf, di mana letak huruf vokal dan konsonan. Ternyata permainan yang penulis terapkan pada permainan memancing huruf ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, hal ini membuat para guru sangat senang karena dengan hadirnya penulis dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak khususnya perkembangan kemampuan berbahasanya. Dari kegiatan menulis yang dilakukan pada siklus I dan II respon anak sangat baik, bahkan pada siklus I anak sangat antusias dalam memainkan permainan memancing huruf. Selain itu, anak pada siklus II sudah sangat mahir memainkan permainan memancing huruf dan lebih disiplin serta terstruktur dalam melakukannya. Diketahui rata-rata remaja mengalami peningkatan akibat penerapan Siklus I dan Siklus II. Peningkatan kemampuan berbahasa anak menunjukkan bahwa bermain menangkap huruf meningkatkan pembelajaran bila dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Memainkan permainan "memancing huruf" adalah salah satu cara untuk membantu anak-anak usia 4-5 tahun meningkatkan kemampuan linguistik mereka.

Teori Sofia Hartati yang salah satu ciri

anak usia dini adalah umumnya masih sulit berkonsentrasi dalam melakukan suatu aktivitas dalam jangka waktu yang lama didukung oleh penelitian tersebut. Akibatnya, anak cepat mengalihkan perhatiannya ke aktivitas lain kecuali aktivitas tersebut menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Oleh karena itu, para akademisi meyakini bahwa anak memerlukan media sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan. Selain itu, guru TK AL-Hidayah masih kurang memberikan pengarahan dan pengawasan terhadap kemampuan berbahasa siswa dan hanya menggunakan buku LKS dan bahan ajar lainnya. Maka penulis memilih permainan memancing huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

PENUTUP

Simpulan

Permainan pancing huruf di TK AL-Hidayah Desa Cening Kec. Malange Barat, Kab. Luwu Utara dapat membantu anak kecil kelompok A belajar mengenal huruf. Pada siklus I, menulis dilakukan melalui permainan huruf dan memancing huruf. Siswa kelas A AL-Hidayah terlibat langsung dalam komposisi ini. Anak-anak berusia antara 4 dan 5 tahun dapat mengembangkan keterampilan linguistiknya dengan memainkan permainan memancing huruf. Hasil siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak secara umum cukup baik, meskipun ada pula yang belum matang sepenuhnya. Tiga dari 15 anak masih tercatat belum berkembang (20%). 7 anak tergolong berkembang sesuai harapan (47%), 2 anak tergolong berkembang sangat baik (13%), dan 3 anak tergolong baru mulai berkembang (20%).

Berdasarkan observasi kemampuan berbahasa anak dari tahap pratindakan hingga siklus I, terdapat 8 anak yang menunjukkan peningkatan, 3 anak yang baru mulai berkembang terus mengalami peningkatan dan 5 anak yang belum mulai berkembang mulai mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebesar 53% peningkatan kemampuan bahasa klasikal anak berhasil dicapai. Pada siklus II, menulis dilakukan dengan mengatasi tantangan yang dialami siswa guna mencapai peningkatan sebesar-besarnya. Terjadi peningkatan yang cukup besar pada siklus II. Dari 15 anak tersebut, 0 (0% diantaranya) masih tergolong belum berkembang. Tiga anak diberi label mulai berkembang (20%), lima anak diberi label berkembang sesuai harapan (33%), dan tujuh anak diberi label berkembang sangat baik (47%). Berdasarkan observasi keterampilan berbahasa anak dari siklus I ke siklus II, terdapat 12 anak yang menunjukkan peningkatan, dengan 5 anak yang diharapkan berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik, 3 anak yang diharapkan berkembang sesuai harapan, dan 4 anak yang diharapkan berkembang sesuai harapan. dari mereka yang belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kemampuan Bahasa Anak secara klasikal tercapai dengan sangat baik dengan 80%.

Saran

Kepada orang tua, Orang tua harus lebih memperhatikan bagaimana perkembangan setiap anak. Selalu gunakan permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan untuk mengajar anak-anak. Agar anak dapat lebih mengenal kemampuan berbahasa anak, orang tua harus membantu dalam menggunakan permainan tambahan untuk melanjutkan

upaya mengembangkan kemampuan berbahasa anak tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah. Kepada guru, Sebaiknya guru mulai memberikan perhatian lebih terhadap hal-hal yang berkaitan dengan segala sesuatu yang bermanfaat untuk dipraktikkan dan dikenalkan kepada anak sejak dini dan terus melakukan hal ini hingga anak nyaman membaca dan berbicara tidak hanya secara tertulis tetapi juga secara lisan. Untuk mencapai hasil terbaik bagi perkembangan anak dalam situasi ini, guru dan orang tua harus berkolaborasi untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara sekolah dan orang tua. Kepada TK AL-Hidayah, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam penyediaan permainan permainan yang dapat menstimulus kualitas berbahasa anak permulaan yang ada dalam diri anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada editorial team Jurnal Tunas Cendekia dimana telah membantu penulis menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqazwiiniy, A.A.M.Y. (1982). Sunan Ibnu Majah Kitab. Al-Adab Juz. 2. Darul Fikri: Beirut – Libanon.
- Azizah & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Pada Anak. *Jurnal Basicedu*. 5 (2), 717-723. <http://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Cendana, H. (2022). Perkembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidika Anak Usia Dini*. (2022), 6 (2). 771-778. 10.31004/obsesi.v6i2.1516
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya 598, (Surabaya, September 2018).
- Hayati, S.N. (2021). Permainan Dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1). <https://doi.org/10.25299/jge.6985>.
- Irwansyah, R. (2022). Perkembangan Peserta Didik. UPI Bandung.
- Kurniati, F., Sukmawati, S., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Anak Didik Anak Usia Dini di Lembaga Kelompok Bermain Bintang Desa Sidang Emas Banyu Asin III. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(03), 345–350. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i03.247>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Rupnidah & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6 (1), 49-58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/48199/19571>
- Salma Aulia Khosibah dan Dimiyati, “Bahasa Reseptif Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020). Vol. 5 (2) 1860-1869. 10-31004/obsesi. V512. 1015.
- Tania, A. & Rakimahwati, R. (2023). Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15344–15351. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14528>
- Ulwan, A.N. (2019). *Tarbiyatul Aulad fil Islam* (Terj. Jamaludin Miri). Pustaka Amani.