



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pengetahuan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dan menyebutkan sumber:

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD PADA ANAK USIA  
4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK NICCO  
AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NUR ATIKA**  
**NIM. 11710924547**

**FAKULAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2023 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD PADA ANAK USIA  
4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK NICCO  
AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**NUR ATIKA**  
**NIM. 11710924547**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2023 M**



**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nico Azzahra Kids Kota Pekanbaru*”, yang ditulis oleh Nuratika NIM:11710924547 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 5 Jumadil Akhir 1445 H.  
18 Desember 2023 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing Skripsi

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.  
NIP. 19706122005012003

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, peneliti
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nisco Azzahra Kids Kota Pekanbaru*”, yang ditulis oleh Nuratika NIM.11710924547 telah di ujiankan dalam sidang munaqasah fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Jumadil Awal 1445 H November 2023 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pekanbaru, Jumadil Awal 1445 H

Januari 2024 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Penguji I

Yulia Novita, S.Pd, I.,M.Par

Penguji II

Indah Wati S.Pd, M.PE

Penguji III

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag

Penguji IV

Dr.Nunu Mahnun.M.Pd

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Dr. H. Kadar, M.Ag  
NIP. 19650521 199402 1 001



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nuratika  
 NIM : 11710924547  
 Tempat/Tanggal Lahir : Senayang/07 Juli 1999  
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.

Meyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis skripsi dengan judul Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi ini, saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 18 Desember 2023  
 yang membuat pernyataan



Nur Atika  
 NIM. 11710924547

UIN SUSKA RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* peneliti haturkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru”. Skripsi ini disusun dalam rangka melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga, sahabat dan para pengikut beliau hingga akhir zaman. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua peneliti, Ayahanda Muhammad Ahad dan Ibunda Zuraida yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan do’a, sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materi. Oleh karena itu, peneliti menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan, yaitu kepada :

1. Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H.Mas’ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., beserta seluruh staf.
2. Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyahdan Keguruan, Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., beserta seluruh staf.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 05 Jumadil Akhir 1444 H.  
 18 Desember 2023 M.

Nur Atika

NIM. 11710924547







### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Nur Atika, (2023): The Effect of Alphabet Fishing Game toward 4-5 Years Old Children Ability to Know the Alphabet at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City**

This research aimed at finding out the effect of Alphabet Fishing game toward 4-5 years old children ability to know the alphabet at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City. It was experiment research with one group pretest-posttest design. The subjects of this research were teachers and students at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City. The object was the effect of Alphabet Fishing game toward 4-5 years old children ability to know the alphabet at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City. All students at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City were the population of this research, and they were 25 students (15 students in A1 Mawar and 10 students in A2 Melati). The samples were 15 students in A1 Mawar selected by using purposive sampling technique. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was paired sample t-test with SPSS 23 program. The data analysis result of paired sample t-test, the score of Sig. (2-tailed) 0.000 was lower than 0.05, so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. There was a significant effect of Alphabet Fishing game toward children ability to know the alphabet. The result of gain formula was 84.8%, and it was in high category. Based on the data analysis of experiment group,  $t_{\text{observed}}$  was 2.730,  $t_{\text{table}}$  was 2.178, so Null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected, and Alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. So, it could be concluded that there was an effect of Alphabet Fishing game toward 4-5 years old children ability to know the alphabet at Kindergarten of Nicco Azzahra Kids Pekanbaru City.

**Keywords: Alphabet Fishing Game, Ability to Know the Alphabet**



### ملخص

نور عتيقة، (٢٠٢٣): تأثير لعبة صيد الحروف على مهارة التعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير لعبة صيد الحروف على مهارة التعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو. يستخدم هذا البحث بحثاً تجريبياً مع تصميم المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والبعدي. أفراد هذا البحث هم المعلمون والطلاب في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو. وفي الوقت نفسه، فإن الموضوع من هذا البحث هو تأثير لعبة صيد الحروف على مهارة التعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو. المجتمع في هذا البحث جميع الأطفال في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو، بإجمالي ٢٥ طالباً (الصف أ ١ وردة يتكون من ١٥ طفلاً والصف أ ٢ ياسمين يتكون من ١٠ أطفال). تم أخذ عينة هذا البحث من الصف أ ١ وردة، والبالغ عددهم ١٥ طفلاً باستخدام تقنية أخذ العينات الهادفة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبارات لعينة مقترنة بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٣. نتائج تحليل البيانات من حساب اختبارات لعينة المقترنة هي أن قيمة الأهمية (٢ الذيل) هي ٠.٠٠٠٠ > ٠.٠٥. ثم يتم رفض الفرضية الصفرية ويتم قبول الفرضية البديلة، أي أن هناك تأثيراً معنوياً بين لعبة صيد الحروف على مهارة التعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال بالنتائج التي تم الحصول عليها من معادلة الكسب الطبيعي ٨٤.٨٪ في فئة عالية. وبناء على نتائج تحليل البيانات في الصف التجريبي وجد أن حساب ت = ٢،٧٣٩ وجدول ت = ٢،١٧٨ بحيث يتم رفض الفرضية الصفرية بينما تم قبول الفرضية البديلة. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثير لعبة صيد الحروف على مهارة التعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة أطفال نيكو الزهراء بمدينة بكنبارو.

الكلمات الأساسية: لعبة صيد الحروف، مهارة التعرف على الحروف الهجائية



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Masalah.....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Permainan Memancing Huruf .....	11
B. Kemampuan Mengenal Huruf.....	19
C. Anak Usia 4-5 Tahun .....	25
D. Penelitian Yang Relevan.....	29
E. Konsep Operasional .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Metode Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	37
D. Populasi dan Sampel .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	44
B. Penyajian Data Penelitian .....	48
C. Analisis Hasil Penelitian .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Bahasa ..... 4

Tabel II.1 Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Bahasa..... 19

Tabel III.1 Data Populasi Anak Didik TK Nicco Azzahra Kids Usia 4-5 Tahun Pada Tahun Ajaran 2023/2024..... 34

Tabel III.2 Data Sampel Anak Didik TK Nicco Azzahra Kids Usia 4-5 Tahun Pada Tahun Ajaran 2023/2024..... 35

Tabel IV.1 Uji Reliabilitas ..... 44

Tabel IV.2 Uji Normalitas..... 45

Tabel IV.3 Uji Korelasi..... 46

Tabel IV.4 Uji T..... 47

Tabel IV.5 Kategori Gain Ternormalisasi..... 50

Tabel IV. 6 Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (Pretest) Pada Kelas Eksperimen..... 51

Tabel IV. 7 Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (Pretest) Pada Kelas Eksperimen..... 52

Tabel IV.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Treatment Pertama ..... 53

Tabel IV.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Treatment Kedua ..... 55

Tabel IV.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Treatment Ketiga..... 57

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Treatment Keempat.....	59
Tabel IV.12 Rekapitulasi Hasil Data Treatment Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.....	61
Tabel IV. 13 Gambaran Umum Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Sesudah Perlakuan (Posttest) Pada Kelas Eksperimen.....	63
TabelIV.14 Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (Posttest) Kelas Eksperimen .....	64
Tabel IV.15 Perbandingan Pretest Dan Posttest .....	65





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Pedoman Observasi Variabel X .....	83
Lampiran 2 Pedoman Observasi Variabel Y.....	85
Lampiran 3 lembar Instrument Observasi Variabel Y .....	86
Lampiran 4 Lembar Instrument Observasi Variabel Y.....	87
Lampiran 5 Data Pretest.....	91
Lampiran 6 Data Posttest .....	92
Lampiran 7 Uji Reliabilitas.....	93
Lampiran 8 Uji Normalitas .....	93
Lampiran 9 Uji Korelasi.....	94
Lampiran 10 Uji T.....	94
Lampiran 11 Lembar Instrumen Observasi Pretest dan Posttest .....	95
Lampiran 12 Surat Izin Pra-Riset.....	134
Lampiran 13 Surat Izin Riset .....	135
Lampiran 14 Surat Pembimbing Skripsi.....	136
Lampiran 15 Surat Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu .....	137
Lampiran 16 Surat Rekomendasi .....	138
Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian .....	139
Lampiran 18 Tabel Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Bahasa.....	140
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	141
Lampiran 20 RPPH .....	144

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.<sup>2</sup>

Menurut Singer menyatakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih

<sup>1</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 6

<sup>2</sup> Suryadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.<sup>3</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>4</sup> Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak, oleh karena itu perlu adanya sarana dan kesempatan yang optimal dalam setiap kegiatan permainan yang dilakukannya. Sesuai dengan QS. Al-An'am ayat 32 yang berbunyi sebagai berikut:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهُمْ فِي الدَّارِ الْآخِرَةِ حَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ  
 أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : *“Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti”*<sup>5</sup>

Dari ayat di atas menegaskan bahwa gambaran kehidupan duniawi dan ukhrawi. Kehidupan dunia sesungguhnya tidak lain hanyalah permainan dan hiburan. Bagi mereka yang mengingkari hari kebangkitan sehingga mereka sangat mencintai hidup duniawi, seperti anak-anak bermain-main, mereka memperoleh kesenangan dan kepuasan sewaktu dalam permainan itu.

Semakin pandai mereka mempergunakan waktu bermain semakin banyak

<sup>3</sup> Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 4

<sup>4</sup> Sudono Anggani, *Sumber Belajar Dana Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hal.

<sup>5</sup> Bisri Mustofa Kitab Tafsir *Al-Ibriz Li Ma'rifati Tafsir Al-Qur'an Al-Aziz QS. Al-An'am ayat 32 Juz 6*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





kesenangan dan kepuasan yang mereka peroleh.

Salah satu permainan yang digunakan untuk mengenalkan abjad di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru adalah permainan memancing huruf. Sesuai dengan teori Umi Kayvan yang mengatakan bahwa permainan memancing huruf merupakan permainan yang membantu anak dalam mengenalkan huruf dan angka-angka. Dimana permainan ini bisa diperluas dengan membuat hubungan antara si anak, game huruf, dan kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak PAUD karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Bahasa juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain diantaranya perkembangan kognitif. Dalam teori bahasa dan pemikiran Vygotsky menyatakan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan hanya untuk komunikasi saja, melainkan juga untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugasnya.<sup>7</sup> Maka dari itu, pendidikan anak usia dini menjadi sasaran yang tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>6</sup> Umi Kayvan, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta Selatan: PT Trans Media, 2009), hal. 46

<sup>7</sup> Angga Saputra, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pespektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan dan Pembedayaan Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, November 2016. hal. 204



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahasa anak secara optimal. Karena pada umumnya, pengembangan bahasa anak pada usia 4-5 tahun difokuskan pada empat aspek perkembangan bahasa diantaranya menulis dan mengenal huruf (membaca).

Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.<sup>8</sup>

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek yaitu aspek mendengarkan, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak dan berbicara lebih dahulu atau bahasa oral. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain.<sup>9</sup>

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak

<sup>8</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 118.

<sup>9</sup> Nita Nurcahyani, Elizabeth Prima, dan Putu Indah Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma", *Jepun*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2016), hal. 47



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia Dini. Menjelaskan bahwa kriteris minimal tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang memiliki ciri khas keislaman serta mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Tingkat aspek perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun, yaitu :

**Tabel 1.1 Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Bahasa**

Tingkat Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun
1. Mengenal simbol-simbol
2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya
3. Membuat coretan yang bermakna
4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

**Sumber : Permendikbud 137 tahun 2014 perkembangan bahasa**

Masalah Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada masa keemasan. Berbagai aspek dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa itu. Oleh karenanya banyak orang menyebut usia dini merupakan *golden age* (masa keemasan). Agar kita tidak kehilangan masa-masa keemasan itu, diperlukanlah pendidikan anak usia dini. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan





lebih lanjut.<sup>10</sup> Guru dan orang tua perlu memahami bahwa perkembangan bahasa pada anak-anak mengikuti berbagai fase. Sehingga, pembelajaran berbahasa pada anak-anak juga harus menyesuaikan dengan fase-fase tersebut. Dengan demikian diharapkan situasi belajar anak adalah bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau pada intinya, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan.

Permasalahan yang dihadapi oleh anak didik di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru diantaranya kemampuan bahasa khususnya kemampuan menguasai huruf belum berkembang secara optimal. Kebanyakan dari anak didik sudah mampu menyebutkan huruf abjad akan tetapi kebanyakan dari mereka belum mengenal lambang dari huruf yang mereka sebutkan. Hal ini dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran, yang tersedia hanyalah buku dan guru yang secara langsung menuliskan huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk meniru bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang mereka gunakan untuk mengenalkan huruf dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa terutama mengenal huruf pada anak masih kurang optimal. Selain itu, kemampuan anak mengenal huruf juga masih rendah, baik dari cara pengucapan yang kurang jelas maupun anak kurang bisa membedakan bentuk huruf.

<sup>10</sup> UU Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2023 di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru. Adapun gejala yang didapat yaitu:

- a. Dalam kegiatan proses belajar mengajar yang terkesan terlalu monoton untuk anak didik,
- b. Pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan sehingga membuat anak didik kurang termotivasi dalam belajar.
- c. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak didik terhadap pembelajaran jadi perlu permainan yang aktif.

Dengan demikian permainan memancing huruf dapat dijadikan solusi alternatif bagi Peneliti untuk kemampuan mengenal abjad pada anak di TK Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru. Karena hal inilah para pendidik perlu mendukung aktivitas bermain permainan memancing huruf tersebut dengan menyediakan media yang akan digunakan anak dalam bermain memancing huruf agar kemampuan mengenal abjad dapat berkembang sesuai dengan perkembangan bahasa secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru”**.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal abjad, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra berbasis pada kegiatan menulis menggunakan buku atau lembar LJK.
2. Kurangnya metode permainan dalam pembelajaran, disebabkan kurang ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah.
3. Pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Suasana dalam kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan atau kurang menarik minat anak dikarenakan guru kurang kreatif dalam menciptakan kegiatan permainan yang mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.
5. Permainan yang terbatas mengakibatkan anak dalam pembelajaran kurang bereksplorasi.

## C. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang sangat meluas dalam penelitian ini, serta memfokuskan penelitian agar lebih optimal, penulis membatasi masalah penelitian ini dan berfokus pada Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah pada penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru?

#### E. Tujuan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun.

#### F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Manfaat dari segi teoritis dapat mengetahui manfaat permainan memancing huruf dalam meningkatkan bahasa anak untuk mengenal dan memahami huruf-huruf abjad.
2. Manfaat dari segi praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teori secara tertulis serta dengan beberapa manfaat yang lain sebagai berikut:
  - a) Salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata (S1) pada

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sekaligus untuk memperoleh gelar S.Pd.

- b) Bagi peserta didik, untuk terus aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.
- c) Bagi pendidik, sebagai *flash back* untuk terus meningkatkan mutu pendidikan dengan mempertimbangkan media pancing huruf sebagai sarana dalam proses belajar mengajar.
- d) Bagi TK, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang baik pada TK bersangkutan dengan mempertimbangkan penggunaan media pancing huruf dalam peningkatan mutu sekolah kearah yang lebih baik.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Permainan Memancing Huruf

Pengertian permainan

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain yang dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, dan sebagainya. Secara bahasa bermain diartikan sebagai aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (*imajinatif*), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuh.<sup>11</sup>

*La'ibun* merupakan bentuk masdar dari kata *la'iba - yal'abu - la'ban* dan *la'ibun* yang berarti permainan. Menurut Sayyid Qutb *la'ibun* adalah suku aktivitas yang menyenangkan dan menggembirakan. Sedangkan kata *lahwun* berasal dari kata *laha* yang berarti suatu perbuatan yang dapat memalingkan seseorang dari kewajibannya,

<sup>11</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hal. 77



perbuatan yang menyibukkan seseorang dan dapat membuatnya berpaling dari kebenaran. Arti *lahwun* yang lain adalah suatu yang melalaikan, seperti angan-angan kosong yang dapat melalaikan manusia. Lafaz *la'ibun* dan *lahwun* jika disebutkan secara bersamaan, baik ketika lafaz *lahwun* disebut di depan atau sebaliknya, menjelaskan bahwa hakikat kehidupan di dunia laksana permainan dan olok-olok yang sifatnya membosankan, sementara, dan tidak abadi, yang dapat menyesatkan umat manusia dalam mengemban amanat Allah.<sup>12</sup>

Menurut Gordon & Browne bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Para pakar juga mengatakan bahwa anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peranan penting dalam pengembangan aspek perkembangan anak.<sup>13</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi, dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain (sesama

<sup>12</sup> Sayyid Qutb, *Fi Zilal Al-Quran*, (Beirut: Dar Ahya at-Turas al-Arabiy), jilid V, hal. 190

<sup>13</sup> Khairul Huda, Tahun 2015, *Jurnal PAUD* "Peningkatan Keterampilan Sosial Media Melalui bermain Angin Puyuh", Penerbit: Asosiasi Pendidikan Guru PAUD Indonesia dg Prodi PPs UNJ, Jakarta, hal. 364

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teman, orang tua, saudara, dan guru).<sup>14</sup> Sesuai dengan QS. Al-Ankabut: ayat 64 sebagai berikut:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ  
الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya : “Kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah senda gurau dan permainan. Sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya seandainya mereka mengetahui”

Ayat di atas menerangkan bahwa sesuatu yang dijadikan permainan yaitu apa yang diberikan Allah berupa kekayaan di dunia semuanya akan hilang dan habis. Semua perkara dunia termasuk harta, pangkat dan lainnya sebagai perlengkapan untuk hidup, semuanya akan hilang itu semua sebagai penguat untuk taat kepada Allah SWT. Sedangkan yang dipersembahkan karena Allah Swt, maka itu akan ada di akhirat.<sup>15</sup>

Salah satu jenis permainan yang dianjurkan dalam Islam sesuai dengan perkataan Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Al-Baihaqi:

كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ فَهُوَ سَهْوٌ وَلَهُوَ إِلَّا أَرْبَعًا مَشَى الرَّجُلُ  
بَيْنَ الْغَرَضَيْنِ وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ وَتَعَلُّمَهُ السِّبَاحَةَ وَمَلَاعِبَتَهُ أَهْلَهُ

<sup>14</sup> Khadijah & Armila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal. 7

<sup>15</sup> Muhammad Ahmad Abī Bakr al-Qurṭubī, *Jāmi' Li Ahkām al-Qur'an*, (Beirut: Al-Risalah, 2006), Jilid 6, hal. 387.

Artinya : “Setiap yang melalaikan dan permainan tidaklah merupakan bagian dari zikrullah (sia-sia) kecuali empat hal: lomba lari, belajar naik kuda, belajar renang dan bercanda dengan istri.”(HR. Al-Baihaqi & At-Tabrani).

Dari hadits diatas dapat dipahami bahwa semua permainan yang dianjurkan Rasulullah SAW, adalah permainan yang melatih fisik seorang anak, dan melatih ketangkasan serta keberanian.<sup>16</sup>

#### Pengertian Permainan Memancing Huruf

Umi Kayvan mengatakan bahwa permainan memancing huruf merupakan permainan yang membantu anak dalam mengenalkan angka-angka dan huruf. Dimana permainan ini bisa diperluas dengan membuat hubungan antara si anak, game huruf, dan kehidupan sehari-hari.<sup>17</sup> Sejalan dengan pendapat Sulistyowati Khairu yang mengatakan bahwa permainan memancing huruf merupakan permainan yang mengenalkan huruf pada anak dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan cara permainan memancing huruf.<sup>18</sup>

Titin Pramono mengatakan bahwa permainan memancing huruf adalah suatu kegiatan yang sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Dimana anak-anak sangat menyukai apabila proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan memancing, apalagi pada anak laki-laki.

<sup>16</sup> Khadijah & Lasma Roha Sitompul. "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam". Mukadimah: *Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 4.2 (2020): 63-68. hal.64

<sup>17</sup> Umi Kayvan, *Op. Cit*, hal. 46

<sup>18</sup> Sulistyowati Khairu, *Kumpulan Permainan Cerdas Balita*, (Jakarta: Lembar Langit Indonesia, 2014), hal. 46

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan memancing huruf ini akan lebih membuat anak semakin tertarik untuk melakukan suatu kegiatan. Permainan ini dapat mengajarkan anak untuk melatih berkonsentrasi. Permainan memancing huruf ini sebagai suatu media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat mengenalkan abjad/huruf pada anak.<sup>19</sup>

Permainan memancing huruf adalah permainan dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama sebagaimana dilakukan orang banyak. Alat permainan pancing huruf berupa kail mainan yang terbuat dari magnet dan ikan yang dipancing berupa ikan mainan yang terbuat dari kertas foto atau karton yang sudah berikan magnet dibelakang kertas.

Memancing merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Memancing memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak, sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis ikan, terutamaikan yang berhasil mereka pancing. Tidak hanya itu, melalui kegiatan memancing , mereka akan mengetahui jenis umpan yang akan digunakan saat memancing. Selain melatih kemampuan motorik, kognitif, dan emosional, kegiatan ini juga akan membuat anak merasakan senang dan gembira yang tak ternilai harganya saat berhasil melakukan strike.

<sup>19</sup> Titin Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: Aznas Books, 2012), hal. 4



## Manfaat Permainan Memancing Huruf

Manfaat permainan memancing huruf bagi anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengenalkan huruf-huruf kepada anak usia dini, dan
- b. Selain itu juga dapat melatih daya ingatnya.<sup>20</sup>

Selain itu, manfaat permainan memancing huruf bagi anak usia dini menurut Sumiyati diantaranya sebagai berikut:

- a. Fisik-motorik anak akan terlatih kasar dan halusnyanya. Dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisiknya. Dengan mengerakkan motorik halus dan motorik kasar anak juga akan baik pertumbuhan dan perkembangannya.
- b. Sosial emosional yaitu, anak akan merasa senang apabila ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan juga ada kedekatan, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah. Dengan berteman 17 anak akan muncul rasa emosional nya melalui bermain dengan lingkungan seperti adanya kerjasama antar kelompok, rasa saling menyayangi, menolong dan memberi.
- c. Kongsi anak apabila belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar halus, rasa asam, manis dan asin. Ia pun belajar

<sup>20</sup> Sulistyowati Khairu, *Op. Cit*, hal, 46

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik. Anak mengalami semua proses kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional.<sup>21</sup>

#### Langkah-langkah Permainan Memancing Huruf

Langkah-langkah Permainan Memancing Huruf Menurut Umi Kayvan diantaranya sebagai berikut:

- a. Ambil magnet dan ikat menggunakan benang. Ujung benang lainnya diikatkan pada pensil. Inilah tongkat pancingannya.
- b. Letakkan huruf-huruf diatas lantai sedemikian rupa sehingga bagian yang bermagnet menghadap ke atas. Sebarkan hurufnya agar tidak saling menempel. Apabila anda tidak memiliki huruf bermagnet, potong kertas origami /kertas lipat warna membentuk huruf-huruf dari A sampai Z, rekatkan potongan kecil double tape pada salah satu sisinya, letakkan dengan bagian yang terdapat double tape menghadap ke atas. Sebagai ganti pancing bermagnet, gunakan kayu kecil atau penghapus yang telah dibungkus dengan double tape. Lalu, ikat seperti petunjuk membuat tongkat pancing di atas.
- c. Lihatlah! Bagaimana anak anda menyiapkan pancingan, mengayunkannya, dan huruf apa yang berhasil dia tangkap. Berikan tepuk tangan dan tunjukkan kegembiraan anda pada setiap huruf yang berhasil dipancing, hingga si kecil akan bangga menunjukkan

<sup>21</sup> Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2011),



“tangkapannya”pada anda.

- d. Ingat!ini bukan tes. Jadi Anda tidak perlu berkata “huruf apa ini?”.lebih baik tunjukkan antusiasme pada setiap huruf yang berhasil di pancing. “lihat apa yang kamu tangkap! Kamu mendapatkan sebuah....N!” Anda bisa berhenti tepat sebelum mengatakan nama huruf, agar memberi kepada anak kesempatan menyebutkan huruf yang dia ketahui.
- e. Jika ada beberapa pemain, sediakan beberapa pancingan dan bagikan kepada setiap anak, dan biarkan mereka mengail bersama. Anak yang lebih tua dapat memasang huruf yang dipancing untuk membentuk sebuah kata.<sup>22</sup>

#### Langkah-langkah Permainan Memancing Huruf Menurut

Sulistiyowati Khairu diantaranya sebagai berikut:

- a. Ajak anak untuk bermain memancing huruf,
- b. Mengenalkan huruf satu persatu
- c. Letakkan huruf-huruf tersebut diatas lantai dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas, agar anak dapat memancingnya dan huruf-huruf tersebut tidak saling menempel,
- d. Kemudian minta kepada anak untuk memancing salah satu huruf tersebut,
- e. Lalu katakan pada anak dengan antusias : coba lihat huruf apa yang kamu pancing? tunjukkanlah antusiasme pada setiap huruf yang anak

<sup>22</sup> Umi Kayvan, *Op. Cit*, hal. 46

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pancing. kamu mendapatkan huruf..... ?” dan

- f. Biarkanlah anak yang menjawab sendiri huruf apa yang ia pancing.<sup>23</sup>

### Kelebihan Permainan Memancing Huruf

Menurut Irawati juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing huruf dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam membaca, sehingga pembelajaran mengenal huruf abjad menjadi lebih menyenangkan. Kelebihan media pancing huruf ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak didik untuk mengenal huruf, dikarenakan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

## B. Kemampuan Mengenal Huruf

### 1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Erni susanti mengatakan bahwa dalam mengenal huruf kepada anak haruslah dengan cara yang menyenangkan, jika anak belum sama sekali mengenal huruf, atau kurang menguasai, tahap pertama untuk mengajari anak adalah mengenalkan huruf A sampai Z. buatlah anak hafal ketika menjumpai salah satu bentuk huruf A sampai Z tersebut. Selain itu, pastikan juga anak dapat mengucapkan huruf-huruf tersebut dengan benar.<sup>24</sup>

Menurut Seefelt Carol & Barbara A. Wasik. mengatakan bahwa

<sup>23</sup> Sulistyowati Khairu, *Op. Cit*, hal, 46

<sup>24</sup> Erni Susanti, *Belajar Membaca Menulis & Berhitung*, (Bandung: PT Mandira, 2002),



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulisan yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>25</sup>

Harun Rasyid menyatakan ketika anak-anak belajar nama-nama huruf, mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf member kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Ketika anak-anak menjadi lebih lancar dengan nama huruf, mereka menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf.<sup>26</sup>

Pengenalan huruf diberikan kepada anak mulai umur 4-5 tahun. Pada masa ini akan memberikan kerangka dasar-dasar pengetahuan pada anak. Pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca kepada anak. Sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Perkembangan Bahasa Anak usia 4-5 Tahun meliputi:

<sup>25</sup> Seefeldt Carol & Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2006), hal. 78

<sup>26</sup> Harun Rasyid dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gama Media, 2008), hal. 332



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel II.1 Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Bahasa**

Tingkat Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal simbol-simbol</li> <li>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. Membuat coretan yang bermakna</li> <li>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</li> </ol>

**Sumber : Permendikbud 137 tahun 2014 perkembangan bahasa**

Suyanto mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Pengenalan huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu, tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya.

Kemampuan mengenal abjad/huruf termasuk salah satu perkembangan bahasa pada anak. Dickson mengemukakan bahwa untuk belajar bahasa anak-anak memerlukan kesempatan untuk bicara dan didengarkan. Guru dan orang dewasa harus merespon anak yang sedang bicara, mengajukan pertanyaan yang mendorong anak itu untuk bicara lebih banyak, memperluas dan mengolah apa yang dikatakan anak.<sup>27</sup> Sejalan dengan Hurlock yang mengatakan bahwa bahasa merupakan sarana komunikasi dengan mengubah pikiran dan perasaan ke dalam bentuk simbol-simbol sehingga maknanya dapat

<sup>27</sup> Dickin Son, Waik, *Pengembangan Bahasa Ditaman Kanak – Kanak*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), hlm.54



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diberikan kepada orang lain.<sup>28</sup> Menurut Yanto Yustofa bahasa adalah ciri khas manusia yang bukan bersifat naluriah dalam mengkomunikasikan gagasan dan kemauan dengan menggunakan simbol-simbol yang dihasilkan secara sengaja.<sup>29</sup>

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud, ide, pikiran, maupun perasaannya kepada orang lain.<sup>30</sup> Dalam al Qur'an juga menegaskan perihal jalan yang terang dan pelajaran yang baik. Hal ini ditegaskan dalam surah Al A'raf ayat 204 :

لَعَلَّكُمْ تَرْحَمُونَ وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا

Artinya : *“Dan apabila dibacakan Al Quran, Maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat”*

Dari ayat di atas dapat diambil pemahaman bahwa islam mengajarkan kepada umatnya untuk memiliki bekal pengetahuan dan pelajaran agar umat islam mampu berbahasa dan mendengar dengan baik.<sup>31</sup>

<sup>28</sup> Elizabet Harlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hal.176

<sup>29</sup> Yanto Mustofa, *Bahasa Mencerdaskan Bangsa*, (Bekasi: Yayasan Batutis Almi, 2017), hal. 19

<sup>30</sup> Rina Devianti, “Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan”, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 24, No. 2, (2017), hal. 227

<sup>31</sup> Multazam, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, (Bandung: Cordoba, 2013), hal. 176



## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca (mengenal huruf) diantaranya sebagai berikut:

### a. Kematangan Mental

Kematangan mental sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Bila anak telah siap untuk melakukan pembelajaran, maka keberhasilan akan lebih mudah diraih.

### b. Kematangan Visual

Bila kemampuan visual anak berkembang baik, maka akan sangat membantu keberhasilan belajarnya. Karena dengan kemampuan itu, anak akan dapat mengetahui perbedaan masing-masing huruf secara baik.

### c. Kemampuan Mendengarkan

Kemampuan akan pendengaran yang bagus juga sangat membantu keberhasilan belajar, karena belajar membaca sangat berkaitan erat dengan masalah bunyi atau suara.

### d. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa diperlukan ketika anak hendak mengucapkan sebuah kata atau kalimat. Ketika anak belum mampu berbicara dengan baik, pembelajaran mengenal huruf akan berhenti pada tahap mengenal karakter huruf.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### e. Keterampilan Berpikir

Keterampilan berpikir yang baik, akan sangat membantu kecepatan daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu mengasah kepekaan bunyi sebaiknya dilakukan sejak anak berusia dini.

#### f. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik anak terutama motorik halusnya, berkaitan erat dengan keberhasilan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar mengenal huruf akan sangat efektif bila dilakukan bersama-sama dengan kegiatan belajar menulis.

#### g. Kematangan Sosial dan Emosional.

Ketika anak telah memiliki kematangan sosial emosional, maka emosi anak akan lebih mampu bersabar sehingga anak mampu berkonsentrasi lebih lama.

#### h. Motivasi.

Motivasi yang kuat akan mendorong keberhasilan yang lebih baik. Pemberian motivasi kepada anak sebelum memulai pembelajaran sangat penting untuk dilakukan.<sup>32</sup>

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor penentu keberhasilan mengenal huruf dapat dipengaruhi oleh motivasi yang diberikan kepada anak, lingkungan, kematangan mental pendengaran

<sup>32</sup> Shofi, *Sayang Belajar Baca Yuk!*, (Metode Praktis Mengajar Anak Membaca Dan Menulis), (Surakarta: Indiva Media Kreasi, 2008), hal. 28



maupun visual, dan aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek perkembangan motorik anak, aspek kognitif, bahasa dan aspek sosial emosial anak.

### C. Anak Usia 4-5 Tahun.

#### 1. Pengertian Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini sering disebut juga dengan anak usia prasekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi serta agama dan moral. Anak usia dini berada pada tahap ready on use untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespon berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik PAUD dan masyarakat.<sup>33</sup>

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education For Young Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia 0-8 tahun, para ahli menyebutkan sebagai masa emas (*Golden Age*) yang terjadi hanya satu kali dalam perkembangan kehidupan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu

<sup>33</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 98

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi anak yang utuh.<sup>34</sup>

Menurut Slamaet Suryanto, anak usia dini dimulai dari usia 0-8 tahun. Pada tahap ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Sehingga untuk membentuk generasi yang cerdas, beriman, bertakwa, serta berbudi luhur hendaklah dimulai pada fase tersebut.<sup>35</sup>

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (Koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), atau kecerdasan agama atau religious (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diuai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui

<sup>34</sup> Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain”, dalam *Jurnal Ilmiah Guru “COPE” Pengawas SMA Dinas Pendidikan Yogyakarta*, No. 2 November, 2014, hal. 42

<sup>35</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hal. 6





pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

#### Karakteristik Anak Usia Dini

Pemahaman terhadap perkembangan anak meliputi berbagai aspek diantaranya fisik-motorik, emosi-sosial, kognitif/intelektual, bahasa dan pemahaman nilai-nilai moral dan agama. Gagasan pada anak dapat ditumbuhkan dengan memberi kesempatan belajar dengan berbagai gaya.

Pernyataan para ahli itu menegaskan pendidikan anak usia dini memang memiliki karakter atau ciri khusus yang membedakannya dari pendidikan dasar. Karakter atau ciri khusus itu adalah :

- a. Menumbuhkan kembangkan seluruh segi kemanusiaan anak usia didik, dalam konteks kecerdasan ini berarti mengembangkan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), kecerdasan majemuk dan bentuk-bentuk kecerdasan lainnya.
- b. Mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak didik merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis dan fisik, jiwa raga dan seluruh indranya.
- c. Menjalankan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran karena bagi anak yang sedang tumbuh bermain-belajar.
- d. Menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan bebas.<sup>36</sup>

Menurut Erikson, masa kanak-kanak merupakan gambaran awal individu sebagai seseorang manusia, dimana pola sikap dan perilaku yang di peroleh anak, akan menjadi peletak dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini khususnya pada usia 4-5 tahun sangat senang meniru pembicaraan ataupun tindakan orang lain. Menurut Erikson, tahapan perkembangan psikososial pada anak pra sekolah adalah tahapan inisiatif/prakarsa versus rasa bersalah. Pada tahap ini anak terlihat aktif dan mulai bermain serta menjalin komunikasi dengan anak-anak lain. Pada tahap ini, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menunjukkan perhatian terhadap perbedaan jenis kelamin.<sup>37</sup>

### 3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan secara khusus tujuannya pendidikan anak usia dini adalah :

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribada serta mencintai sesama.
- b. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sendiri.

<sup>36</sup> Ihsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD (pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan taman kehiapan anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015 ), hal. 8

<sup>37</sup> Zulkifli Dewi Nurhayati, *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2019), hal. 66-67

- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- d. Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan secara akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai kreatif.<sup>38</sup>

#### D. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Rusti Alam Siregar yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok B di TK Pembina I Kota Jambi. Kemampuan mengenal huruf yang ditingkatkan ialah menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam mengenal huruf di kelompok B. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

<sup>38</sup> Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Indeks, 2013), hal. 48-49

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian ini sebanyak 15 anak. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen observasi daftar cek (*check List*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di TK Pembina I Kota Jambi dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 29,2% meningkat pada Siklus I menjadi 58,3% , dan Siklus II meningkat sebesar 83,3%.<sup>39</sup>

Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas kemampuan mengenal abjad pada anak, sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf, pada penelitian sebelumnya menggunakan

Rusti Alam Siregar, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16, (2019), hal. 54

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



media kartu huruf. Sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti menggunakan media permainan memancing huruf.

Penelitian oleh Mila Karmeliya Firdaus, dan Dewa Ayu Puteri Handayani yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media *Busy Book* 3D. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dalam mendukung pembelajaran mengenal huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur *ADDIE*. Adapun subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang ahli. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori valid dan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 1,00 sehingga mendapatkan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa usia dini.<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Mila Karmeliya Firdaus & Dewa Ayu Puteri Handayani, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media *Busy Book* 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak. Namun perbedaannya terletak pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada menggunakan media *Busy Book* 3D, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti lebih berfokus pada media permainan memancing huruf.

3. Penelitian oleh Siti Nurul Fazriah dkk, yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil perkembangan atau data anak melalui permainan kotak huruf. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek yang di ambil dalam penelitian ini adalah 16 anak di Paud Tsamrotul Hasanah. Teknik pengumpulan data dari penelitian yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data yaitu menggunakan teknis analisis kuantitatif dengan rumus persentasi  $f/n \times 100\%$  dan teknis analisis kualitatif dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian data yang diperoleh dalam meingkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak huruf sebelum dilakukan tindakan adalah 30,48% dalam kriteria kurang dengan kategori BB (Belum berkembang). Pada siklus I dengan kategori MB (Mulai berkembang) yaitu rata-rata 68,84%

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dan siklus II dengan kategori BSH (Berkembang sesuai harapan) dengan rata-rata 83,76% Jadi peningkatan kemampuan mengenal huruf dari data awal 30,48% siklus I 68,84% dan siklus II sebanyak 83,76%. kesimpulan pada penelitian ini yaitu media permainan kotak huruf dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.<sup>41</sup>

Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, namun perbedaannya terletak pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada media permainan kotak huruf. Sedangkan penelitian oleh peneliti lebih berfokus pada media permainan memancing huruf.

### E. Konsep Operasional

Konsep operasional digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

Adapun variabel yang akan dioperasikan yaitu Permainan Memancing Huruf (Variabel X) dan Kemampuan Mengenal Abjad (Variabel Y).

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### A. Variabel X (Permainan Memancing Huruf)

1. Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.
2. Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing

<sup>41</sup> Siti Nurul Fazriah dkk, Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf usia 4-5 tahun paud tsamrotul hasanah karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23-34, (2021), hal. 145



huruf.

3. Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.
4. Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.
5. Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.
6. Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.
7. Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.
8. Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.
9. Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.
10. Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.
11. Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.
12. Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.
13. Guru memberikan *reward* (memberi jempol/pujian) kepada anak didik

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.

14. Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.
15. Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.
16. Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat memasang huruf yang dipancing untuk membentuk sebuah kata pada permainan memancing huruf.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### B. Variabel Y ( Kemampuan Mengenal Abjad)

1. Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.
2. Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.
3. Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.
4. Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.
5. Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

## METODE PENELITIAN

## A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random pengumpulan data menggunakan *instrument* penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau *statistic* dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>42</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*), sedangkan desain Penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan terhadap kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain *One Group Pretest- Posttest Design* ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posstest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.<sup>43</sup>

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 14

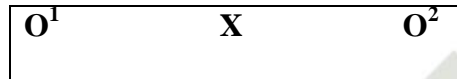
<sup>43</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 110



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru maka satu kelompok yang digunakan untuk penelitian diberi *pretest*, kemudian diberi *treatment*/perlakuan dan diobservasi hasilnya.

**One Group Pretest- Posttest Design**



Keterangan:

- : Nilai *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
- : *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
- : Nilai *Posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).
- $O^2 - O^1$  : Pengaruh perlakuan (*treatment*).<sup>44</sup>

**B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

Tempat penelitian dilakukan di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus- November 2023.

**C. Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah guru dan anak didik di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.

<sup>44</sup> *Ibid.* hal. 111



## D. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru yaitu pada kelompok A1 Mawar dan A2 Melati terdiri dari 25 Anak.

**Data Populasi Anak Didik TK Nicco Azzahra Kids Usia 4-5 Tahun pada Tabel III.1 Tahun Ajaran 2023/2024**

Peserta Didik (Kelas)	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
A1 Mawar	10	5	15
A2 Melati	3	7	10
TOTAL	13	12	25

Sumber : Data Sekolah TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru 2023

### b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dikelas A1 Mawar yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

**Tabel III.2 Data Sampel Anak Didik TK Nicco Azzahra Kids Usia 4-5 Tahun Pada Tahun Ajaran 2023/2024**

Peserta Didik (Kelas)	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
A1 Mawar	10	5	15

Sumber : Data Sekolah TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru 2023

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.<sup>45</sup>

### E. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan informasi tentang peserta didik dengan mengamati kemampuan dan tingkah laku selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melihat berbagai faktor dalam pelaksanaan. Observasi bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam.

Tujuan penulis menggunakan metode ini karena penelitian melakukan tinjauan secara langsung terhadap objek-objek yang sedang diteliti di lapangan, anak-anak kelurahan.

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam aktivitas permainan memancing huruf. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil yang di peroleh selama kinerja kegiatan pengenalan vocal dan konosnan melalui permainan memancing huruf.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 128



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keberhasilan penelitian ini ditadai dengan perubahan kearah lebih baik.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari sumber non manusia (merekam, mencatat kembali) terkait dengan objek yang diteliti. Dokumentasi dapat berupa gambar atau tulisan. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengambil gambar proses kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan memancing huruf dan mendokumentasi perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran, jumlah untuk kerja mengacu pada jumlah untuk kerja yang dapat ditampilkan oleh anak dalam jangka waktu tertentu yang telah ditetapkan.

### F. Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun pengambilan keputusan untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan metode nilai *Cronbach's Alpha*. Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$  maka reliable
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $< 0,6$  maka tidak reliable



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji Normalitas

Uji Normalitas data dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data tersebut sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- a. Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05 2) Jika Sig. >, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Jika Sig. < $\alpha$ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3. Uji Korelasi

Analisis korelasi *product moment* termasuk analisis bivariat yang bertujuan mencari penyelesaian secara statistik mengenai keeratan (kuat-lemahnya) hubungan dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Perhitungan korelasi *product moment* mensyaratkan bahwa populasi maupun sampel berasal dari dua varian yang berdistribusi normal. Korelasi *product moment* (*korelasi Pearson*) banyak digunakan untuk mengukur korelasi data yang berskala interval atau rasio. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai  $r$  ( $r$  hitung) disertai oleh signifikansi ( $\text{sig.}$ ) < 0,05, maka variabel bebas memiliki pengaruh yang sangat meyakinkan terhadap variabel terikat.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Jika nilai  $r$  ( $r$  hitung) disertai oleh signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $> 0,05$ , maka variabel bebas memiliki pengaruh yang sangat meyakinkan terhadap variabel terikat.

#### Uji Hipotesis (Uji $t$ )

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk melihat perbedaan *pretest* eksperimen dan *posttest* eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan yaitu Uji *Paired Sample T Test* menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji *Paired Sample T Test* ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

- a. Nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- b. Nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0.05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang



lain. teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis komparasi yang ana salah satu teknik analisis kuantitatif yang digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan anatar variabel atau sampel yang di eliti. Berdasarkan hipotesis teknik uji yang dilakukan yaitu uji t karena adanya data Homogenitas.

$$t \text{ hitung} = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan

$M_x$  : Mean variabel X

$M_y$  : Mean variabel Y

$SD_x$  : Standar deviasi X

$SD_y$  : Standar deviasi Y

N : Jumlah sampel masing-masing variabel

Secara sistematis dapat dilihat kaidah keputusannya yaitu :

Jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Jika  $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>46</sup>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>46</sup> Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta. 2019), hal. 203



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan serta analisis data dari penelitian ini terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata kemampuan mengenal abjad pada anak di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru sebelum dan sesudah *treatment* dengan melihat hasil perhitungan rumus *t=test* untuk sampel kecil yang saling berhubungan pada penelitian ini, yakni menunjukkan nilai uji *statistic* bahwa  $t_{hitung} = 2,739$  dan  $t_{tabel} = 2,178$ . Uji dua pihak berarti mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai, sehingga  $t_{hitung} = 2,739$  karena nilai  $sig.(2- tailed) = 0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yakni ada pengaruh yang signifikan antara permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad pada anak dengan hasil yang didapat dari rumus *Gain* sebesar **84.8%** berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

#### Bagi Pembaca

Sebaiknya penelitian yang dilakukan dapat menjadi wawasan bagi pembaca mengenai bagaimana cara mengenalkan huruf abjad pada anak dengan menggunakan permainan memancing huruf.

#### Bagi Orang Tua

Sebaiknya kepada orang tua dapat juga mempelajari media pembelajaran ini untuk dapat mengenalkan huruf abjad pada anak sehingga dapat diaplikasikan tidak hanya di sekolah namun juga di rumah.

#### 3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah dapat menyediakan media dan memberikan fasilitas yang mendukung serta menarik dalam proses belajar anak agar perkembangan bahasa anak seperti mengenal huruf abjad akan lebih dapat berkembang secara optimal.

#### Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dengan menggunakan media permainan memancing huruf untuk perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru ini masih banyak kekurangan serta sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya dengan membuat beberapa variasi yang terbaru dalam perkembangan bahasa anak seperti mengenalkan huruf abjad dengan *treatment* yang lebih menarik lainnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dana Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum. 2018. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Adjie Media Nusantara.
- Ari Priyanto. 2014. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain", dalam *Jurnal Ilmiah Guru "COPE" Pengawas SMA Dinas Pendidikan Yogyakarta*, No. 02 November.
- Carol, Seefeldt dan Barbara A Wasik. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Devianti Rina. 2017. "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan", *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 24, No. 2.
- El-Khuluqo, Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD (pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan tamankehidupan anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fazriah, Siti Nurul dkk. 2021. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf usia 4-5 tahun paud tsamrotul hasanah karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23-34.
- Firdaus, Mila Karmeliya dan Dewa Ayu Puteri Handayani. 2021. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53-62.
- Harlock, Elizabet. 2014. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Huda, Khairul. 2015. *Jurnal PAUD "Peningkatan Keterampilan Sosial Media Melalui bermain Angin Puyuh*, Penerbit: Asosiasi Pendidikan Guru PAUD Indonesia dg Prodi PPs UNJ, Jakarta.
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta Selatan: PT Trans Media.
- Khalijah dan Armila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Khadijah dan Lasma Roha Sitompul. 2020. "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam." Mukadimah: *Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 4.2.
- Khairu, Sulistyowati. 2014. *Kumpulan Permainan Cerdas Balita*. Jakarta: Lembar Langit Indonesia.
- Muhammad Ahmad Abī Bakr al-Qurṭubī. 2006. *Jāmi' Li Ahkām al-Qur'an*. Beirut: Al-Risālah.
- Mukhtar Latif dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Multazam. 2013. *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*. Bandung: Cordoba.
- Mustofa Bisri. *Kitab Tafsir Al-Ibriz Li Ma'rifati Tafsir Al-Qur'an Al-Aziz QS. Al-An'am ayat 32 Juz 6*
- Mustofa, Yanto. 2017. *Bahasa Mencerdaskan Bangsa*. Bekasi: Yayasan Batutis Almi.
- Novan Ardy Wiyani. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Indeks.
- Nurchayani, Nita dkk. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma", *Jepun*, Vol. 1 No. 1.
- Nurhayati, Zulkifli Dewi. 2019. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Pramono, Titin. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: Aznas Books.
- Quthb Sayyid. *Fi Zilal Al-Quran*. Beirut: Dar Ahya at-Turas al-Arabiyy.
- Rasyid, Harun dkk. 2008. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Saputra, Angga. 2016. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pespektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan dan Pembedayaan Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, November.
- Sholih. 2008. *Sayang Belajar Baca Yuk!, (Metode Praktis Mengajar Anak Membaca Dan Menulis*. Surakarta: Indiva Media Kreasi.
- Siregar, Rusti Alam. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16-16.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumiyati. 2011. *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Suryadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Erni. 2002. *Belajar Membaca Menulis & Berhitung*. Bandung: PT Mandira.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Waik, Dickin Son. 2005. *Pengembangan Bahasa Ditaman Kanak – Kanak*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yusuf, Syamsu. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU



**Lampiran 1**

**PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X**

**Instrument Observasi Guru Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**

Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
	4	3	2	1	
Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.					
Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.					
Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.					
Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.					
Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







Lampiran 2

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y

Instrument Observasi Anak Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru

Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.				
Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				
Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.				
Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.				
Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				

Observer

NUR ATIKA



### Lampiran 3

## Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama :

Tema/Subtema :

Hari/Tanggal :

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.				
2	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				
3	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.				
4	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.				
5	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				

Observer

**NUR ATIKA**





#### Lampiran 4

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama :

Tema/Subtema :

Hari/Tanggal :

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.				
2	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				
3	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.				
4	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.				
5	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.				

Observer

**NUR ATIKA**

### SKALA BERTINGKAT SKALA PENILAIAN

Skala bertingkat ini sering sekali digunakan untuk melakukan sebuah penilaian pada anak usia dini. Pada skala penilaian yang memuat berupa daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap, dan kemampuan peserta didik. Skala penilaian bisa berbentuk bilangan, huruf, dan ada pula yang berbentuk uraian.

Skala penilaian yang berbentuk bilangan terdiri dari suatu pernyataan atau kata atau lainnya dan disebelahnya disediakan bilangan yang tertentu contohnya 1 sampai 4. Kemudian pengamat tinggal memberikan tanda cek (✓) pada kolom salah satu perilaku yang muncul dan lajur skala atau angka yang diamati..

Bentuk skala penilaian bilangan

1	2	3	4
---	---	---	---

Skala bilangan berbentuk uraian

Bagaimana usaha anak dalam menyelesaikan pekerjaan

BB = 1 : Lamban, kurang berusaha

MB = 2 : Sering tidak menyelesaikan pekerjaan

BSH = 3 : Rajin, dan kadang-kadang lebih dari yang diharapkan

BSB = 4 : Rajin sekali, dan selalu lebih dari yang diharapkan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### SKALA PENILAIAN VARIABEL Y

- 1) Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.

BB = 1 : Anak belum bisa mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.

BSH = 3 : Anak sudah bisa mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.

BSB = 4 : Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.

- 2) Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BB = 1 : Anak belum bisa mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BSH = 3 : Anak sudah bisa mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BSB = 4 : Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

- 3) Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.

BB = 1 : Anak belum bisa menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.

BSH = 3 : Anak sudah bisa menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BSB = 4 : Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.

4) Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.

BB = 1 : Anak belum bisa menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.

BSH = 3 : Anak sudah bisa menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.

BSB = 4 : Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.

5) Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BB = 1 : Anak belum bisa mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BSH = 3 : Anak sudah bisa mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.

BSB = 4 : Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 Lampiran 5

**DATA PRETEST**

NAMA	INDIKATOR					X	XMAX	%	KET
	1	2	3	4	5				
RIVAL	1	1	1	1	1	5	20	25,0%	BB
FAHRI	2	2	1	1	1	7	20	35,0%	BB
RAFFA	1	2	1	1	1	6	20	30,0%	BB
HAFIZ	1	1	1	1	1	5	20	25,0%	BB
RAYHAN	1	1	1	1	1	5	20	25,0%	BB
ARFAN	2	1	1	1	2	7	20	35,0%	BB
BICARA	2	2	1	1	2	8	20	40,0%	BB
RINDU	2	1	1	2	2	8	20	40,0%	MB
SYIFA	1	1	1	1	2	6	20	30,0%	BB
HAFIZAH	1	1	1	1	1	5	20	25,0%	BB
AIRA	1	1	1	2	2	7	20	35,0%	BB
DANENDRA	2	2	1	1	1	7	20	35,0%	BB
KAIRIN	2	1	1	1	1	6	20	30,0%	BB
NAUFAL	2	1	1	1	2	7	20	35,0%	MB
IZAL	1	1	1	2	2	7	20	35,0%	BB
JUMLAH	22	19	15	18	22	96			
SKOR IDEAL	60	60	60	60	60	300			
%	36,7%	31,7%	25,0%	30,0%	36,7%	32,0%			
KET	BB	BB	BB	BB	BB	BB			
RATA-RATA								32,0%	BB

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 Lampiran 6

**DATA POSTTEST**

No	NAMA	INDIKATOR					X	XMAX	%	KET
		1	2	3	4	5				
1	RIVAL	4	3	3	3	4	17	20	85,0%	BSB
2	FAHRI	4	3	3	3	4	17	20	85,0%	BSB
3	RAFFA	4	4	3	3	3	17	20	85,0%	BSB
4	HAFIZ	3	3	3	3	3	15	20	75,0%	BSH
5	RAYHAN	3	3	3	3	4	16	20	80,0%	BSB
6	ARFAN	4	4	3	3	4	18	20	90,0%	BSB
7	BICARA	4	3	3	4	4	18	20	90,0%	BSB
8	RINDU	4	4	3	4	4	19	20	95,0%	BSB
9	SYIFA	4	3	3	4	4	18	20	90,0%	BSB
10	HAFIZAH	4	3	3	4	4	18	20	90,0%	BSB
11	AIRA	4	3	3	4	4	18	20	90,0%	BSB
12	DANENDRA	4	4	3	4	4	19	20	95,0%	BSB
13	KAIRIN	4	4	3	4	4	19	20	95,0%	BSB
14	NAUFAL	4	4	4	4	4	20	20	100,0%	BSB
15	IZAL	4	4	4	4	4	20	20	100,0%	BSB
JUMLAH		58	52	47	54	58	269			
SKOR IDEAL		60	60	60	60	60	300			
%		96,7%	86,7%	78,3%	90,0%	96,7%	89,7%			
KET		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB			
RATA-RATA									89,7%	BSB

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Lampiran 7

## UJI RELIABILITAS

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,686	5

### Lampiran 8

## UJI NORMALITAS

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,84053933
Most Extreme Differences	Absolute	,129
	Positive	,129
	Negative	-,090
Test Statistic		,129
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Lampiran 9

© Hak ci

au

## UJI KORELASI

### Correlations

		PRETEST EKSPERIMEN	POSTEST EKSPERIMEN
PRETEST EKSPERIMEN	Pearson Correlation	1	,605*
	Sig. (2-tailed)		,017
	N	15	15
POSTEST EKSPERIMEN	Pearson Correlation	,605*	1
	Sig. (2-tailed)	,017	
	N	15	15

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Lampiran 10

## UJI T

### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1,856	3,023		-,614	,550
POSTEST EKSPERIMEN	,460	,168	,605	2,739	,017

a. Dependent Variable: PRETEST EKSPERIMEN

amic University of Sultan Syarif Kasim

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 11

© Hak ( )

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Rival  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Fahri  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓	✗		
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : *Raffa*  
 Tema/Subtema : *Alfabet / Pengenalan huruf abjad*  
 Hari/Tanggal : *11 September / Senin*

NO	Indikator Yang Diamati:	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Hafis  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (*Pretest*)

Nama : Payman  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Arfan  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator: Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : *Bicara*  
 Tema/Subtema : *Alfabet / pengenalan huruf abjad*  
 Hari/Tanggal : *Senin / 11 September*

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Rindu  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Syfa  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif P. nilai			
		BB (1)	MB (2)	B : H (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Hafidzah  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Aira  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 September

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSE (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



© +

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Danendra  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : senin / 11 september

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenali simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : *Karim*  
 Tema/Subtema : *Alfabet / pengenalan huruf abjad*  
 Hari/Tanggal : *Senin / 11 September*

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : *Nurfa*  
 Tema/Subtema : *Alfabet / pengenalan huruf abjad*  
 Hari/Tanggal : *Senin / 11 September*

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : IZal  
 Tema/Subtema : Alfabet / pengenalan huruf abjad  
 Hari/Tanggal : Senin / 11 september

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : IZal  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.			✓	
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.			✓	

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Naufal  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.			✓	
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.			✓	

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 ME (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)**

Nama : Kairin  
 Tema/Subtema : Tanaman /Tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Danendra  
 Tema/Subtema : tanaman / tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simboi huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.			✓	
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

- BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Ara  
 Tema/Subtema : tanaman /Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simboi huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbel huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.			✓	
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.			✓	

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Hafidzah  
 Tema/Subtema : Tanaman /Tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Syifa  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamat:	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Rindu  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.			✓	

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : *Bicara*  
 Tema/Subtema : *Tanaman /Tanaman Sayur*  
 Hari/Tanggal : *Kamis, 14 September 2023*

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan t.pat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



© H

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Arfan  
 Tema/Subtema : Tanaman / tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Rayhan  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.	✓			
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Hafss  
 Tema/Subtema : Tanaman /Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	B'SH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.	✓			

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



© H

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Raffa  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman Sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSE (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Fahri  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : Kamis, 14 September 2023

NO	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lembar Instrument Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Rival  
 Tema/Subtema : Tanaman / Tanaman sayur  
 Hari/Tanggal : 14 September 2023 / Kamis

NO	Indikator Yang Diamat:	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	B. H (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf abjad dengan tepat dan baik pada permainan memancing huruf.		✓		
2.	Anak mampu mengingat simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		
3.	Anak mampu menirukan simbol huruf abjad pada permainan memancing huruf dengan tepat.	✓			
4.	Anak mampu menuliskan simbol huruf abjad yang dilihat dari permainan memancing huruf.	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan simbol huruf abjad dengan benar pada permainan memancing huruf.		✓		

Observer

NURATIKA

BB (1) : Belum Berkembang  
 MB (2) : Mulai Berkembang  
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

©  
f

Lembar Observasi Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru

NO	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.			✓		2
2.	Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing huruf.			✓		2
3.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.			✓		2
4.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.			✓		2
5.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.			✓		2
6.	Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.			✓		2
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.			✓		2
8.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.			✓		2
9.	Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.			✓		2
10.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.			✓		2
11.	Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.			✓		2
12.	Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.			✓		2
13.	Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.			✓		2
14.	Guru memberikan arahan anak didik untuk melibat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
15.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
16.	Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat			✓		2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



memasangkan huruf yang dipancing untuk membentuk sebuah kata pada permainan memancing huruf.		✓	
Jumlah		32	
Persentase		50%	
Kategori		Kurang Baik	

Observer



NUR ATIKA

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lembar Observasi Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Ajud Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**

NO	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.		✓			3
2.	Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada se iap anak dalam permainan memancing huruf.			✓		2
3.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.		✓			3
4.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.		✓			3
5.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.		✓			3
6.	Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.			✓		2
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.			✓		2
8.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.		✓			3
9.	Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.		✓			3
10.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.			✓		2
11.	Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.			✓		2
12.	Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.			✓		2
13.	Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.		✓			3
14.	Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
15.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
16.	Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat			✓		2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hf

**Lembar Observasi Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Ajuad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**

NO	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.		✓			3
2.	Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing huruf.			✓		2
3.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.		✓			3
4.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.		✓			3
5.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.		✓			3
6.	Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.			✓		2
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.			✓		2
8.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.		✓			3
9.	Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.		✓			3
10.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.			✓		2
11.	Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.			✓		2
12.	Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.			✓		2
13.	Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.		✓			3
14.	Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
15.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
16.	Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat			✓		2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



memasangkan huruf yang dipancing untuk membentuk set.rah kata pada permainan memancing huruf.					
Jumlah	39				
Persentase	60,9 %				
Kategori	Cukup Baik				

Observer



NURATIKA

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lembar Observasi Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**

NO	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.		✓			3
2.	Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancingan untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing huruf.		✓			3
3.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.		✓			3
4.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.		✓			3
5.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.		✓			3
6.	Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.		✓			3
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.		✓			3
8.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.		✓			3
9.	Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.		✓			3
10.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancingan pada permainan memancing huruf.		✓			3
11.	Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.			✓		2
12.	Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.			✓		2
13.	Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.		✓			3
14.	Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.		✓			3
15.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.			✓		2
16.	Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat			✓		2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memasangkan huruf yang dipancing untuk membentuk sebuah kata pada permainan memancing huruf.				
<b>Jumlah</b>	44			
<b>Persentase</b>	68,7%			
<b>Kategori</b>	Cukup Baik			

Observer



NUR ATIKA

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Lembar Observasi Guru Dalam Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**

NO	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru menjelaskan tentang permainan memancing huruf kepada anak didik.	✓				4
2.	Guru memberikan arahan supaya menyediakan beberapa pancing, untuk dibagikan kepada setiap anak dalam permainan memancing huruf.	✓				4
3.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengail bersama dalam permainan memancing huruf.	✓				4
4.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil magnet dan ikat menggunakan benang pada permainan memancing huruf.	✓				4
5.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengikat ujung benang lainnya pada pensil sebagai tongkat memancingnya.	✓				4
6.	Guru mengenalkan huruf satu persatu kepada anak didik.	✓				4
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk meletakkan huruf-huruf di dalam kotak dengan bagian yang bermagnet menghadap ke atas supaya dengan mudah memancingnya.	✓				4
8.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengacak huruf tersebut.	✓				4
9.	Guru memberikan arahan anak didik untuk tidak saling menempelkan huruf pada permainan memancing huruf.	✓				4
10.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyiapkan alat pancing pada permainan memancing huruf.	✓				4
11.	Guru memberikan arahan anak didik supaya mengayunkan tongkat pancing ke arah kotak huruf agar mendapatkan huruf pada permainan memancing huruf.	✓				4
12.	Guru memberikan arahan anak didik untuk memancing salah satu huruf tersebut pada permainan memancing huruf.	✓				4
13.	Guru memberikan reward (memberi jempol/pujian) kepada anak didik setelah berhasil memancing huruf dalam permainannya.	✓				4
14.	Guru memberikan arahan anak didik untuk melihat huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.	✓				4
15.	Guru memberikan arahan anak didik untuk menyebutkan huruf apa yang dipancingnya pada permainan memancing huruf.	✓				4
16.	Guru memberikan arahan anak didik untuk dapat		✓			3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



memasangkan huruf yang dipancing untuk membentuk sebuah kata pada permainan memancing huruf.					
<b>Jumlah</b>	63				
<b>Persentase</b>	98,4%				
<b>Kategori</b>	Amat Baik				

Observer

NUR ATIKA

- H
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Lampiran 12**  
**Mohon Izin Melakukan Riset**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14779/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 18 Agustus 2023 M

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Nur Atika**  
NIM : 11710924547  
Semester/Tahun : XII (Dua Belas)/ 2023  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru  
Lokasi Penelitian : Tk nicco azzahra kids kota pekanbaru  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (18 Agustus 2023 s.d 18 November 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



**Dr. H. Kadar, M.Ag.**  
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Uinnaungi unang-unang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Lampiran 13  
Surat Izin Melakukan Pra Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax (0761) 561647 Web.www.fik.uinsuska.ac.id, E-mail: oftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/6278/2023 Pekanbaru, 16 Maret 2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
TK Nico Azzahra Kids Pekanbaru  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Nur Atika**  
NIM : 11710924547  
Semester/Tahun : XII (Dua Belas)/ 2023  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lampiran 14**  
**Surat Pembimbing Skripsi**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail. eltak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/116/2024  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru,04 Januari 2024

Kepada  
Yth.

1. Dewi Sri Suryanti, M.Si.
- 2.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : **Nur Atika**

NIM : 11710924547

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nico Azzahra Kids Pekanbaru

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an Dekan  
Wakil Dekan I



Arkasih, M.Ag.  
IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Lampiran 15

Surat Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

©  
HAK

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU  
 JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/2977/2023



- a. Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
  2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
  3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
  4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
  5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
- b. Menimbang :
- Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/58797 tanggal 28 Agustus 2023, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

**MEMBERITAHUKAN BAHWA :**

1. Nama : NUR ATIKA
2. NIM : 117109245470
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
5. Jenjang : S1
6. Alamat : JL. SERANGGONG KEL. DAIK KEC. LINGGA KAB. LINGGA-KEPULAUAN RIAU
7. Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
  2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
  3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
  4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.
- Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 11 Desember 2023



**Tembusan**

- Yth :
1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
  2. Yang Bersangkutan.





## Lampiran 16 Surat Rekomendasi

Hak Cipta

1. Dilarang

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/58797  
 TENTANG



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14779/2023 Tanggal 18 Agustus 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

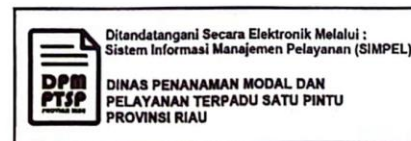
- |                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama              | : | NUR ATIKA  |
| 2. NIM / KTP         | : | 117109245470   |
| 3. Program Studi     | : | PIAUD  |
| 4. Jenjang           | : | S1   |
| 5. Alamat            | : | PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : | PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 28 Agustus 2023



#### Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru  
Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Lampiran 17  
Surat Keterangan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## YAYASAN HAIRIRI BINA BANGSA

TAMAN KANAK-KANAK (TK)

**NICO AZZAHRA KIDS**

Alamat : Jl Suka karya Perum Teratai Jaya Blok C-17

No Hp : 085365076603

Email : nicoazzahra10@gmail.com

Nomor : 016/TK-NAZ/VIII/2023  
Lampiran :-  
Hal : Perizinan melakukan prariset

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuni Husniwati  
NIP : 20121119068001  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Nico Azzahra Kids  
Alamat : Jl. Suka Karya, Perum. Teratai Jaya Blok C-17

Memberikan izin kepada :

Nama : Nuratika  
NIM : 11710924547  
JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk melakukan prariset di TK Nico Azzahra Kids kecamatan Tambang.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tarai Bangun, 05 Agustus 2023

Kepala Sekolah



Lampiran 18

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

**Tabel Permendikbud 137 tahun 2014 perkembangan bahasa**

Tingkat Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal simbol-simbol</li> <li>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. Membuat coretan yang bermakna</li> <li>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</li> </ol>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 19

DOKUMENTASI PENELITIAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© H

Itan Syarif Kasim

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## Lampiran 20 RPPH

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU

Semester	: I
Hari / Tanggal	: .....
Minggu/Hari Ke-	: 1 / 1
Kelompok Usia	: A
Tema/Sub Tema	: A l f a b e t / Pengenalan Huruf Abjad
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3 – 3.12- 4.12
Materi	: - Menyusun Huruf Abjad - Menyebut Huruf Abjad - Mengenal macam-macam huruf kecil dan huruf besar - Melihat cara bermain pemancing huruf - Bermain Pemancing huruf
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Gambar Ikan dengan huruf abjad - Ember/wadah - Pemancing huruf
Karakter	: Mandiri

#### PROSES KEGIATAN

- A. **Kegiatan Pembukaan**
  - Penerapan SOP pembukaan
  - Membaca surah-surah pendek
  - Berdiskusi tentang permainan memancing huruf
  - Bernyanyi lagu “Good Morning”
  - Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain
- B. **Kegiatan Inti**
  - Menyiapkan permainan memancing
  - Melihat cara bermain pemancing huruf
  - Menyebutkan huruf abjad yang di pancing
  - Menaruh kembali ikan abjad ke dalam kolam
  - Mengenal Huruf kecil dan huruf besar abjad



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### C. Kegiatan *Recalling*

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan kembali apa yang telah di pelajari
- Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

#### D. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan

### RENCANA PENILAIAN

#### 1. Penilaian Sikap

- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- Menunjukkan sikap antusias dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh tanggung jawab

#### 2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat Mengetahui permainan memancing huruf
- Dapat menyebutkan huruf abjad yang telah di pancing
- Dapat mengenal huruf kecil dan huruf besar abjad
- Dapat bermain dengan baik dan benar

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Yuni Husniwati

Guru Kelompok A

Nurul Adha Pratiwi

Peneliti

Nur Atika  
Nim :11710924547



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( R P P H ) TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU

Semester	: I
Hari / Tanggal	: .....
Minggu/Hari Ke-	: 1 / 2
Kelompok Usia	: A
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman Buah/Apel
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3 – 3.12- 4.12
Materi	: - Mengenalkan nama-nama tanaman buah - Manfaat buah-buahan - Menyebutkan huruf abjad - Menyebut Huruf Abjad - Melihat cara bermain pemancing huruf - Bermain Pemancing huruf
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Gambar buah apel - Krayon/pensil warna - Gambar Ikan dengan huruf abjad - Ember/wadah - Pemancing huruf
Karakter	: Mandiri

### PROSES KEGIATAN

- A. Kegiatan Pembukaan**
  - a. Penerapan SOP pembukaan
  - b. Membaca surah-surah pendek
  - c. Berdiskusi tentang tanaman buah (apel)
  - d. Berdiskusi tentang permainan memancing huruf
  - e. Bernyanyi lagu “Good Morning”
  - f. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain
- B. Kegiatan Inti**
  - a. Menyiapkan gambar buah apel
  - b. Mewarnai gambar buah apel
  - c. Menjelaskan manfaat buah-buahan
  - d. Menyiapkan permainan memancing
  - e. Melihat cara bermain pemancing huruf
  - f. Menyebutkan huruf abjad yang di pancing
  - g. Menaruh kembali ikan abjad ke dalam kolam





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- C. **Kegiatan *Recalling***
  - a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
  - b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
  - c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
  - d. Menceritakan kembali apa yang telah di pelajari
  - e. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak
- D. **Kegiatan Penutup**
  - a. Menanyakan perasaannya selama hari ini
  - b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
  - c. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  - d. Menginformasikan kegiatan untuk besok
  - e. Penerapan SOP penutupan

### RENCANA PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap**
  - a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
  - b. Menunjukkan sikap antusias dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh tanggung jawab
2. **Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan**
  - a. Dapat Mengetahui tanaman buah apel
  - b. Dapat mengetahui manfaat tanaman buah-buahan
  - c. Dapat mengetahui permainan memancing huruf
  - d. Dapat menyebutkan huruf abjad yang telah di pancing
  - e. Dapat bermain dengan baik dan benar

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Yuni Hasiwati

Guru Kelompok A

Nurul Adha Pratiwi

Peneliti

Nur Atika  
Nim :11710924547



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( R P P H ) TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU

---

Semester	: I
Hari / Tanggal	: .....
Minggu/Hari Ke-	: 1 / 3
Kelompok Usia	: A
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman Buah/Pisang
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.12- 4.12
Materi	: - Mengenalkan nama-nama tanaman buah - Manfaat buah-buahan - Menyebutkan huruf abjad - Menyebut Huruf Abjad - Melihat cara bermain pemancing huruf - Bermain Pemancing huruf
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Gambar Buah apel - Krayon/pensil warna - Kertas origami - Gambar Ikan dengan huruf abjad - Ember/wadah - Pemancing huruf
Karakter	: Mandiri

---

### PROSES KEGIATAN

- E. Kegiatan Pembukaan**
- a. Penerapan SOP pembukaan
  - b. Membaca surah-surah pendek
  - c. Berdiskusi tentang tanaman buah (pisang)
  - d. Berdiskusi tentang permainan memancing huruf
  - e. Bernyanyi lagu “Good Morning”
  - f. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain
- F. Kegiatan Inti**
- a. Menyiapkan gambar buah pisang
  - b. Menempelkan potongan-potongan origami pada gambar buah pisang
  - c. Menjelaskan manfaat buah-buahan
  - d. Menyiapkan permainan memancing
  - e. Melihat cara bermain pemancing huruf
  - f. Menyebutkan huruf abjad yang di pancing
  - g. Menaruh kembali ikan abjad ke dalam kolam



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### G. Kegiatan *Recalling*

- a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- d. Menceritakan kembali apa yang telah di pelajari
- e. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

#### H. Kegiatan Penutup

- a. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- c. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e. Penerapan SOP penutupan

### RENCANA PENILAIAN

#### 3. Penilaian Sikap

- a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- b. Menunjukkan sikap antusias dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh tanggung jawab

#### 4. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat Mengetahui tanaman buah pisang
- b. Dapat mengetahui manfaat tanaman buah-buahan
- c. Dapat mengetahui permainan memancing huruf
- d. Dapat menyebutkan huruf abjad yang telah di pancing
- e. Dapat bermain dengan baik dan benar

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Guru Kelompok A

Nurul Adha Pratiwi

Peneliti

Nur Atika  
Nim :11710924547





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (R P P H) TK NICCO AZZAHRA KIDS KOTA PEKANBARU

---

Semester	: I
Hari / Tanggal	: .....
Minggu/Hari Ke-	: 1 / 4
Kelompok Usia	: A
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman Sayur/Bayam
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3 – 3.12- 4.12
Materi	: - Mengenalkan nama-nama tanaman sayur (bayam) - Manfaat sayur-sayuran - Menyebutkan huruf abjad - Menyebut Huruf Abjad - Melihat cara bermain pemancing huruf - Bermain Pemancing huruf
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Gambar sayur bayam - Krayon/pensil warna - Gambar Ikan dengan huruf abjad - Ember/wadah - Pemancing huruf
Karakter	: Mandiri

---

### PROSES KEGIATAN

- I. Kegiatan Pembukaan**
  - a. Penerapan SOP pembukaan
  - b. Membaca surah-surah pendek
  - c. Berdiskusi tentang tanaman sayur (bayam)
  - d. Berdiskusi tentang permainan memancing huruf
  - e. Bernyanyi lagu “Good Morning”
  - f. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain
- J. Kegiatan Inti**
  - a. Menyiapkan gambar sayur bayam
  - b. Mewarnai gambar sayur bayam
  - c. Menjelaskan manfaat sayur-sayuran
  - d. Menyiapkan permainan memancing
  - e. Melihat cara bermain pemancing huruf
  - f. Menyebutkan huruf abjad yang di pancing
  - g. Menaruh kembali ikan abjad ke dalam kolam



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### K. Kegiatan *Recalling*

- a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- d. Menceritakan kembali apa yang telah di pelajari
- e. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

#### L. Kegiatan Penutup

- a. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- c. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e. Penerapan SOP penutupan

### RENCANA PENILAIAN

#### 5. Penilaian Sikap

- a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- b. Menunjukkan sikap antusias dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh tanggung jawab

#### 6. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat Mengetahui tanaman sayur bayam
- b. Dapat mengetahui manfaat tanaman sayur-sayuran
- c. Dapat mengetahui permainan memancing huruf
- d. Dapat menyebutkan huruf abjad yang telah di pancing
- e. Dapat bermain dengan baik dan benar

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Yuni Husniwati

Guru Kelompok A

Nurul Adha Pratiwi

Peneliti

Nur Atika  
Nim :11710924547



## © Hak

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

**Nur Atika** lahir di Desa Senayang, 07 Juli 1999 merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan Muhammad Ahad dan Zuraida. Yang bertempat tinggal di Daik Lingga Kepulauan Riau. Jenjang pendidikan peneliti. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Lingga Punak, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir (2005-2011). Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) MTS Negeri 01 Lingga, Kecamatan daik Lingga (2011 – 2014). Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) SMAN 01 Lingga (2015-2017). Selanjutnya Tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di terima pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, peneliti melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Suka karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru pada Bulan Juli – Agustus 2020. Kemudian mengikuti program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Taman Kanak-kanak An-Namiroh Pekanbaru dari Bulan oktober – januari 2020.

Pada tanggal 17 Januari 2024 setelah mempertahankan skripsi didepan dewan penguji, peneliti dinyatakan “LULUS” serta memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul skripsi “**Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nicco Azzahra Kids Kota Pekanbaru**”.