

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCIK IKAN MAS KOKI UNTUK  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
AISYIAH 14 PADANG**

Anggi Fitriyanti<sup>1</sup>, Rakimahwati<sup>2</sup>, Yulsyofriend<sup>3</sup>, Vivi Anggraini<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Padang  
[anggifitriyanti20@gmail.com](mailto:anggifitriyanti20@gmail.com)<sup>1</sup>, [rakimahwati10@yahoo.com](mailto:rakimahwati10@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[yulsyofriend@fip.unp.ac.id](mailto:yulsyofriend@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>, [vivianggraini887@gmail.com](mailto:vivianggraini887@gmail.com)<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the goldfish fishing game on children's letter recognition ability at TK Aisyiah 14 Padang. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The subjects were group A kindergarten children divided into experimental and control classes. Data were collected through observation and letter recognition tests, including identifying letter shapes, naming letters, and associating letters with sounds. The results showed a significant improvement in children's letter recognition ability after the implementation of the goldfish fishing game. This finding is supported by previous studies indicating that activity-based games such as alphabet fishing significantly improve children's letter recognition skills. Therefore, the goldfish fishing game can be used as an effective and enjoyable learning medium to enhance early literacy skills in early childhood education.*

**Keywords:** *educational games, fishing letters, letter recognition ability, early childhood*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing ikan mas koki terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Aisyiah 14 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, yaitu pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes kemampuan mengenal huruf yang mencakup aspek mengenal bentuk huruf, menyebutkan huruf, serta menghubungkan huruf dengan bunyi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal huruf anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan memancing ikan mas koki. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan berbasis aktivitas seperti alphabet fishing dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara signifikan. Dengan demikian, permainan memancing ikan mas koki

dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

**Kata kunci:** permainan edukatif, memancing huruf, kemampuan mengenal huruf, anak usia dini

## **A. Pendahuluan**

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 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”.

UU Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 bahwa : pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Masa anak usia dini dikenal sebagai masa golden age atau masa emas, yaitu periode usia 0–6 tahun yang sangat menentukan perkembangan anak. Pada masa ini, otak anak berkembang sangat pesat sehingga mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 4 tahun . Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat sangat

diperlukan agar perkembangan anak berlangsung optimal.

Golden age merupakan periode yang hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia sehingga tidak boleh disia-siakan. Pada masa ini, berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik berkembang secara simultan. Keberhasilan stimulasi pada masa ini sangat menentukan kualitas individu di masa depan. Oleh sebab itu, pendidikan pada usia dini harus dirancang secara sistematis dan menyenangkan agar anak dapat belajar secara optimal melalui pengalaman langsung

Perkembangan anak usia dini merupakan proses perubahan yang terjadi secara bertahap dalam aspek fisik dan psikologis. Menurut Khaironi (2018), perkembangan merupakan proses kematangan fungsi tubuh dan mental yang mempengaruhi kemampuan anak dalam berbagai aspek kehidupan . Pemahaman terhadap perkembangan anak sangat penting bagi pendidik agar dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan dasar bagi perkembangan literasi membaca dan menulis. Anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik akan lebih mudah dalam proses belajar membaca di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh

karena itu, pembelajaran mengenal huruf perlu diberikan sejak dini melalui metode yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang paling disukai anak. Melalui bermain, anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Permainan edukatif menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan memancing ikan mas koki yang dimodifikasi dengan huruf-huruf.

Permainan memancing ikan mas koki merupakan permainan yang melibatkan aktivitas motorik dan kognitif secara bersamaan. Dalam permainan ini, anak diminta untuk “memancing” ikan yang telah diberi simbol huruf, kemudian menyebutkan atau mengenali huruf tersebut. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan mengenal huruf, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan konsentrasi anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kemampuan anak secara signifikan. Misalnya, penelitian dalam jurnal *Golden Age* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media bermain dapat meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif anak secara bersamaan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek bahasa dan kognitif. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh permainan memancing ikan mas koki terhadap kemampuan mengenal huruf anak menjadi penting untuk dilakukan, terutama di TK Aisyiyah 14 Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing ikan mas koki terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi dasar anak.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing ikan mas koki terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK Aisyiyah 14 Kota Padang. Metode eksperimen digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara terukur dan objektif.

Jenis penelitian melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan

perlakuan berupa permainan memancing ikan mas koki, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa kartu huruf.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Aisyiyah 14 Kota Padang yang berjumlah 61 anak yang tersebar dalam beberapa kelas. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B3 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 11 anak.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap pretest, treatment, dan posttest. Pada tahap pretest, peneliti mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Selanjutnya pada tahap treatment, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan permainan memancing ikan mas koki, sedangkan kelompok kontrol menggunakan kartu huruf. Setelah itu, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah perlakuan diberikan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan uji-t (t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengolahan data dilakukan menggunakan data berupa skor yang sesuai dengan kriteria penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Data yang dideskripsikan oleh peneliti dalam penelitian ini terdiri dari data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Setiap kelas menjalani pre-test (tes kemampuan awal) sebelum diberikan perlakuan. Mengenal huruf anak usia dini diukur melalui observasi, dan tes (lisan) sesuai dengan instrumen penelitian, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan mengenal huruf anak usia dini serta menjadi bahan perbandingan dengan hasil post-test yang akan dilakukan peneliti. Setelah melakukan pre-test, peneliti melakukan tindakan (treatment) menggunakan Permainan memancing ikan untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan media poster huruf yang dilakukan oleh guru kelas. Setelah mengamati kemampuan mengenal huruf anak selama penelitian, peneliti melakukan pengukuran akhir

(post-test) untuk mengukur literasi budaya alam Minangkabau anak setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

Hasil penelitian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Pengolahan data penelitian dilakukan secara terstruktur, kegiatan bertujuan agar hasil penelitian memperoleh data yang valid dengan melewati berbagai tahap. Untuk dapat melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes untuk mengetahui apakah data dari variabel yang diteliti berdistribusi normal dan homogen.

rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 11,82 dan meningkat menjadi 20,09 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pre-test sebesar 12,82 dan meningkat menjadi 15,73 pada post-test .

a. Uji normalitas

Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05. Uji

homogenitas juga menunjukkan bahwa data homogen. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan memancing ikan mas koki terhadap kemampuan mengenal huruf anak

Selain itu, perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d menghasilkan nilai sebesar 1,87 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan memancing ikan mas koki memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

**Tabel 1. Hasil pengujian hipotesis post-test eksperimen dan kontrol**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Post-test A1 (Kelas Eksperimen)	11	20,09	2,700	0,814
	Post-test A2 (Kelas Kontrol)	11	15,73	1,902	0,574

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) untuk kelas eksperimen adalah 20,09 sedangkan kelas kontrol 15,73. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak.

Untuk menentukan tingkat besarnya pengaruh atau efektivitas ditentukan menggunakan tabel kriteria nilai *cohen's d*:

<i>Cohein's Standard art</i>	<i>Effeict Sizei</i>	<i>Peirseinta sei (%)</i>
Tinggi	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,9
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1,0	84
	0,9	82
	0,8	79
Seidan g	0,7	76
	0,6	73
	0,5	69
Reindah	0,4	66
	0,3	62
	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50

Sesuai tabel di atas berarti tingkat besarnya pengaruh permainan

memancing ikan mas koki untuk kemampuan mengenal huruf anak taman kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang adalah tinggi (97,1%), artinya permainan memancing ikan mas koki berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak taman kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan memancing ikan mas koki secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata dan perubahan kategori kemampuan dari "Belum Muncul" menjadi "Cakap" hingga "Mahir" pada kelas eksperimen.

Peningkatan ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya metode bermain dalam proses belajar. Menurut Suyadi (2010), pembelajaran pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Permainan memancing ikan memberikan pengalaman langsung yang melibatkan aspek visual, motorik, dan kognitif anak secara simultan.

Selain itu, kegiatan ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran yang bersifat konkret dan manipulatif sangat membantu dalam memahami konsep abstrak seperti huruf.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan mengenal huruf anak pada kelas eksperimen sebelum perlakuan berada pada kategori rendah (Belum Muncul), dan meningkat menjadi kategori tinggi (Mahir) setelah diberikan permainan memancing ikan mas koki.
2. Kemampuan mengenal huruf anak pada kelas kontrol mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ .
4. Nilai effect size sebesar 1,87 menunjukkan bahwa pengaruh permainan memancing ikan mas koki

termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, permainan memancing ikan mas koki berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Becker, L. A. (2000). Effect Size (ES). *Journal of Statistics*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Hurlock, E. B. (2015). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Kenmandola, D. (2021). Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Universitas Andalas, 2130004(2)*.
- Murwantini, S. (2023). Optimalisasi asesmen untuk sekolah menengah kejuruan pada kurikulum merdeka. *Steam Engineering, 4(2)*, 105–113.
- Nisa, I. K., & Isdaryanti, B. (2025). Strategi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03)*, 467–480.
- Novianti, R., Puspitasari, E., & Chairilisyah, D. (2022). Pemetaan

- Kemampuan Guru PAUD dalam Melaksanakan Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Pekanbaru. *Jurnal SOROT*, 8(1), 95–104.
- Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2017). Studi kompetensi guru PAUD dalam melakukan asesmen pembelajaran dan perkembangan anak usia dini di kota Cimahi. *ON INDONESIAN ISLAM, EDUCATION AND SCIENCE (ICIIES)* 2017, 557.
- Peraturan pemerintah No. 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan.
- Prasetyo, A., & Prastowo, A. (2023). Peran Guru dalam Memberi Motivasi Belajar kepada Siswa pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 1(1), 22–28.
- Republik Indonesia. . *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 28.*
- Rosidah, C. T., Pramulia, P., & Susiloningsih, W. (2021). Analisis Kesiapan Guru Mengimplementasikan Asesmen Autentik dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 87–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.21159>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Suyanto, S., & Asep, J. (2018). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: Kencana