

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN PANCING HURUF (PANHUF) DI KELOMPOK B TK NEGERI KINTELAN SEMARANG**

**Umi Salamah**

umi.salamah.315@gmail.com  
TK Negeri Kintelan Semarang

### **Abstrak**

Laporan ini merupakan suatu kajian tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usi dini melalui permainan pancing huruf pada kelompok B TK Negeri Kintelan adalah : (a) Bagaimana kondisi kemampuan mengenal huruf sebelum digunakannya permainan panhuf dengan media pancing huruf di TK Negeri Kintelan ? (b) Bagaimana Implementasi proses pembelajaran mengenal huruf menggunakan media permainan Pancing huruf pada anak kelompok B TK Negeri Kintelan? (c) Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Negeri Kintelan setelah di terapkan media pancing huruf ? dengan permainan pancing huruf adalah dapat memperoleh gambaran tentang meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan dengan media Pancing huruf. Pembelajaran kemampuan permainan pancing huruf di kelompok B diTK Negeri kintelan yaitu dengan menggunakan alat pendukung yaitu foto hasil pembelajaran dan catatan observasi . Peningkatan mengenal huruf dengan permainan panhuf, 1) bisa membuat suasana jadi senang dan anak menjadi semangat, 2) Pembelajaran dengan pancing huruf menjadikan anak aktif untuk mengikuti kegiatan mengenal huruf, 3) kegiatan pancing huruf menjadikan anak tertarik untuk bermain, 4) Pembelajaran pancing huruf dapat meningkatkan anak dalam belajar mengenal huruf pada TK Negeri Kintelan.

Kata Kunci : Menkenal Huruf, Permainan Pancing Huruf, Panhuf

### **Abstract**

*This report is a study on improving the ability to recognize letters in early childhood through the letter fishing game in group B of Kintelan State Kindergarten, namely: (a) What was the condition of the ability to recognize letters before the use of the panhuf game with letter fishing media in Kintelan State Kindergarten? (b) How is the implementation of the learning process to recognize letters using the media fishing game for the children in group B of Kindergarten Kintelan State? (c) How to increase the ability to recognize letters in group B in Kintelan State Kindergarten after applying letter fishing media? with the letter fishing game is to get an idea of the increasing ability of children to recognize letters through playing with letter fishing media. Learning the ability to play letter fishing in group B at Kindergarten Kintelan State is by using supporting tools, namely photos of learning outcomes and observation notes. Increasing knowing letters with panhuf games, 1) can make the atmosphere happy and children become enthusiastic, 2) Learning with letter fishing makes children active in participating in letter recognition activities, 3) letter fishing activities make children interested in playing, 4) Letter fishing learning can improve children in learning to recognize letters at Kintelan State Kindergarten.*

*Keywords: Recognizing Letters, Letter Fishing Games, Panhuf*

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan mengenal huruf di tk adalah dengan melalui permainan yang menyenangkan untuk anak. Adapun permainan mengenal huruf di TK sesuai usia anak TK.

Anak Tk adalah masa peka .dimana anak mudah mengingat apa yang dilihatnya dan didengarnya.dengan permainan huruf yang menyenangkan anak akan mudah mengingatnya apalagi dengan bermain anak tidak terbebani dan anak akan tertarik dengan permainan huruf tersebut.

Berdasarkan peraturan menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak usia dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak, dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, membaca kata sesuai benda yang dilihat.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa belajar mengenal huruf sudah dapat di kenalkan mulai usia 4 th dengan memberi rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Adapun belajar mengenal huruf yang dimaksud yaitu dengan kaitannya kemampuan bahasa dengan cara mengenal huruf dengan model permainan panhuf.

Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan (Bredecamp, 1997). Menurut Piaget (de Vries, 2022) mengemukakan bahwa bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak.

Kemampuan mengenal huruf di TK Kelompok B anak-anak kurang tertarik dan kurang merespon apa yang di sampaikan oleh guru. Anak-anak cenderung mengalami kejenuhan yang di tunjukkan dengan adanya respon anak yang rendah dalam pembelajaran mengenal huruf.

Berdasarkan kondisi kelas yang kurang nyaman dan menyenangkan untuk anak TK kelompok B, Guru mencari solusi penyelesaian masalah yang ada di kelas. dengan memilih pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak yaitu guru dengan membawa alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Adapun alat peraga yang di pilih guru dalam kemampuan mengenal huruf di TK kelompok B yaitu Bermain dengan media Pancing huruf.

Permainan mengenal huruf dengan media pancing huruf di TK kelompok B semua anak terlibat langsung dan semua anak aktif mengikuti kegiatan Bermain huruf dengan Media Pancing Huruf. Permainan Pancing huruf tersebut mengembangkan kemampuan berbahasa anak dengan menyebutkan huruf yang di lihat, membaca gambar sesuai huruf awal yang di lihat.

### **KAJIAN TEORI**

Menurut undang-undang Nomor 29 Tahun 2003 pasal 28 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantupertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini usia 0-6 tahun anak dimana anak di sekolah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain karena dunia anak adalah masa emas (golden age) maka anak-anak bermain saja tapi ada unsur yang terkandung yaitu belajar sehingga anak-anak tidak merasa bosan. metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak-anak. bermain adalah salah satu kesukaan anak usia dini karena secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain

semua anak suka bermain ,meskipun sifatnya hanya sederhana.oleh karena itu bermain lebih cocok diberikan kepada anak usia dini salah satunya yaitu bermain dengan pancing huruf.

Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial,emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan (Bredecamp), (19997). Sementara itu , Piaget (de Vries, 2002) mengemukakan bahwa bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini /TK adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain.Menurut Froebel, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan Melalui bermain kreatif , anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya . Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berpikir verbal. Salah satu fungsi penting dari bermain menurut Piaget adalah memberi kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan . Adapun permainannya yaitu bermain pancing huruf untuk anak kelompok B TK negeri Kintelan .

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik, bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf. Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto, bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, Menurut Stahl dan Muray (Lerikkanen,dkk.2004)menyatakan bahwa pengetahuan tentang huruf penting untuk ditanamkan pada anak usia sejak masa prasekolah dan masa taman kanak-kanak . Pengetahuan anak tentang huruf akan meningkatkan sensitivitas anak pada stuktur fonemik dari kata,yang hal tersebut akan membuat anak semakin sadar akan prinsip-prinsip alfabetik.

Menurut (Sattleer, 1998; Konold, Juel,& McKinnon, 1999;Rasinski,2004;Samuels, 2006).Phonological awareness merupakan dasar bagi pembentukan pemahaman bahwa huruf merupakan representasi dari bunyi-bunyian tertentu.Huruf dapat dikombinasikan berdasarkan prinsip-prinsip dan tata aturan tertentu.Pengenalan huruf untuk anak didik TK yaitu dengan cara bermain yang menyenangkan.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Menurut para ahli tentang pengertian belajar Dalam *The Guidance of Learning Activities* W.H. Burton (1984) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Gage Berlinger mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalamannya.

Belajar dan bermain untuk anak usia dini merupakan pengalaman yang menyenangkan untuk anak, dengan bermain mudah dipahami dan menarik bagi anak, anak akan selalu termotivasi untuk selalu belajar di sekolah karena dari pengalaman di sekolah yang menyenangkan. Di TK Negeri Kintelan Kelompok B2 anak didik merasa senang dengan guru dan temannya, anak didik di sekolah belajar dengan bermain berbagai macam permainan yang di ikuti anak salah satunya yaitu dengan bermain pancing huruf.

Adapun dengan permainan huruf tersebut anak didik lebih tertarik dan lebih memahami huruf yang di ambil, anak didik juga lebih mudah mengingat huruf –huruf yang di kenalkan dengan cara permainan yang menyenangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Best practice* yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pancing Huruf (Panhuf) Di Kelompok B TK Negeri Kintelan merupakan laporan kegiatan pengalaman penulis dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang menjadi penghalang tercapainya tujuan pembelajaran dengan komponen *best practice* sebagai berikut :

Permainan Pancing Huruf (Panhuf), Permainan pancing huruf merupakan pembelajaran dengan media yang menarik dan menyenangkan untuk anak, pancing huruf tersebut adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk anak didik TK, Dengan adanya alat bantu permainan yang menarik anak didik akan lebih tertarik dan rasa ingin tahu yang besar dengan media permainan yang di bawa oleh guru di kelas.

Dari definisi tersebut di tarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran di kelas sangatlah memerlukan media yang inovatif sebagai penyampaian guru kepada peserta didik. melihat pentingnya media sebagai alat penyampai pesan dari guru kepada peserta didik maka guru menggunakan media yang menarik untuk peserta didik tentunya permainan yang menyenangkan sehingga peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas dengan gembira. Oleh karena itu guru merancang media pembelajaran yang menyenangkan yaitu permainan pancing huruf (Panhuf) permainan panhuf ini permainannya seperti orang memancing ikan, adapun permainan pancing huruf ini, pancingannya terbuat dari bambu

di beri benang kasur dan di beri magnet, ikan terbuat dari kardus di tempel huruf, akuarium terbuat dari kardus bekas di lapiasi kain fanel.

### **Alat dan Bahan yang digunakan**

Pelaksanaan Best Practice ini menggunakan sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di sekolah.

Peralatan yang digunakan yaitu

1. Pancingan dari bambu di beri benang kasur dan magnet
2. Ikan dari kardus bekas di tempeli huruf a-z
3. Akuarium dari kardus bekas yang di lapiasi kain fanel
4. Kartu bergambar

Bahan yang di gunakan :

1. Bambu
2. Benang kasur
3. Magnet
4. Dos bekas
5. Huruf a-z
6. Gambar
7. Isolasi bolak balik
8. Kain fanel

### **Ruang Lingkup *Best Practice***

Pada laporan best practice terdapat ruang lingkup yang dijadikan data laporan adalah :

- a. Materi pada kompetensi dasar tentang binatang ikan dengan pengenalan huruf pada anak dengan alokasi waktu 2,5 jam di kelompok B TK Negeri Kintelan
- b. Ruang Lingkup penilaian untuk anak didik kelompok B TK negeri kintelan yaitu karakter, percaya diri, Berani, tanggung jawab.

### **Langkah-langkah Pelaksanaan *Best Practice***

Adapun langkah yang harus disiapkan oleh guru dalam melaksanakan best practice adalah sebagai berikut :

#### **1. Pra Pelaksanaan**

- a. Mengkaji ulang RPP yang telah disiapkan sebelumnya
- b. Mengkaji proses pembelajaran yang paling menarik yang pernah dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dan menyusun langkah-langkah pembelajaran kepada peserta didik .

#### **2. Pelaksanaan pembelajaran**

- a. Guru masuk ke kelas dan membuka kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- b. Guru tanya jawab kepada peserta didik tentang binatang ikan, ciri –ciri binatang ikan.

- c. Guru membawa alat peraga yaitu pancing huruf ,guru menjelaskan kepada anak-anak cara bermainnya pancing huruf tersebut
- d. Guru mengenalkan huruf a sampai z kepada anak-anak ,huruf tersebut di tempel di ikan.
- e. Guru menjelaskan cara bermainnya kepada anak-anak yaitu guru membawa pancingan dari bambu, di beri benang kasur dan di beri magnet,ikan diberi huruf a-z, akuarium dari kardus bekas,guru memancing huruf tersebut yang ada di akuarium,hasil pancingannya di sebutkan huruf nya dan di tunjukkan kepada anak-anak.
- f. Anak-anak melihat apa yang di sampaikan oleh guru di kelas
- g. Guru memanggil anak satu persatu untuk maju ke depan ,anak memancing ikan yang ada di dalam akuarium,teman lainnya memberi semangat dengan tepok tangan,hasil dari pancingannya di tunjukkan kepada teman-temannya huruf apa yang di dapat.
- h. Permainan tersebut dilakukan sampai semua anak melakukan permainan tersebut

### 3.Penutup

- a. Guru dan anak didik melakukan refleksi dari hasil kegiatan yang dilaksanakan pada harinini.
- b. Guru Menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan di hari berikutnya
- c. Guru menutup kegiatan pada hari ini.

### Hasil yang di capai

Hasil pembelajaran peserta didik yang di capai setelah menggunakan permaianan Pancing huruf yaitu :

1. Di tunjukkan dengan aktivitas anak di kelas

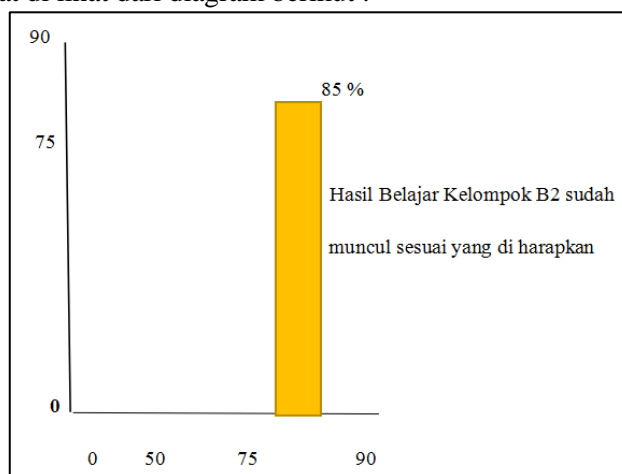
NO	AKTIVITAS	HASIL DI CAPAI
1	Sikap	Sudah Muncul
2	Gerakan	Sudah Muncul
3	Keberanian	Sudah Muncul
4	Kerjasama	Sudah Muncul
5	Kreatifitas	Sudah Muncul
6	Tanggung Jawab	Sudah Muncul

2. Hasil belajar anak dalam mengenal huruf melalui permainan pancing huruf

NO	NAMA ANAK	MUNCUL	BELUM MUNCUL
1	Azzam	V	

2	Alivia	V	
3	Alif	V	
4	Denis	V	
5	Kia	V	
6	Pindo	V	
7	Sevira	V	
8	Fahma	V	
9	Verza	V	
10	Gavriil	V	
11	Neshya	V	
12	Viola	V	
13	Ajril	V	
14	Irza	V	
15	Joice		V
16	Nadhif	V	
17	Izam		V
18	Hawwa		V
19	Yaya	V	
20	Izmi	V	
JUMLAH		17	3

3. Hasil belajar peserta didik kriteria satu kelas sudah muncul dan mencapai hasil yang baik sesuai yang di harapkan, dapat di lihat dari diagram berikut :



**Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik**

Data tersebut menunjukkan hasil nilai rata –rata anak didik dalam mengenal huruf hasilnya sudah muncul dan sesuai yang di harapkan .

## **PEMBAHASAN MASALAH**

Proses pembelajaran dengan permainan pancing huruf pada anak kelompok B TK Negeri Kintelan dengan mengenalkan huruf a-z anak didik merasa senang dan tertarik dengan media yang diberikan. Sebelum guru memberikan permainan pancing huruf anak didik di kelompok B TK Negeri Kintelan dalam mengenal huruf kurang memahami anak cenderung tidak tertarik apa yang diberikan oleh guru dalam memberikan pengenalan huruf tersebut anak merasa bosan dan tidak tertarik apa yang dibawa oleh guru karena dalam mengenal huruf tersebut alat peraga guru kurang menarik terhadap anak didik di kelas. Guru melihat suasana di kelas ,guru mencari solusi dengan mengelkan huruf kepada anak didik di kelas yang menarik dan menyenangkan ,guru menyediakan alat peraga yang menarik yaitu dengan permainan pancing huruf,anak didik dengan permainan pancing huruf anak menjadi tertarik dan mudah memahami dalam pengenalan huruf.

Dengan permainan pancing huruf aktivitas anak didik rata-rata baik dengan ditunjukkannya anak didik aktif dan mengikuti permainan tersebut.anak didik satu dengan lainnya saling kerjasama dan sabar menunggu giliran. Proses permainan pancing huruf guru memanggil anak satu persatu untuk maju, anak yang lainnya menunggu giliannya dan anak yang lain memberikan semangat dengan tepok tangan ,permainan dilakukan sampai semua anak melakukan permainan tersebut.

## **SIMPULAN**

Adapun simpulan best practice yang berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan pancing huruf adalah :

1. Hasil belajar peserta didik melalui permainan pancing huruf di TK Negeri Kintelan kelompok B anak mengalami peningkatan di tunjukkan dengan aktivitas anak di dalam kelas .
2. Pembelajaran mengenal huruf melalui permainan pancing huruf anak didik lebih mandiri, tanggung jawab dan komunikatif
3. Pemilihan alat peraga yang tepat menunjukkan hasil belajar yang baik dan optimal.

## **SARAN**

1. Gunakan selalu alat peraga setiap pembelajaran di dalam kelas
2. Gali terus kreatifitas guru dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Upayakan kegiatan bermain untuk anak diidk di kelas dalam setiap bidang pengembangan agar anak lebih aktif dan berkembang secara optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendiidkan Anak Usia Dini

Undang-Undang No 29 Tahun 2003 Pasal 28 tentang Sstem Pendidikan

Masitoh, dkk. 2014. Strategi Pembelajaran TK Penerbit; Perpustakaan Universitas Terbuka Jakarta

Amitya Kumara, dkk. 2014. Kesulitan Berbahasa Pada Anak. Penerbit: PT Kanisus

Eveline Siregar, Hartini Nara. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia