



## Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf pada Anak Melalui Permainan *Fishing Alfabet*

Ratu Iqlima Ghasanni, Erhamwilda\*, Khambali

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 21/10/2023

Revised : 13/12/2023

Published : 23/12/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 2

Halaman : 103 – 108

Terbitan : Desember 2023

### ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa di TK X dalam kemampuan mengenal huruf anak kelompok A belum berkembang sesuai harapan, ditemukan sebanyak delapan dari 17 orang anak masih rendah dalam pengenalan huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan *Fishing Alfabet*. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif dan pendekatan yang digunakan yaitu dengan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemampuan pengenalan huruf anak mengalami peningkatan di dalam penelitian ini dapat berhasil setelah melakukan perbaikan tindakan dalam tiga siklus dengan dua pertemuan. Pada siklus I kegiatan mengenal huruf melalui permainan memancing anak sebanyak delapan anak masih belum berkembang sesuai harapan. Pada siklus II meningkat menjadi sebanyak empat orang yang masih belum berkembang sesuai harapan dan pada siklus III meningkat menjadi semua telah berkembang sesuai harapan dan terdapat beberapa anak berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, kegiatan permainan memancing dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak.

**Kata Kunci :** *Anak Usia Dini; Kemampuan Mengenal Huruf; Permainan Memancing.*

### ABSTRACT

Based on the results of the researchers' observations that in Kindergarten X the ability to recognize letters in group A children had not developed as expected, it was found that as many as eight out of 17 children were still low in letter recognition. This study aims to determine the increase in children's letter recognition skills through the fishing alphabet game. The method used is collaborative classroom action research and the approach used is descriptive qualitative. Data collection techniques in this study were through observation, interviews and documentation. The ability to recognize children's letters has increased in this study and was successful after carrying out corrective actions in three cycles with two meetings. In the first cycle of activities to get to know letters through fishing games for children as many as eight children still have not developed as expected. In cycle II it increased to as many as four people who were still not developing as expected and in cycle III it increased to all having developed as expected and there were several children who developed very well. Based on the results of this study, fishing game activities can be used as a learning activity that can help improve children's letter recognition skills.

**Keywords :** *Early Childhood; Ability to Recognize Letters; Fishing Games.*

@ 2023 Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud, Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) salah satu bentuk penyelenggaraan yang harus mendapatkan suatu peletakan dasar pertumbuhan serta perkembangan fisik, kecerdasan, sosial dan emosional, Bahasa dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan aud sangat penting karena, paud merupakan tonggak utama bagi pendidikan selanjutnya. Seperti yang telah tercantum didalam Kemedikbud No 137 upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 Ayat 14 menyatakan 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.

Diharapkan bahwa situasi belajar anak merupakan bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau dapat disebut juga, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan. Dalam bermain anak diajak untuk mengenal aksara, bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga, teman-teman dan berbagai macam keterampilan lainnya (Cahyani, 2020). Semua kegiatan tersebut tujuannya agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek nilai moral agama, sosial dan emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Aspek bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yaitu kemampuan mengenal huruf (Siregar, 2019). Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang terlihat sederhana, namun faktanya kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan pada huruf merupakan modal awal memiliki keterampilan membaca.

Pengenalan huruf diberikan kepada anak dimulai dari umur 4-5 tahun. Pada masa ini diberikan kerangka dasar pengetahuan anak. Pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca kepada anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri dari aksara dalam tata tulis. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan symbol tertulis untuk berkomunikasi. Pengenalan huruf sejak dini sangat penting bagi perkembangan Bahasa anak, memppermudah pembelajaran serta dapat memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mempersiapkan diri agar bisa membaca dan menulis pada jenjang Pendidikan selanjutnya (Vortuna *et al.*, 2018)

Indikator mengenal huruf abjad menurut kemendikbud No. 137 Tahun 2014, sebagai berikut: a). mengenal simbol-simbol. Anak dapat mengenal symbol-simbol huruf misal huruf A seperti gunung, huruf E seperti Sisir, huruf S seperti sungai dan sebagainya b) Meniru (menuliskan dan mengeucapkan) huruf A sampai Z. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media seperti, pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, indicator kemampuan mengenal huruf adalah menunjuk/menyebutkan huruf vocal, menunjuk/menyebutkan huruf konsonan, menghubungkan/menglompokkan gambar yang memiliki bunyi/huruf awalan yang sama dan meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A sampai Z.

Factor-faktor yang mempengaruhi anak menurut Lamb dan Arnold dalam (Harnanda *et al.*, 2020) yaitu a). faktor Faktor Psikologis, mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan konidisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar khususnya membaca b) Faktor Intelektual, intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan. Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya memengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca. Faktor metode mengajar guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca anak c) Faktor lingkungan, juga mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor lingkungan itu mencakup: a). latar belakang dan pengalaman anak dirumah. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan Bahasa anak. Kondisi di rumah memengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat. b). faktor sosial ekonomi, orangtua dan lingkungan tetangga merupakan factor yang membentuk lingkungan rumah anak d) Faktor psikologis, mencakup a). motivasi, adalah kunci dalam belajar membaca. b). minat, minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. c). kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri. Seorang anak garus

mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Anak-anak yang mudah marah, menangis dan bereaksi secara berlebihan ketika mereka tidak mendapatkan sesuatu atau menarik diri atau mendongkool akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca, begitupun sebaliknya (Asyifa *et al.*, 2023).

Perkembangan Bahasa untuk mengenalkan huruf harus menggunakan media yang menarik perhatian anak sangat dibutuhkan suatu media, untuk itu melalui media anak akan memperoleh pengetahuan banyak. Dengan menggunakan media *Fishing Alfabet* akan membantu anak dalam meningkatkan pengenalan huruf alfabet serta dengan media *Fishing Alfabet* akan membuat pembelajaran anak menjadi menyenangkan. Menurut Siska menjelaskan pancing huruf dapat digunakan sebagai alat peraga edukasi sekaligus dapat menjadi alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf (Mangkuwibawa *et al.*, 2022).

Permainan memancing huruf ini akan membantu anak dalam mengenal huruf. Permainan memancing huruf adalah pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak dan dapat mengembangkan afektif, kognitif serta kemampuan berbahasa anak. Permainan memancing huruf disusun sehingga anak tidak sekedar bermain tetapi dalam permainan yang dilakukan anak dapat belajar, serta konsentrasi anak saat memancing. Permainan memancing huruf baik digunakan sebagai cara untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini karena permainan memancing huruf, anak dilatih untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, berkonsentrasi agar mampu memancing dengan tepat dan sabar dalam melaksanakan permainan tersebut. Permainan memancing huruf akan mudah dilakukan oleh guru untuk membantu dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak karena bahan-bahan yang digunakan dalam permainan memancing huruf mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

Sujiono menyatakan bahwa permainan memancing huruf atau angka merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan memancing huruf termasuk dalam permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengambil huruf secara acak dalam sebuah tempat. Kegiatan memancing huruf dimulai dengan meletakkan abjad dalam sebuah tempat/boks. Tugas setiap anak mengambil satu huruf atau lebih menggunakan alat pancing (Noermayanti & Hasibuan, 2017). Piaget menyatakan pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini. Anak mulai memperoleh informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut akan disusun dalam struktur pengetahuannya. Struktur inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berfikir (Parapat, 2020).

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dan pendekatan yang digunakan yaitu dengan kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas ini difokuskan untuk mengubah kondisi real saat ini ke arah kondisi yang diharapkan. Dalam kajian ini, penelitian tindakan dilakukan untuk meningkatkan pengenalan huruf pada Taman Kanak-kanak Kelompok A. peningkatan pengenalan dan hasil belajar diharapkan terjadi, guru serta peneliti melakukan penyusunan rancangan model pembelajaran dengan permainan *Fishing Alfabet*. Subjek penelitian ini adalah 17 anak kelompok A di TK X. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 (tiga) siklus dengan setiap siklus terdapat 2 (dua) pertemuan atau tindakan. Adapun prosedur mengenai penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok A usia 4-5 tahun masih kurang, sebanyak 8 (delapan) dari 17 anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terbukti bahwa anak-anak tersebut masih kesulitan dalam mengambil huruf, menunjuk huruf, mengucapkan huruf abjad, membedakan huruf abjad dan juga menyusun huruf. Berdasarkan hasil dari prasiklus yang dilakukan pada 17 anak mengenai kemampuan mengenal huruf diketahui bahwa 45% anak memenuhi kriteria kurang dan 55% anak sudah memenuhi kriteria dengan baik. Adapun rencana kegiatan dari siklus I hingga III yang telah disusun oleh peneliti yaitu:

Penelitian tindak kelas pada siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu dilakukan pada tanggal 8 dan 10 mei 2023.

**Tabel 1.** Rancangan Kegiatan Siklus I

RPPH Ke	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Berdiskusi tentang alat transportasi (kendaraan udara, pesawat).	Bercakap-cakap tentang alat transportasi (kendaraan udara, pesawat). Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan alat transportasi udara
II	Berdiskusi tentang alat transportasi (kendaraan udara, pesawat).	Bercakap-cakap tentang alat transportasi (kendaraan udara, pesawat). Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan alat transportasi udara

Penelitian tindak kelas pada siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu dilakukan pada tanggal 15 dan 17 mei 2023.

**Tabel 2.** Rancangan Kegiatan Siklus II

RPPH Ke	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Berdiskusi tentang pesisir (pantai)	Bercakap-cakap tentang pesisir (pantai) Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan pesisir (pantai)
II	Berdiskusi tentang pesisir (pantai)	Bercakap-cakap tentang pesisir (pantai) Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan pesisir (pantai)

Penelitian tindak kelas pada siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu dilakukan pada tanggal 22 dan 24 mei 2023.

**Tabel 3.** Rancangan Kegiatan Siklus III

RPPH Ke	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	Berdiskusi tentang pegunungan	Bercakap-cakap tentang pegunungan. Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan pegunungan

**Tabel 3.** Rancangan Kegiatan Siklus III (Lanjutan)

RPPH Ke	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
II	Berdiskusi tentang pegunungan	Bercakap-cakap tentang pegunungan. Memancing beberapa huruf sesuai dengan arahan guru lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Menyusun huruf gambar yang telah disiapkan guru.	Tanya jawab, menyebutkan macam-macam huruf dan pegunungan

Hasil prasiklus yang dilakukan dari jumlah 17 orang anak, terdapat Sembilan orang anak yang sudah mencapai indikator yang sudah ditentukan dan delapan orang anak yang masih belum mencapai indikator. Hasil dari siklus I ini masih belum ada peningkatan dalam pengenalan huruf. Beberapa anak ada yang sudah mampu dalam menyebutkan huruf abjad a-z, menunjukkan huruf abjad, membedakan huruf, mengambil huruf, menyusun huruf benda atau gambar. Namun ada juga beberapa anak yang kemampuannya masih belum berkembang dengan baik, Berikut nama-nama yang masih kurang dan belum memenuhi indikator: ARF, ARA, CE, DK, FA, HZ, HN dan MW, sehingga diperlukan kegiatan siklus II untuk memaksimalkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A.

Hasil dari siklus II ini penelitian sudah terdapat peningkatan yang lebih baik dari kelima indikator yang sudah ditentukan. Berikut adalah nama anak-anak yang perkembangan kemampuan menunjukkan huruf meningkat dari yang sebelumnya adalah ARA, FA dan HN. Indikator mengambil huruf pun meningkat, berikut nama-namanya: ARF, ARA, DK, FA, HN dan MW. Indikator mengucapkan huruf juga meningkat, berikut nama-namanya: ARA dan MW. Indikator membedakan huruf juga terdapat peningkatan, berikut nama-namanya: ARF, dan CE. Dan indikator yang terakhir yaitu, menghubungkan huruf dengan suatu benda atau gambar terdapat peningkatan, berikut nama-namanya: ARF dan CE. Adapun beberapa anak yang baru mulai muncul (MB) dalam indikator yang sudah ditentukan yaitu: HZ, MW, ARA dan DK, maka dari itu akan dilanjutkan pada siklus III agar kemampuan mengenal huruf anak kelompok A lebih meningkat.

Hasil dari penelitian siklus III sudah meningkat dengan baik dan maksimal dari kelima indikator yang sudah ditentukan. Pada indikator menunjukkan huruf, semua peserta didik sudah mencapai sesuai harapan, lalu untuk indikator mengambil huruf sudah berkembang sesuai harapan, yaitu peserta didik bernama HZ. Indikator mengucapkan huruf semua peserta didik sudah mencapai sesuai harapan. Indikator membedakan huruf juga sudah berkembang sesuai harapan yaitu peserta didik bernama MW. Dan terakhir indikator menyusun huruf benda atau gambar, juga sudah berkembang sesuai harapan, berikut adalah nama peserta didiknya yang sudah berkembang lebih baik ARA, DK dan MW.

berdasarkan STPPA Kemendikbud No. 137 Tahun 2014, menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf dan mampu mengenal huruf A-Z. Menurut Harun Rasyid, bahwa dalam kemampuan Bahasa anak usia 4-5 tahun dapat membedakan, mengenal, melaksanakan tiga perintah, menyebutkan dan lain sebagainya yang terdiri dari enam sampai 10 kata (Fazriah *et al.*, 2021). Untuk dapat menguasai hal-hal tersebut dibutuhkan stimulasi dengan kegiatan yang menyenangkan, agar anak dapat berkembang dengan baik dan sesuai dengan usianya. Bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan menyenangkan dan akan selalu diulang, didalam permainan ini anak dapat mengembangkan aspek bahasanya menjadi lebih baik Piaget (Hayati & Putro, 2021).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal hruf anak usia 4-5 tahun dengan permainan *Fishing Alfabet* (memancing) selama 3 siklus dengan 2 kali pertemuan serta hasil refleksi, maka didapatkan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian tindak kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal huruf di TK X. Pengenalan huruf anak pada anak usia 4-5 tahun pada saat sebelum tindakan atau prasiklus sebanyak delapan dari 17 anak masih belum berkembang sesuai harapan dengan indikator penilaiannya yaitu menunjukkan huruf, mengambil huruf,

mengucapkan huruf, membedakan huruf dan menyusun huruf benda atau gambar. Kegiatan pengenalan huruf yang dilakukan oleh guru yaitu mencari huruf, menebak huruf, tanya jawab dan menebalkan huruf.

Penerapan permainan memancing huruf dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dengan cara menunjukkan, cara menggunakan alat memancing huruf, menjelaskan materi, anak melakukan permainan, melakukan tanya jawab mengenai hasil huruf yang dipancing dan evaluasi. Langkah-langkah permainan 95 memancing huruf yaitu guru menunjukkan alat yang akan digunakan untuk permainan memancing huruf, guru menjelaskan dan memberi contoh cara permainan memancing huruf, lalu anak mulai memancing huruf sesuai arahan guru. Siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari Siklus I. Pelaksanaan siklus II dengan siklus I hampir sama, namun pada siklus II setiap anak memancing huruf tersebut dan disusun sesuai dengan arahan guru. Siklus III dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari Siklus II. Pelaksanaan siklus III hampir sama dengan siklus II, namun yang membedakan pada siklus III anak-anak memancing dengan sebuah *maze* warna sehingga permainan ini menarik dan dapat mendapatkan hasil yang maksimal agar dapat membantu dalam meningkatkan pengenalan huruf. Melalui permainan *Fishing Alfabet*, kemampuan anak mengenal huruf di TK X mengalami peningkatan perkembangan yaitu prasiklus sebanyak delapan orang mulai berkembang (MB), siklus I sebanyak delapan orang mulai berkembang (MB), siklus II sebanyak empat orang mulai berkembang (MB) dan di siklus III menjadi nol mulai berkembang (MB), maka anak sudah memehinu indikator keberhasilan penilaian yaitu 75%. Anak sebanyak 80 % sudah berkembang sesuai harapan dan 20% sudah berkembang sangat baik. Maka dari itu keberhasilan peningkatan dalam penguasaan pengenalan huruf terjadi karena pembelajaran yang 96 menyenangkan untuk anak yaitu permainan fishing yang akan melatih anak untuk konsentrasi dengan cara yang menyenangkan.

#### Daftar Pustaka

- Asyifa, G. N., Enoh, E., & Mulyani, D. (2023). Pola Asuh Orang Tua pada Anak dengan Temper Tantrum. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.1779>
- Cahyani, R. P. (2020). *Pengaruh Permainan Memancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad*.
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun*.
- Harnanda, R. D., Saparahayuningsih, S., & Delrefi, D. (2020). Hubungan antara Bimbingan Orangtua di Rumah dengan Kemampuan Membaca Anak di Sekolah Kelompok B PAUD Se-Gugus Bunga Aster Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 56–64.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Manguwibawa, H., Mufie, Z., & Aulia, D. K. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Usia Dini*.
- Noermayanti, S., & Hasibuan, R. (2017). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun*.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Siregar, R. A. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata*.
- Vortuna, D., Ratiyah, R., & Syafdaningsih, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 5(2).