

ABSTRAK

Aridermawati Telaumbanua, Nim 160519001, “ Bermain Media Kartu Huruf Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Anak Usia 4-5 Tahun,” Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain media kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur (*library research*). Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik dokumentasi. Data di analisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif model inter-aktif dari Miles and Huberman (1994) dengan tiga tahap yaitu reduksi data, pengajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang huruf mengalami peningkatan melalui bermain media kartu huruf, peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu adanya peningkatan persentase dari hasil penelitian. Pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini akan lebih baik jika dilakukan dengan metode bermain, karena dengan bermain anak lebih cepat mengingat simbol-simbol huruf. Dunia anak adalah dunia bermain dan bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Dengan media atau alat peraga dan metode yang bervariasi dapat merangsang anak-anak untuk mau belajar.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, media kartu huruf

ABSTRACT

Aridermawati Telaumbanua, Nim 160519001,” Playing A Card-Card Against The Ability To Identify Four-Year-Olds,” Scripsi, An Early Child Education Study Program, Faculty Of Education, Indonesia Pearl Saris.

The study was intended to improve his ability to become familiar with letters through the 5-year-old method of playing with lettercards in children's 4-5 years of age the study of the literature study (library research). The object in this study is the ability to know letters. The research data collection technique is the documentation technique. The data is analyzed using a qualitative data analysis technique from miles and huberman (1994) with three stages of data reduction, data presentation and conclusion. Research results in an increase in children's ability to know letter symbols by playing media cards, and that increase can be seen from past studies that an increased percentage of research results. Learning to know letters in a child at an early age would be better if it were a method of playing, as children often remember letter symbols by playing faster. The world of children is the world of play and play is the best way to develop the child's potential. Using media or visual aids and varied methods can stimulate children to want to learn.

Keywords: the ability to know letters, the medium cards

