

THE USE OF LETTER CARDS GAME TO IMPROVE STUDENTS' ABILITY IN RECOGNIZING LETTER IN KINDERGARTEN PNIEL MANUTAPEN

ABSTRACT

Desi Koebanu¹

Eltina A. Maromon²

Alfred Snae³

This study aims to improve the ability to recognize letters through the media of letter card games in Kindergarten Pniel Manutapen. This research is class action research, which was conducted in 2 cycles. Subjects in this study were children in Kindergarten Pniel Manutapen aged 5-6 years with a total of 14 children. Inner object of this research is the ability to recognize letters. Deep data collection techniques, this research is observation and documentation the research instrument used in the form of an observation guide. Data analysis technique using descriptive qualitative. The results showed that the ability to recognize letters can enhanced through the letter card media game. Children are invited to play letter cards, mention the letters on the card, mention the picture of the object then say the first letter. Ability to recognize letters in the Pre Cycle the average percentage just reached 40%, then in cycle 1 the average percentage increased to 50%, and the average percentage in Cycle 2 was able to increase up to 80%. Increase from Pre-Cycle to cycle 1 by 20%, and improvement from Cycle 1 to Cycle 2 by 80%.

Keywords: Letter cards game improve students' ability in Kindergarten Pniel Manutapen.

PENGGUNAA PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGENAL HURUF DI TK PNIEL MANUTAPEN

ABSTRACT

Desi Koebanu¹

Eltina A. Maromon²

Alfred Snae³

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kartu huruf di TK Pniel Manutapen. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini anak di TK Pniel Manutapen dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 14 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitative. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan media kartu huruf. Anak-anak diajak bermain kartu huruf, menyebutkan huruf yang ada pada kartu, menyebutkan gambar benda kemudian menyebutkan huruf depannya. Kemampuan mengenal huruf pada PraSiklus persentase rata-rata baru mencapai 40%, kemudian pada Siklus 1 persentase rata-rata meningkat menjadi 50%, dan persentase rata-rata pada Siklus 2 mampu meningkat hingga 80%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus 1 sebesar 20%, dan peningkatan dari Siklus 1 ke Siklus 2 sebesar 80%.

Kata kunci : Permainan kartu surat pengenalan huruf meningkatkan kemampuan siswa.