

## ABSTRAK

### **Saleha. 1162100053: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Media *Flash Card* (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung)”**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan oleh munculnya permasalahan di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan terkait rendahnya tingkat kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B yang disebabkan kurangnya inovasi pembelajaran disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan cenderung berpusat pada guru.

Tujuan dilaksanakan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B sebelum menggunakan permainan *flash card* di RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung. 2) untuk mengetahui proses penerapan permainan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung. 3) untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung setelah diterapkan permainan *flash card* di setiap siklus.

Penelitian ini didasari oleh suatu pemikiran bahwa dengan kegiatan permainan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. media yang digunakan peneliti yaitu *flash card* berwarna-warni dilengkapi dengan gambar buah sesuai dengan awalan huruf abjad. Contoh seperti huruf A, maka gambar pada *flash card* yaitu buah apel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal huruf.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada anak pra siklus memperoleh nilai rata-rata 57,7 yang berada pada predikat *kurang*. Pada siklus nilai proses penerapan media permainan *flash card* rata-rata presentase keterlaksanaan aktivitas guru adalah sebesar 60% dengan perolehan predikat *cukup*. Siklus II setelah diterapkan media permainan *flash card* menunjukkan peningkatan sebesar 87% dengan perolehan predikat *sangat baik*.