

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
PERNYATAAN	
PERSEMBAHAN	
MOTTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis Penelitian Tindakan	11
G. Penelitian Yang Relevan	11
BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kemampuan Mengenal Huruf	14

B. Kegiatan Permainan Media Flash Card	20
C. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card	27
BAB III.....	29
METODELOGI PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan Dan Metode Penelitian	29
B. Jenis dan Desain Penelitian	31
C. Lokasi Penelitian	34
D. Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	41
B. Hasil Penelitian.....	44
BAB V.....	70
PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77