

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Jalur Pendidikan formal diselenggarakan pada Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfhal (RA) dengan rentang usia empat sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal diselenggarakan pada Kelompok Bermain (KB) bagi anak usia dua sampai empat tahun. Dan terakhir pada jalur Pendidikan informal diselenggarakan pada Taman Penitipan Anak (TPA) bagi anak usia mulai tiga bulan sampai dua tahun, atau Satuan PAUD Sejenis (SPS) bagi anak usia empat sampai enam tahun (Suyadi & Ulfah: 2013).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (PERMENDIKBUD RISTEK) Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada pasal (4) yang menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan 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.

Pendidikan anak usia dini yang termasuk pada pendidikan formal adalah Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Atfhal (RA). Messiono (2017: 1) menjelaskan bahwa Raudhatul Athfal (RA) adalah pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang didalamnya terdapat program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia empat sampai dengan enam tahun. Mansur (2005: 128) menjelaskan tujuan Raudhatul Athfal adalah untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak didik baik psikis dan fisik, yang meliputi moral dan nilai-nilai

agama, sosial-emosional, kognitif, bahasan, fisik dan motorik, kemandirian serta seni untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar.

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2022 ayat (5) menjelaskan tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi PAUD yang dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup yang telah dirumuskan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). STPPA ini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang meliputi pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif, seni dan bahasa. Aspek-aspek tersebut tidak semua berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling bekerja sama satu sama lainnya dan bertahap bersamaan dengan pertumbuhannya. Hainstock (Olivia K: 2019) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang dimana masa ini anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Salah satu upaya untuk membantu anak mengembangkan perkembangan dan potensinya adalah dengan cara mengikut sertakan dalam pendidikan anak usia dini atau bisa disebut juga dengan prasekolah.

Menurut Zubaedah Enny (2004: 460) menyebutkan upaya yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini atau prasekolah yaitu agar dapat mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar anak yang salah satunya adalah perkembangan bahasa. Hurlock (Arnianti: 2019) menjelaskan bahwa bahasa yaitu alat komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan sesuatu makna kepada orang lain. Sedangkan menurut Bromley (Nurbiana Dhieni: 2019) mendefinisikan bahasa sebagai simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal. Kemampuan berpikir anak dapat dijadikan salah satu cara memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara.

Menurut Dhieni (2009) kemampuan berbahasa anak diperoleh dan dipelajari secara alamiah untuk mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan sebagai alat sosialisasi dengan cara merespon orang lain. Perkembangan

bahasa dapat dikembangkan oleh anak dimulai dari lingkungan yang sederhana, baik di rumah, dalam kehidupan bermain, dan di sekolah melalui interaksi secara langsung.

Aspek bahasa yang dikembangkan pada anak usia dini khususnya pada Raudhatul Athfal (RA) adalah kemampuan mengenal huruf. Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbudristek Nomor 57 Tahun 2022 pasal (4) disebutkan bahwa aspek perkembangan bahasa anak yang dimaksud pada ayat (3) dirumuskan dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yaitu salah satunya memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik yang didalamnya terdapat kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini usia lima sampai enam tahun atau Kelompok B sudah bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya.

Kemampuan mengenal huruf terlihat sangat mudah dan sederhana, namun kemampuan ini menjadi pondasi awal untuk jenjang selanjutnya dan harus dikuasai oleh anak usia dini agar memiliki keterampilan dalam membaca yang dikembangkan dengan cara memberi stimulasi sejak dini (Mardiana Melda H: 2022). Stimulasi sangat penting bagi proses perkembangan anak usia dini, dengan cara yang tepat yakni bermain dengan menggunakan seluruh panca indera (*multisensory*). Direktorat GTK PAUD (2020: 24-25) menyebutkan stimulasi atau pendampingan yang tepat bagi aspek perkembangan bahasa yaitu: (1) Mengenalkan cerita, perintah, aturan, dan bacaan, (2) Mengenalkan cara bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan, (3) Mengenalkan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, dan dapat memahami dalam cerita.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Al-Wahyudin yang terdiri dari 22 siswa, terdapat permasalahan mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun yang berada di Kelompok B, seperti anak

belum mampu mengenal huruf a-z, belum mampu menyebutkan kembali huruf a-z, dan belum mampu menyusun sebuah huruf menjadi sebuah kata. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran menggunakan permainan menempel huruf, yang dirasa kurang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Kemampuan dalam mengenal huruf anak perlu dikembangkan, yaitu dengan cara bermain sambil belajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran. Sesuai yang dikatakan oleh Moeslichatoen (2004: 25) menyebutkan belajar bagi anak di Taman Kanak-kanak adalah bermain dan bermain adalah belajar. Kegiatan yang paling disukai anak adalah bermain, dengan bermain dapat menambah pengetahuan dalam berbagai level dan sarana bagi anak untuk berkembang sekaligus menjadi alat ukur perkembangan mereka.

Slamet Suyanto (2005:25) menjelaskan bahwa anak usia dini menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar. Karena melalui bermain anak dapat memperoleh konsep dasar pengetahuan tentang warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan semua ini salah satu dasar dari perkembangan bahasa. Belajar sambil bermain ini membutuhkan alat atau media untuk menunjang permainan tersebut. Maka peneliti menggunakan metode bermain dalam penelitian ini adalah berbentuk permainan arisan huruf. Banyak sekali permainan yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak diantaranya: permainan kartu huruf, kartu bergambar, kotak huruf, puzzle huruf, bowling huruf, pohon huruf, serta permainan arisan huruf. Sofia Hartati (2005: 95) menyimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Dari beberapa permainan tersebut, maka peneliti akan membahas dalam penelitian ini adalah permainan arisan huruf.

Arisan huruf adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal huruf. Menurut kamus umum bahasa Indonesia, arisan adalah kegiatan mengumpulkan uang atau barang yang bernilai sama kemudian diundi untuk menentukan siapa yang dapat

memperolehnya, undian dilakukan dalam sebuah pertemuan secara berulang-ulang pada waktu tertentu sampai semua anggota memperolehnya. Rizky Rora W (Tim penyusun: 2009) menjelaskan bahwa huruf yaitu tanda aksara dalam tata tulis atau abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Aminah, dkk (2021) menjelaskan bahwa arisan huruf adalah kegiatan mengumpulkan abjad secara berkala, yang permainannya dikocok atau diundi. Jadi arisan huruf adalah salah satu kegiatan permainan berupa mengumpulkan abjad yang dikocok atau diundi dan dilakukan dalam sebuah pertemuan. Tujuan dari permainan arisan huruf ini bagi anak usia lima sampai enam tahun adalah untuk mengenalkan huruf serta membaca permulaan sebagai dasar anak pada jenjang selanjutnya (Aminah: 2021).

Penelitian ini menerapkan permainan arisan huruf karena menggunakan metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak belajar melalui benda yang konkret yang dapat membantu anak dalam mengenal dan mudah memahami lafal dan bentuk huruf. Karena usia lima sampai dengan enam tahun masih pada tahap pra operasional.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan arisan huruf dapat memberikan stimulasi pada anak kemampuan mengenal huruf anak. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Arisan Huruf (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan arisan huruf?

2. Bagaimana proses penerapan permainan arisan huruf di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan arisan huruf pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan arisan huruf.
2. Proses penerapan permainan arisan huruf di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada setiap siklus.
3. Kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan arisan huruf pada seluruh siklus.

D. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian harus dilakukan secara sistematis, agar dapat diketahui meningkatnya kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan arisan huruf di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung akan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi bagi dunia pendidikan khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Menambah pengetahuan mengenai kemampuan mengenal huruf anak dan cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui

permainan arisan huruf.

- b. Dapat memperkaya kajian pelaksanaan pembelajaran mengenai kemampuan mengenal huruf.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penerapan permainan huruf diharapkan dapat menjadi referensi sekolah dalam memilih jenis permainan yang efektif dan menyenangkan untuk pembelajaran peserta didiknya .

b. Bagi guru

Penerapan permainan arisan huruf diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengevaluasi keberhasilan anak dalam kemampuan mengenal huruf, dapat memberikan solusi terhadap masalah pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan arisan huruf, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak, dan dapat memberikan masukan terhadap guru untuk dapat menerapkan kegiatan dan strategi pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung

c. Bagi anak

Penerapan permainan huruf diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan baru anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan arisan huruf, dapat terampil mengidentifikasi huruf dan bunyi, dapat melatih motorik halus dan kemampuan bahasanya.

d. Bagi peneliti

Penerapan permainan arisan huruf diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman terkait cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan arisan huruf.

E. Kerangka Berpikir

Salah satu perkembangan anak usia dini yang sedang berkembang ialah kemampuan berbahasa. Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (Rusti S: 2019) bahwa Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbudristek Nomor 05 Tahun 2022 pasal (4) disebutkan bahwa aspek perkembangan bahasa anak yang dimaksud pada ayat (3) dirumuskan dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yaitu mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama.

Sesuai dengan indikator kemampuan mengenal huruf anak usia lima sampai enam tahun dalam penelitian. Pentingnya pengenalan huruf sejak usia anak usia dini adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009: 314). Setelah ditelaah sangat penting memahami dan mempelajari bentuk-bentuk huruf bagi anak usia dini.

Permainan arisan huruf merupakan sebuah permainan efektif yang digunakan oleh guru maupun orang tua dimana anak belajar anak dapat mengingat atau mengenal huruf, melihat bentuk hurufnya, dan dapat menyebutkan bunyi huruf. Alat yang digunakan dalam permainan arisan huruf mengacu pada prinsip-prinsip umum pemilihan dan pengembangan APE yang tertuang dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia No.57 tahun 2022 pasal 25 ayat 2 tentang Standar Sarana dan Prasarana, yaitu: menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif dengan memperhatikan, menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini mempunyai keunikan yang berbeda-beda. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak digunakan yaitu permainan arisan huruf. Melalui permainan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secepat mungkin. Anak akan lebih cepat mengenal huruf saat bermain arisan huruf, karena anak langsung melihat, memaknai dan mengingat simbol-simbol huruf pada setiap kertas yang keluar saat permainan.

Untuk memperjelas, kerangka berpikir tersebut dapat dinyatakan secara skematis sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu bahwa permainan arisan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dilakukannya penelitian terdahulu ini menjadi suatu acuan dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Kajian penelitian terdahulu diperlukan sebagai bahan referensi dalam penentuan metode analisis data penelitian yang dapat dijadikan sebagai penguat kajian teori metodologi serta hal-hal lain yang mendukung penelitian penulis tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia dini Melalui Permainan Arisan Huruf” di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Gandasari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung dengan melakukan perbandingan maupun persamaan tujuan, teori, metode serta hasil dari penelitian terdahulu. Berikut adalah penelitian terdahulu yang penulis *review*:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Trisniwati (2014), Universitas Negeri Yogyakarta, Prodi Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta”. Dilaksanakannya penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf anak di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Metode penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian merupakan

anak-anak di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta Kelompok B1 (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 25. Anak-anak yang ada di Kelompok B1 merupakan anak-anak yang belum pernah mengikuti pembelajaran di Kelompok A. Hasil dari penelitian ini bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya:

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 - b. Perbedaannya adalah metode penelitian dan tempat penelitian berbeda. Penelitian menggunakan media kartu huruf dan dilakukan pada Kelompok B Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta, sedangkan pada penelitian dilakukan di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hadidan Rena (2019), Universitas Muhammadiyah Makassar, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B Tk Islam Uminda Kota Makassar”. Dilaksanakannya penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pengenalan huruf melalui kegiatan permainan kancing huruf di TK Islam Uminda Kota Makassar. Metode penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa Kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar sebanyak 23 orang. Hasil dari penelitian ini bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya:

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
 - b. Perbedaannya adalah metode penelitiannya yaitu deskriptif kuantitatif, permainan atau media yang berbeda, kegiatan yang digunakannya berbeda dan tempat penelitian berbeda. Penelitian menggunakan media kancing huruf dan dilakukan pada Kelompok B Tk Islam Uminda Kota Makassar, sedangkan pada penelitian dilakukan di Kelompok B RA Al-Wahyudin Desa Banyusari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kartini Kaida (2012), Universitas Negeri Gorontalo, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal huruf melalui permainan puzzle huruf pada anak Kelompok B di PAUD Mawar Hungayonaa Kecamatan Talamuta Kabupaten Boalemo”. Dilaksanakannya penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan puzzle huruf pada anak Kelompok B di PAUD Mawar Hungayonaa Kecamatan Talamuta Kabupaten Boalemo. Metode penelitian ini bersifat deskriptif PTK. Subjek penelitian adalah siswa Kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar sebanyak 20 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan puzzle huruf. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya:
- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf anak, dan menggunakan PTK.
 - b. Perbedaannya yaitu penelitian menggunakan media kancing huruf dan dilakukan pada Kelompok B di PAUD Mawar

Hungayonaa Kecamatan Talamuta Kabupaten Boalemo, sedangkan pada penelitian dilakukan di Kelompok B RA Al-Wahyudin.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ghina Andira Rismayana (2022), Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Abjad Anak Usia Dini melalui Media *Alphabeth Match Board*”. Dilaksanakannya penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan Kemampuan Mengenal huruf Abjad Anak Usia Dini melalui Media *Alphabeth Match Board*. Metode penelitian ini bersifat deskriptif PTK. Subjek penelitian adalah siswa Kelompok A1 RA Bina Ilmu Anak Shaleh Kota Bandung sebanyak 10 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui Media *Alphabeth Match Board*. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya:
 - a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf anak, dan menggunakan PTK.
 - b. Perbedaannya yaitu penelitian menggunakan media *Alphabeth Match Board* dan dilakukan pada Kelompok A1 di RA Bina Kecamatan Rancasari Kota Bandung, sedangkan pada penelitian dilakukan di Kelompok B RA Al-Wahyudin.

