

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL AZHAR 7 HAJIMENA LAMPUNG SELATAN

Oleh

UMI NURZAHRA

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf abjad anak di usia 5-6 tahun yang belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon signed rank test*. Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan spss diperoleh *Asymp.sig* sebesar 0,005 dan hipotesis penelitian diterima jika *Asymp.sig* < 0,05. Maka nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 dan hipotesis diterima. Sehingga dengan hasil data yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan.

Kata kunci: anak usia dini, media kotak pintar, kemampuan mengenal huruf abjad

ABSTRACT
THE EFFECT OF INTELLIGENT SQUARE MEDIA ON THE ABILITY
TO RECOGNIZE THE LETTERS OF THE ALPHABET IN CHILDREN
AGED 5-6 YEARS

By
UMI NURZAHRA

The problem in this study were the ability to recognize the letters of the alphabet in children aged 5-6 years which is not in accordance with the stage of development. This study aims to determine the effect of using smart box game media on the ability to recognize the letters of the alphabet for children aged 5-6 years. The research method used is an experimental method with a one group pretest-posttest design. The sample in this study was children aged 5-6 years who collected 10 children. The data collection technique used was observation. Data analysis used in this study was the Wilcoxon signed rank test. Based on the results of data analysis and spss calculations, Asymp.sig was obtained at 0.005, and the research hypothesis was accepted if Asymp.sig <0.05. So the significance value of this study is less than 0.05 and is accepted. So with the results of the data obtained is the influence of the use of smart box game media on recognizing the letters of the alphabet in children aged 5-6 years at Al Azhar 7 Hajimena Kindergarten, South Lampung.

Keywords: early childhood, smart box media, ability to recognize letters of the alphabet