

ABSTRAK

Mengenal huruf kepada anak khususnya usia dini memerlukan media pembelajaran sebagai jembatan supaya anak-anak tidak cepat bosan dan bisa fokus lebih lama serta mengalihkan perhatian anak. Untuk mengenalkan huruf pada anak bisa dilakukan dengan game edukasi marbel. Dengan adanya penelitian ini tujuannya, adalah untuk mengetahui bahwa apakah dengan pengenalan huruf dengan metode Bermain Menggunakan Game Edukasi Marbel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan jenis Deskriptif Kualitatif. Metode dalam mengumpulkan data dilakukan dengan observasi, wawancara. Sementara itu, analisis model Kemmis dan Mc Taggart (Ruknan, 2017) yang mencakup beberapa siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini menghasilkan bahwasanya dengan penggunaan game edukasi marbel untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini Berdasarkan pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi marbel untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini telah menunjukkan keberhasilan hal itu dapat dilihat dari grafik Prasiklus, Siklus I dan siklus II yang terus mengalami peningkatan serta telah mencapai indikator keberhasilan kelas dengan persentase 81,6% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Game Edukasi Marbel; Mengenal Huruf; Anak Usia Dini.