ABSTRAK

Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Permainan Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanakPerwari II Padang

Oleh: Suci Sartika

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang, peneliti menemukan fenomena bahwa kurangnya kemampuan membaca anak dalam kegiatan membaca terlihat masih ada anak yang belum dapat membaca, masih ada anak yang kesulitan dalam menyebutkan huruf, seperti huruf b dibaca huruf d dan sebaliknya. Hal ini sangat bertolak belakang dengan standar kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terhadap kemampuan membaca di TK Perwari II Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimental*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-Kanak di TK Perwari II Padang yang berjumlah 24 orang yang terbagi dalam 2 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Total Sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan dan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 3,151dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel,}$ = **2,101**) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 3,151 > 2,101, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 **ditolak**. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terhadap kemampuan membaca di TK Perwari II Padang.