**EFEKTIVITAS PERMAINAN POHON KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK FATHURRAHMAN**

Oleh

Eric Okta Viani

2018142047

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efektivitas dari permainan pohon kata terhadap kemampuan mengenal huruf. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan pohon kata menggunakan APE pohon huruf yang dirangkai menjadi sebuah kata. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group–Pretest-Posttest* berjumlah 20 orang. Uji analisis data penelitian menggunakan analisis uji-t dan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) uji hipotesis nilai sig 0,000 0,005, 2) rata-rata skor N-gain 70% dengan kategori cukup efektif karena ada peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

**Kata Kunci :** Permainan, Pohon Kata, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak usia Dini