

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU BARADATU WAY KANAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Miranathacia

Masalah penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun belum dapat mengenal huruf dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah sampel total berjumlah 31 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan analisis tabel silang serta analisis uji hipotesis menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan indeks koefisien regresi sebesar  $b = 0,87$  bertanda positif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu tahun ajaran 2014/2015.

**kata kunci:** aktivitas, perkembangan mengenal huruf, dan permainan sompyo

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF SOMPYO GAME ACTIVITY TO THE WORD RECOGNIZING DEVELOPMENT ON CHILDREN WHO ARE FIVE TO SIX YEARS OLD IN KASIH IBU KINDERGARTEN BARADATU WAY KANAN ON 2015/2016 ACADEMIC YEAR**

By

Miranathacia

The problem of this research was 5-6 years old children are able to recognize the words well. The purpose of this research was to find out the impact of sompyo game activity to the word recognizing development of five to six years old children in Kasih Ibu kindergarten Baradatu Way Kanan on 2015/2016 Academic Year. *Pre-Experimental Design* was the method which was used in this research with *One Group Pretest-Posttest* as the design. The sample of this research was total sampling, the total was 31 children 5-6 years old. Observation and documentation were the technique of data collecting. Mono table and cross table analysis were the technique in analyzing the data and also Simple Linear Regression was used in analyzing the Hypothesis. The result showed that there was effects of sompyo game activity to the word recognizing development of five to six years old children in Kasih Ibu kindergarten Baradatu Way Kanan on 2015/2016 Academic Year. It is shown by regression coefficient index is being marked by a positive 0,87, so concluded that there was influence of sompyo game activity to the word recognizing development of 5-6 year old children in Kasih Ibu Kindergarten academic year 2014/2015.

**keyword:** activity, word recognizing development, and sompyo game