

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *MAZE ALPHABET* TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun yang bertempat di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experiment* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* yaitu dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan yang berjumlah 50 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana. Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikan = $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Kata kunci : anak usia dini, permainan *maze alphabet*, keaksaraan awal.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ALPHABET MAZE GAMES ON EARLY LITERACY OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN

By

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

This study was motivated by the low early literacy skills of children aged 5-6 years who were located at PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of the alphabet maze game on the early literacy of children aged 5-6 years. This study is a quantitative study with a Quasi Experiment research method and a Nonequivalent Control Group Design research design, namely with one experimental class and one control class. The sample of this study was children aged 5-6 years at PAUD Raudhatul Jinan totaling 50 children. The data collection technique used observation techniques in the form of checklists and documentation. The data analysis technique in this study used a simple linear regression analysis test. The results of the simple linear regression analysis test showed a significant value = $0.000 < 0.05$, so H_a was accepted, which means that there is an effect of the use of the alphabet maze game on the early literacy of children aged 5-6 years in group B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Keywords: early childhood, alphabet maze game, early literacy.