

## **Pengaruh *Puzzle* Huruf dan Gambar Untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Putra 1 Pulau Punjung**

**Nurul Hasanah<sup>1</sup>, Indra Jaya<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: n411266@gmail.com

### **Abstrak**

Kurang berkembangnya kosa kata anak dalam bahasa Inggris menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian. Tujuan dari adanya penelitian ini untuk mengembangkan kosa kata anak dengan penggunaan *puzzle* huruf dan gambar. *Puzzle* huruf dan gambar ialah bagian dari alat permainan edukatif yang manfaatnya banyak bagi perkembangan anak.

*Quasi Eksperimen* sebagai jenis penelitian yang digunakan, dimana dua kelas pada Taman Kanak – kanak Putra 1 Pulau Punjung sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes serta dokumentasi. Penelitian dilakukan di Taman Kanak – kanak Putra 1 Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya.

Dari hasil penelitian, melalui uji hipotesis *paired sample t-test* terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* menunjukkan 0,000 dari kelas *pre-test* dan *post-test*, yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai menunjukkan  $0,000 < 0,005$ . Maknanya, adanya pengaruh dari penggunaan *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan *puzzle* huruf dan gambar untuk mengembangkan kosa kata bahasa Inggris anak di Taman Kanak – kanak.

**Kata Kunci :** Bahasa Inggris, Gambar; Puzzle, Kosakata, Huruf

### **PENDAHULUAN**

Insan yang diciptakan Allah dengan dibekali akal dan pikiran menjadi bagian dari maksud anak. Sedari dini anak dibina dan dibimbing agar menjadi manusia yang berakal dan berilmu pengetahuan. Anak usia dini secara umum memiliki usia antara 0 sampai 8 tahun. Sebab sifat dasar anak sangat senang bermain, maka anak bisa diajak untuk bermaian pada masa usia prasekolah. Kebahagiaan anak dapat disalurkan melalui kegiatan /aktivitas bermain. Dengan

aktivitas bermain, semua aspek perkembangan anak mempunyai keterkaitan antara satu sama lain menurut opini.<sup>1</sup>

Menurut Piaget perkembangan anak pada tahap pra operasional konkret berkisar pada anak umur 0-7 tahun, sedangkan umur 2, 6 dan 7 tahun itu dinamakan tahap perkembangan operasional konkret menurut Omrod dalam Muryanti (2019). Ketika umur 0 sampai 7 tahun yang dinamakan tahapan perkembangan pra operasional konkret, pembelajaran yang digunakan hendaknya bermakna serta meliputi perhatian pada kebutuhan dan ketertarikan anak. pesatnya perkembangan keterampilan bahasa anak pada usia ini, masih memiliki kekurangan dalam belum mampu berpikir abstrak dan peristiwa yang terjadi belum mampu disebutkan dengan lancar.<sup>2</sup>

Bidang komunikasi/bahasa ialah bidang yang sangat krusial dalam segala hal. Di era globalisasi atau pasar bebas zaman berkembang dengan pesat, sehingga individu dituntut untuk mempersiapkan diri sebagai sumber daya yang handal. Sebab bahasa menjadi bidang yang krusial dalam segala hal, maka bahasa Inggris menjadi bahasa yang krusial dikenalkan sedari kecil untuk anak. Dampak dari kemajuan era globalisasi, maka taraf persaingan antar individu menjadi meningkat serta bahasa dunia ialah bahasa inggris memiliki peran dalam membentuk hubungan serta komunikasi antar individu. Bahasa Inggris berperan dari segala aspek, aspek pada bidang usaha, budaya, politik dan sosial. Bahasa inggris bisa sebagai investasi bagi seseorang, karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang bisa menentukan salah satu keberhasilan seseorang.

Usia anak yang lebih kurang dua hingga enam tahun mempunyai kemampuan yang dapat diperkenalkan bahasa, yang khususnya yaitu bahasa asing. Untuk mengembangkan lingkungan sekitarnya, anak yang berada pada tahapan pra –operasional ditandai dengan mulainya menggunakan simbol-simbol dalam merepresentasikan dunia Menurut Lestari & Kurniati dalam Putri & Muryanti

---

<sup>1</sup>Moeslichatoen R*Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya, . 2004),hal, 395

<sup>2</sup> Muryanti, Elise. *Bercerita Sebagai Pendekatan Humanistik Dalam Stimulasi Bahasa Anak*. E-Tech 7(2) Desember 2019, ISSN: 2541-3600

(2020). Seluruh dunia sudah didominasi oleh bahasa internasional dan pentingnya kesadaran pada penguasaan bahasa inggris pada era informasi menimbulkan upaya-upaya agar bahasa tersebut dikaji dan dikuasai sedini mungkin.<sup>3</sup>

Anak akan mendapatkan kemudahan ketika usia dini telah dibekali bahasa inggris dengan kemampuan yang baik serta benar, kemudahannya yaitu anak mampu memaknai bacaan ataupun informasi dalam bahasa inggris dan mudah menyerap ilmu pengetahuan. Memasuki dunia kerja ketika anak dewasa yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman hingga berkualitas dan berprestasinya sumber daya manusia. Bahasa dan budaya mampu diapresiasi anak dari apa yang telah dipelajarinya.

Pengenalan kosakata yang praktis hendaknya menjadi awalan pada pengenalan kosakata bahasa inggris. Intelegensi ataupun taraf pendidikan seseorang menjadi tolak ukur dalam kayanya kosakata bahasa asing dan kemampuan kosakata ialah salah satu komponen dasar untuk tahu bahasa inggris Okvia dan Jaya (2021). Adanya belajar bahasa inggris kognitif anak bisa berkembang dan mendatangkan banyak manfaat. Persiapan anak ketika memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar bisa dengan menggunakan belajar bahasa inggris. Pengajar yang menyajikan proses aktivitas belajar sangat berpengaruh pada pengenalan bahasa inggris anak, penggunaan gerak tubuh, gambar serta ekspresi akan lebih menyenangkan bagi anak ketimbang hanya dengan menggunakan mulut saja, sehingga apa yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami menurut Okvia dan Jaya (2021)

Seluruh objek, gambar dan yang ada disekitar anak baik didalam kelas maupun diluar kelas sangatlah diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Anak juga dapat menggunakan indera, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran bahasa. Anak lebih simpel memahami kosakata baru, melalui objek yang dilihat dan diraba. Dalam pembelajaran, beberapa objek atau benda yang bisa dipergunakan, diantaranya, vas bunga, papan tulis, jam dinding, kalender, jadwal pelajaran, foto, poster bahkan hasil gambar anak.

---

<sup>3</sup>Putri, Nadila Sri dan Muryanti, Elise. *Video Game Series Dalam Pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2020

Dalam mengungkapkan benda-benda yang terdapat disekitar anak, kosakata memiliki peranan krusial, untuk anak menyampaikan perasaan serta keinginan juga dapat dibutuhkan oleh anak. Kata benda dikenalkan dengan konkret seperti lemari, meja, kursi, serta disekitar anak terdapat berbagai kata benda yang bisa diajarkan pada anak dan model kata yang menunjukkan keinginan mereka contohnya makan, minum, jalan, sedih, lapar, haus dan sebagainya, sehingga mereka mampu menyampaikan keinginannya yang penting diketahui.

Pemakaian media permainan pada pembelajaran bahasa inggris akan lebih menyenangkan dibandingkan bila menggunakan metode ceramah sebab anak usia dini lebih menyukai permainan pada dasarnya menurut krisnawan dalam Putri & Muryanti (2020) Pembelajaran bahasa Inggris bisa dirancang juga dilaksanakan menggunakan cara pembelajaran menyenangkan supaya dapat menumbuhkan ketertarikan serta minat anak dalam belajar bahasa Inggris menurut Arumsari, dkk (2017). Dengan terasa asingnya bagi anak bahasa Inggris ini, tentunya guru berperan lebih dalam mengajarkannya kepada anak. Adapun media yang dipakai dalam mengajarkan bahasa Inggris untuk anak yaitu, kartu huruf, gambar, media *puzzle* huruf, dll.

Aneka macam-macam potongan kotak – kotak, angka - angka, gambar - gambar atau huruf-huruf yang bisa dibentuk merupakan hakikat dari *puzzle*. *Puzzle* membuat anak terdorong untuk menyelesaikannya secara cepat karena hasilnya bisa menghasilkan suatu pola tertentu menurut Situmorang (2012). *Puzzle* memiliki banyak pola yang dapat disusun oleh anak. Secara sederhana, *puzzle* merupakan media yang penggunaannya dengan membongkar pasang. Selain itu, permainan *puzzle* ini melibatkan kognitif, bahasa, motorik anak. Anak akan berpikir dan mencari tahu apa gambar/tulisan pada *puzzle* sebelum tersusun dengan rapi, maka dengan ini akan menarik minat anak, dan juga anak akan menggunakan koordinasi tangan dengan mata untuk mencocokkan *puzzle* tersebut. *Puzzle* juga dapat melatih konsentrasi anak.

Pengenalan bahasa inggris dengan menggunakan media *puzzle* huruf dan gambar dapat menarik minat anak, sehingga anak terdorong untuk belajar bahasa

inggris secara berkelanjutan dengan menyenangkan. Dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata dalam bahasa inggris anak media *puzzle* huruf dan gambar dapat dijadikan sebagai media edukatif. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Putra 1 Pulau Punjung. Dengan adanya penggunaan media *puzzle* dan huruf, diharapkan agar dapat digunakan secara berkelanjutan sehingga kosakata bahasa inggris anak dapat berkembang dan anak juga senang dalam belajar mengenal berbagai kata dalam bahasa inggris.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh *puzzle* huruf dan gambar untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak Kelompok B di taman kanak-kanak Putra 1 Pulau Punjung”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian kuantitatif sebagai penelitian yang dipakai. Penelitian dengan mengandalkan angka – angka menjadi pengertian dari penelitian kuantitatif, dimana dalam penelitian digunakan populasi atau sampel, instrumen dijadikan sebagai alat pengumpulan data yang dianalisis secara statistik, dengan tujuan agar dapat mengukur hipotesis yang sudah ditentukan menurut Sugiyono (2019: 17).<sup>4</sup>

Quasi Eksperimen menjadi desain penelitian yang dipakai. Quasi eksperimen menjadi penelitian dengan ada dua kelompok, kelompok tersebut ialah kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian dilakukan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di taman kanak – kanak, dengan melakukan penyusunan RPPH sebelumnya, agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penelitian.

Tahapan *Pre-test* dilaksanakan sebagai tahapan awal dalam penelitian untuk mengetahui kompetensi anak dalam bahasa inggris, setelah itu pada hari berikutnya dilakukan perlakuan dengan menggunakan *puzzle* huruf dan gambar di kelas eksperimen. Selanjutnya, ketika *pre-test* dan juga perlakuan telah

---

<sup>4</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2019), hal 10

dilaksanakan, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak diukur dengan mengadakan *post-test*.

Sampel penelitian ialah anak dengan usia kelompok B Taman Kanak – Kanak Putra 1 Pulau Punjung Tahun Ajaran 2021/2022, dengan kelas B3 dengan jumlah yaitu 21 anak, sebagai kelompok eksperimen dan kelas B4 dengan jumlah yaitu 20 anak, menjadi kelompok kontrol. Data dikumpulkan dengan pengumpulan data tes serta dokumentasi agar dapat menunjang hasil penelitian.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Analisis data terhadap data yang sudah diperoleh yaitu dengan menggunakan berbagai uji asumsi klasik, termasuk pengujian hipotesis untuk melihat hasil dari pengaruh penggunaan *puzzle* huruf dan gambar untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, instrumen tes sebagai alat pengumpulan data, yang diberi skor pada setiap item pernyataan yang tertera di instrumen. Analisis deskriptif menjadi tahapan pertama dalam menganalisis data yang sudah diperoleh. Metode dimana data dikumpulkan dan dirangkum sesudah data didapatkan dilapangan dinamakan dengan analisis deksriptif.<sup>5</sup>

Melalui kegiatan *pre-test* maka peneliti memperoleh hasil yaitu dengan N = 21 anak. Nilai terendah yang didapat anak kelas eksperimen sebesar 6 dan nilai tertinggi yang didapat anak yaitu sebesar 10. Standar deviasi dari nilai *pre-test* kelas eksperimen yaitu 1,461 dan *Mean* sebesar 7,67. *Pre-test* juga dilakukan pada kelas kontrol dengan N = 20 anak, sehingga diperoleh nilai terendah yaitu 6 dan nilai tertinggi yaitu 10, dengan standar deviasi 1,525 dan *Mean* sebesar 7,70.

Setelah anak diberikan *treatment* atau perlakuan maka peneliti mengadakan *post-test*. Nilai *post-test* terendah yang didapat anak dikelas eksperimen 6 dan nilai tertinggi yang didapat yaitu 20 dan N sebanyak 21. Adapun *mean* yang diperoleh yaitu 13,29 dan standar deviasi yang diperoleh yaitu 5,798. Nilai *post-test* minimum dikelas kontrol yang diperoleh anak yaitu 6 dan

---

<sup>5</sup>*Ibid*, hal, 17

nilai maksimum yang didapatkan yaitu 20 dan N sebanyak 20. Adapun *mean* yang diperoleh yaitu 12,70 dan standar deviasi yang diperoleh yaitu 4,450.

Setelah data dianalisis dengan analisis deskriptif, *kolmogorov-smirnov* digunakan dalam menguji normalitas data. Adapun kriteria dalam pengambilan keputusannya yaitu  $sig < 0,05$  menunjukkan data tidak terdistribusi dengan normal. Sebaliknya,  $sig > 0,05$  menunjukkan data terdistribusi dengan normal. Hasil uji normalitas dipaparkan dalam tabel berikut :

**Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas**

		<i>Pre-test</i> Eksperime n	<i>Post-test</i> Eksperime n	<i>Pre-test</i> Kontrol	<i>Post-test</i> Kontrol
N		21	21	20	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	7,67	13,29	7,70	12,70
	Std. Deviation	1,461	5,798	1,525	4,450
	Most Extreme Differences				
	Absolute	,172	,171	,177	,178
	Positive	,172	,152	,177	,178
	Negative	-,135	-,171	-,134	-,171
Test Statistic		,172	,171	,177	,178
Asymp. Sig. (2-tailed)		,108 <sup>c</sup>	,110 <sup>c</sup>	,102 <sup>c</sup>	,097 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 1 data hasil dari analisis statistic dengan *kolmogorov-smirnov* untuk uji normalitas, dengan tingkat kepercayaan yang digunakan 0.05, maka didapat nilai  $0.108 > 0,05$  di kelas eksperimen untuk nilai *pre-test*. kelas eksperimen memiliki nilai *sig. (2-tailed) post-test* yaitu  $0.110 > 0.05$ . Pada kelas kontrol untuk nilai *sig. (2-tailed) pre-test* yaitu  $0.102 > 0.05$ , dan nilai *sig. (2-tailed) post-test* yaitu  $0.097 > 0.05$ . Berdasarkan hasil pengujian normalitas tersebut diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* yang didapatkan itu  $> 0.05$  maknanya, data yang sudah dianalisis terdistribusi dengan normal.

Untuk mengetahui apakah data yang sudah terdistribusi dengan normal itu bersifat homogen dan tidak homogen, maka tahap selanjutnya dilaksanakan

analisis homogenitas data. Data dikatakan tidak homogen apabila nilai *sig* menunjukkan  $< 0.05$ . Sebaliknya data dikatakan homogen apabila nilai *sig* menunjukkan  $> 0,05$  maka data. Hasil uji homogenitas digambarkan ke dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 2. Data Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perkembangan	Based on Mean	3,392	1	39	,073
Kosakata Bahasa	Based on Median	3,208	1	39	,081
Inggris	Based on Median and with adjusted df	3,208	1	37,395	,081
	Based on trimmed mean	3,406	1	39	,073

Hasil data uji Homogenitas ditunjukkan pada tabel 2 dengan 0.05 sebagai penentuan taraf kepercayaan. nilai signifikansi pada *Based on Mean* yang ditunjukkan pada tabel yaitu  $0,073 > 0,05$ . Maknanya nilai signifikansi yaitu 0,073 lebih besar dibandingkan apabila dengan 0,05 yang artinya data yang diperoleh bersifat homogen.

Selanjutnya, *T-test* yang dilakukan dalam analisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan *puzzle* huruf dan gambar.  $H_a$  dapat diterima dan  $H_0$  ditolak apabila nilai *sig. (2-tailed)* menunjukkan  $< 0,05$ . Maknanya, terdapat pengaruh dalam penggunaan *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Sebaliknya,  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima jika *sig. (2-tailed)*  $> 0,05$ . Maknanya, tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Hasil uji hipotesis dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pre-test</i> Eksperimen - <i>Post-test</i> Eksperimen	-5,619	4,533	,989	-7,682	-3,556	-5,681	20	,000
Pair 2	<i>Pre-test</i> Kontrol - <i>Post-test</i> Kontrol	-5,000	3,112	,696	-6,456	-3,544	-7,185	19	,000

Berdasarkan *output* tabel dari hasil uji *paired sample t-test* terlihat bahwa nilai 0,000 merupakan nilai *sig. (2-tailed)* dari kelas *pre-test* dan juga *post-test*, yang maknanya nilai  $0,000 < 0,005$  sehingga  $H_a$  bisa diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Bahasa Inggris menjadi bahasa yang krusial dikenalkan bagi anak sejak dini. Karena bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional maka penanaman dalam membentuk generasi emas perlu dilakukan menurut Charlotte (2014). Berdasarkan penelitian, untuk mempelajari bahasa Inggris anak usia dini lebih mudah memahaminya ketimbang orang dewasa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di Taman Kanak – kanak Putra 1 Pulau Punjung, data diperoleh peneliti melalui tes. Tes yang dilakukan didalam penelitian untuk memperoleh data *pre-test* (kompetensi awal) dan *post-test* (kompetensi akhir). Sesudah data diperoleh melalui kegiatan *pre-test* (kompetensi awal) dan *post-test* (kompetensi akhir), data dianalisis dengan analisis deskriptif, normalitas, homogenitas dan hipotesis.

Populasi yaitu seluruh anak di Taman Kanak – kanak Putra 1 Pulau Punjung dengan jumlah 83 anak. Kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu 2 kelas, dimana ada 21 orang dikelas eksperimen yaitu kelas B3, lalu dengan jumlah anak 20 orang dikelas kontrol yaitu kelas B4. Peneliti menyesuaikan penelitian

dengan tema yang sedang diajarkan kepada anak. Dalam kegiatan *pre-test* peneliti dan guru kelas mengambil tema alat transportasi, profesi serta lingkungan. Pada awalnya, peneliti dan guru kelas bertanya terkait apa saja macam – macam alat transportasi, profesi dan macam – macam benda yang ada disekitar lingkungan. Setelah anak menyebutkan, kemudian anak ditanya apakah anak ada yang mengetahui bahasa Inggris dari macam – macam alat transportasi, profesi dan macam – macam benda yang ada disekitar lingkungan.

Melalui kegiatan *pre-test* tersebut maka peneliti memperoleh hasil yaitu pada kelas eksperimen dengan  $N = 21$  anak. Nilai terendah didapat anak yaitu 6 dan nilai tertinggi didapat anak yaitu sebesar 10. Standar deviasi dari nilai *pre-test* kelas eksperimen yaitu 1,461 dan *Mean* sebesar 7,67. *Pre-test* juga dilakukan pada kelas kontrol dengan  $N = 20$  anak, sehingga diperoleh nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 10, standar deviasi 1,525 dan *Mean* sebesar 7,70.

Nilai *post-test* terendah didapat anak dikelas eksperimen yaitu 6 dan nilai tertinggi yang didapat yaitu 20 dengan  $N$  sebanyak 21. Adapun *mean* yang diperoleh yaitu 13,29 dan standar deviasi yang diperoleh yaitu 5,798. Nilai *post-test* terendah yang didapat anak dikelas kontrol yaitu 6 dan nilai tertinggi yang didapat yaitu 20 dengan  $N$  sebanyak 20. Adapun *mean* yang diperoleh yaitu 12,70 dan standar deviasi yang diperoleh yaitu 4,450.

Apakah data terdistribusi dengan normal atau dengan tidak normal, maka dilakukan uji normalitas pada data menurut Widana dan Muliani (2020: 16-17). Jika  $sig < 0,05$  maka data tidak dapat terdistribusi normal. Lalu, jika nilai  $sig$  menunjukkan  $> 0,05$  maka data dapat terdistribusi normal. kelas eksperimen mendapatkan skor *pre-test* yaitu 0,108 dan skor *post-test* yaitu 0,110 yang maknanya kedua nilai dari data yang diperoleh lebih tinggi dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan terdistribusi dengan normal. Sedangkan pada kelas kontrol skor *pre-test* yaitu 0,102 dan skor *post-test* yaitu 0,097 yang artinya nilai dari kedua data lebih tinggi dari 0,05 jadi data terdistribusi normal.

Hasil data uji Homogenitas ditunjukkan dengan 0.05 sebagai penentuan taraf kepercayaan. nilai signifikansi pada *Based on Mean* yang ditunjukkan pada tabel yaitu  $0,073 > 0,05$ . Maknanya nilai signifikansi yaitu 0,073 lebih besar

dibandingkan apabila dengan 0,05 yang artinya data yang diperoleh bersifat homogen. Artinya nilai signifikansi dari uji homogenitas lebih besar dibandingkan dengan 0,05 yang disimpulkan ialah varians data pada *post-test* kelas eksperimen dan pada kelas kontrol bersifat homogen.

Uji hipotesis, 0,05 menjadi taraf kepercayaan. Jika nilai *sig. (2-tailed)* menunjukkan  $< 0,05$  maka  $H_a$  bisa diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya, jika nilai *sig. (2-tailed)* menunjukkan  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  dapat diterima. Berdasarkan *output* tabel dari hasil uji *paired sample t-test* terlihat bahwa nilai 0,000 merupakan nilai *sig. (2-tailed)* dari kelas *pre-test* dan juga *post-test*, yang maknanya nilai  $0,000 < 0,005$  sehingga  $H_a$  bisa diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa inggris.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil uji *paired sample t-test* terlihat bahwa nilai 0,000 merupakan nilai *sig. (2-tailed)* dari kelas *pre-test* dan juga *post-test*, yang maknanya nilai  $0,000 < 0,005$  sehingga  $H_a$  bisa diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan *puzzle* huruf dan gambar dalam mengembangkan kosakata bahasa inggris. Kesimpulan yang dapat diputuskan bahwa *puzzle* huruf dan gambar dapat dijadikan sebagai alternatif media edukatif dalam mengenalkan dan mengembangkan kosakata dalam bahasa inggris anak di taman kanak – kanak. Selain itu, dengan adanya media *puzzle* dan huruf, maka pembelajaran bahasa inggris anak akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arumsari, Andini Dwi, Arifin, Bustomi dan Rusnalasari, Zuidyana Dwi. *Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya*. Jurnal PG – PAUD Trunojoyo, 4(2), Oktober 2017

Handayani, Sri. *Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong ASEAN COMMUNITY 2015*. Jurnal Profesi Pendidik Volume 3 Nomor 1, Mei 2016 hlm 102 – 106

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Muryanti, Elise. *Bercerita Sebagai Pendekatan Humanistik Dalam Stimulasi Bahasa Anak*. E-Tech 7(2) Desember 2019, ISSN: 2541-3600

Okvia, Wahyutri dan Jaya, Indra. *Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Flashcard Di Taman Kanak – Kanak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1) Tahun 2021

Putri, Nadila Sri dan Muryanti, Elise. *Video Game Series Dalam Pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2020

Ratri, Devinta Puspita, Iswahyuni, dan Lailiyah, Ni'matul. 2018. *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Malang : UB Press

Satrianingrum, Arifah Prima, Yulsyofriend dan Ismet, Syahrul. *Metode Pengenalan Bahasa Inggris Di Pioneer Montessori School Padang*. DIKLUS : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 2(4) September 2020

Situmorang, Mulkam Andika. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*. Jurnal Bahasa, 1 (1) 2012

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kualititatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Widana, I Wayan dan Muliani, Putu Lia. *Uji Persyaratan Analisis*. Jawa Timur : Klik Media