

## **Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Uswatun Hasanah Kota Padang**

Hasnatul Aulia<sup>1</sup>, Serli Marlina<sup>2</sup>

<b>Article Info</b>	<b>Abstract</b>
<b>Keywords:</b> Crosswords; English Vocabulary; Early Childhood	The motivation for this study stems from the fact that the teacher only introduces English vocabulary through picture guessing games, which in reality only teach basic vocabulary definitions. The purpose of this study was to determine how successful crossword puzzle games are at teaching English vocabulary to children between the ages of 5 and 6 at Uswatun Hasanah Kindergarten in Padang City. This kind of study uses a one-group pretest-posttest design model and is quantitative with a quasi-experimental design. According to the study's findings, crossword puzzles helped children at Uswatun Hasanah Kindergarten in Padang City, Indonesia, aged 5 to 6, recognize English words.
<b>Kata Kunci:</b> Teka-teki Silang; Kosakata Bahasa Inggris; Anak Usia Dini	<b>Abstrak</b> Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengenalan kosakata bahasa Inggris guru hanya menggunakan permainan tebak gambar, dalam penerapannya permainan tebak gambar ini hanya mengenalkan beberapa kosakata bahasa Inggris dan arti dari kata tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui seberapa besar efektivitas permainan teka-teki silang terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dengan model one group pretest posttest design. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan tebak gambar. Berdasarkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ . Perolehan effect size sebesar 3,67 disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian penggunaan permainan teka-teki silang dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang efektif digunakan.

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah masa kehidupan anak pada rentang usia 0-6 tahun dimana mereka mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, artinya

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: Hasnakhairani78@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: serlimarlina@fip.unp.ac.id

mereka sedang menyempurnakan perkembangan jasmani dan rohaninya agar berguna di masa depan. Perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, maka sering dikatakan periode emas atau *the golden ages*.. Dapat disimpulkan bahwa pada masa ini anak membutuhkan perhatian yang lebih dari guru dan orang tua agar dapat mengembangkan kecerdasannya secara utuh, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk merangsang daya pikir anak usia 0-6 tahun. Melalui pendidikan seorang anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya, terutama perkembangan kemampuan berkomunikasi anak dengan orang di sekitarnya. Anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi melalui bahasa, termasuk kemampuan menyampaikan pendapat, gagasan dan sudut pandang dalam menanggapi suatu persoalan dalam kehidupan nyata, kemampuan tersebut sangat penting bagi tumbuh kembang seorang anak (Sihombing & Marlina, 2022:36). Untuk memperoleh suatu bahasa, manusia mempelajarinya melalui proses pemerolehan bahasa.

Pemerolehan bahasa adalah suatu proses yang terjadi dalam otak anak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya (Pransiska & Marlina, 2018:265). Pemerolehan bahasa pada anak melewati proses yang unik dan berlangsung secara bertahap hingga mencapai kemampuan yang sempurna. Dalam pemerolehan bahasa ada banyak teori yang mendasari bagaimana proses bahasa itu sendiri. Salah satunya yaitu teori kognitivistik, teori ini berpandangan bahwa bahasa sebagai hasil kematangan kognitif anak dalam menemukan struktur bahasa melalui lingkungan sekitarnya (Salamah, 2015:75). Hal ini menjelaskan bagaimana teori kognitivistik mempengaruhi potensi dari lahir dan juga memperhatikan aspek lingkungan yang ada di sekitar anak. Pemerolehan bahasa anak tentu berbeda dengan pembelajaran bahasa, karena pemerolehan bahasa adalah proses anak memperoleh bahasa pertama atau bahasa ibunya, sedangkan pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses anak mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing.

Ketika anak belajar bahasa melalui interaksi dengan orang dewasa, anak tidak hanya mempelajari redaksi kata dan kalimat melainkan juga struktur kata dan kalimat itu sendiri. Kemampuan ini dapat dimanfaatkan pula untuk memperoleh bahasa asing, yaitu bahasa Inggris. Menurut Morrison dalam (Pransiska, 2020:41) mengungkapkan bahwa selain mendukung kedwibahasaan anak, menjadi bilingual juga bisa menjadikan anak mendapatkan keuntungan dalam peningkatan kognitif, budaya, dan ekonomi. Menyadari bahwa pentingnya bahasa Inggris dimasa depan, maka pengenalan kosakata bahasa inggris sedini mungkin harus distimulasi di sekolah karena menjadi salah satu upaya peningkatan kompetensi individu dalam pengenalan bahasa Inggris. Pengenalan kosa kata bahasa Inggris dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan, yaitu pembelajaran seraya bermain.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan juga kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Dapat disimpulkan bermain bagi dunia anak sangatlah penting, maka kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini tidak dapat diabaikan, karena bagi anak belajar adalah bermain dan bermain itupun adalah belajar. Oleh karena itu diperlukan

sebuah permainan yang bertujuan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, salah satunya adalah permainan teka teki silang. Teka-teki silang adalah permainan bahasa yang dimainkan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Wirahyuni, 2017:6).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru pada bulan November 2022 di TK Uswatun Hasanah sudah dikenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak, tetapi pada saat pengenalan kosakata bahasa Inggris guru hanya menggunakan permainan tebak gambar, dalam penerapannya permainan tebak gambar ini hanya mengenalkan beberapa kosakata bahasa Inggris dan arti dari kata tersebut, hal ini membuat anak merasa sulit untuk membedakan antara pengucapan dan tulisan pada bahasa Inggris karena guru hanya menyebutkan kosakata tersebut lalu diulangi oleh anak, sehingga anak tidak mengerti bagaimana ejaan penulisan kata tersebut, dan hal ini menyebabkan hanya beberapa anak yang dapat menyebutkan kembali nama-nama benda yang ada di sekitarnya, serta nama-nama warna dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat, sedangkan anak lain ada yang bersikap diam, bingung, dan tak mau tahu.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti ingin menguji coba penggunaan permainan teka-teki silang terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris. Permainan teka-teki silang ini dapat membantu anak dalam mengingat kosakata yang dipelajari karena mengandung unsur permainan, dimana anak dapat mengasah tebakannya, pikiran, dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi, serta dapat mengasah keterampilan anak dalam membaca dan menulis. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan teka-teki silang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan model *one group pretest posttest design*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja mengenai variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu adanya proses manipulasi melalui pemberian perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelas kontrol sebagai pembandingan terhadap subjek penelitian yang kemudian diukur dampaknya (Jaedun, 2011:5). Dalam melaksanakan penelitian diperlukan populasi dan sampel agar lebih terarah. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan murid Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang dengan jumlah sebanyak 46 anak yang terbagi ke dalam 3 kelas yaitu B1, B2, B3. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* dengan pertimbangan keadaan homogenitas yaitu usia yang sama, fasilitas belajar yang sama, latar belakang kemampuan guru yang sama, dan rekomendasi dari guru sekolah Uswatun Hasanah, yaitu kelompok B1 sebagai kelas Kontrol dan kelompok B3 sebagai kelas Eksperimen, masing-masing berjumlah 16 orang anak.

Untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes (Arikunto, 2014:265). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes verbal dan tulis. Kemudian peneliti membuat tes berupa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Teknik penilaian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan memberikan

skor pada setiap indikator yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi responden, status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan dan proses kegiatan lainnya (Sugiyono, 2019:171). Sebelum melakukan tes maka perlu dilakukan analisis instrumen melalui uji coba, yaitu validasi tes dan reliabilitas tes. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas yaitu, apabila nilai rhitung lebih besar dari rtabel, dengan begitu item pernyataan yang ada di dalam angket dikatakan berkorelasi signifikan terhadap skor keseluruhan yang diperoleh, berarti item sebuah angket dapat dinyatakan valid (Al Hakim et al., 2021:265). Selanjutnya suatu variabel menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* >0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Arikunto, 2014:221).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-test) dalam pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji parametrik berupa *independent sample t-test*, yaitu membandingkan mean (rata-rata) dari 2 sampel. Kemudian dilanjutkan dengan *Effect Size* merupakan ukuran mengenai signifikansi praktis hasil penelitian yang berupa ukuran besarnya korelasi atau perbedaan, atau efek dari suatu variabel pada variabel lain salah satu *effect size* yang digunakan adalah *cohen's d* (d dari *cohen*) (Santoso, 2010:3). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023 Di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang yang beralamat di Jl. Heler No.1, Dadok Tunggul Hitam, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang dengan 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan *pretest*, pertemuan kedua, ketiga, dan keempat memberikan perlakuan, dan pertemuan kelima melakukan *posttest*. Pada penelitian ini, sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik berupa *independent sample t-test*, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut data hasil penelitian yang telah dilakukan:

#### a. Uji Normalitas

Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya > 0,05, sedangkan jika taraf signifikansinya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas menggunakan spss dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Uji Normalitas  
Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pengenalan	Pretest Eksperimen	,163	16	,200*	,922	16	,182
kosakata bahasa	Posttest Eksperimen	,180	16	,177	,892	16	,060
inggris	Pretest Kontrol	,146	16	,200*	,906	16	,100
	Posttest Kontrol	,156	16	,200*	,941	16	,365

\*, This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut dapat kita lihat bahwa (N) atau jumlah data yaitu pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 16 anak. Nilai signifikansi pada tabel *Shapiro-Wilk pretest* kelas eksperimen sebesar adalah 0,182 dan *posttest* sebesar 0,60. Dapat dikatakan bahwa data *pretest* maupun *posttest* masing-masing >0,05 yang artinya data pada kelas eksperimen sudah berdistribusi normal. Kemudian kelas kontrol nilai signifikansi *pretest* adalah 0,100 dan *posttest* sebesar 0,365. Data *pretest* maupun *posttest* masing-masing >0,05 yang artinya data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data dikatakan homogen apabila memiliki nilai signifikansi >0,05. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data menggunakan SPSS dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 2. Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pengenalan	Based on Mean	,433	3	60	,730
kosakata	Based on Median	,307	3	60	,820
bahasa	Based on Median and with	,307	3	57,759	,820
inggris	adjusted df				
	Based on trimmed mean	,435	3	60	,729

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diatas dapat dilihat bahwa nilai *signifikansi Based on Mean* sebesar 0,730 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan data yang diperoleh kelas eksperimen maupun kontrol sudah bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

c. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok sampel.

**Tabel 3. Uji Hipotesis Post Test Kelas  
Eksperimen dan Kontrol  
Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pengenalan kosakata bahasa inggris	Posttest	16	10,63	1,258	,315
	Eksperimen				
	Posttest Kontrol	16	5,38	1,586	,397

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) untuk *pretest* kelas eksperimen sebesar 10,36 dan kontrol adalah 5,38. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4. Independent Sample T-Test  
Hasil Pengujian Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pengenalannya kosakata bahasa Inggris	Equal variances assumed	,880	,356	10,371	30	,000	5,250	,506	4,216	6,284
	Equal variances not assumed			10,371	28,522	,000	5,250	,506	4,214	6,286

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah  $0,356 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa variansi data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 > 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan antara pengenalan kosakata bahasa Inggris di kelas eksperimen yang menggunakan permainan teka-teki silang dan kelas kontrol menggunakan permainan tebak gambar.

d. Uji *Effect Size*

Adapun untuk menentukan besaran efek maka terlebih dahulu menghitung standar deviasi gabungan, didapatkan hasil 1,4314. Untuk mengetahui ukuran besar efek perlakuan yang peneliti lakukan di kelas eksperimen menggunakan permainan teka-teki silang terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$d = \frac{M1 - M2}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{10,63 - 5,38}{1,4314}$$

$$d = \frac{5,25}{1,4314}$$

$$d = 3,67$$

Berdasarkan dari rumus yang digunakan didapatkan nilai *Effect Size* sebesar 3,67. Dapat disimpulkan bahwa besarnya efektivitas permainan teka-teki silang terhadap pengenalan kosakata anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang yang termasuk dalam kategori kuat.

## 2. Pembahasan

Pada saat melakukan penelitian di kelas eksperimen dengan permainan teka-teki silang diawali dengan menunjukkan pelafalan kosakata yang akan dipelajari menggunakan media bantu Flashcard, kemudian menunjukkan bagaimana cara menyebutkan ejaan kosakata dalam bahasa Inggris yang ada pada media bantu Flashcard, setelah itu guru mendemonstrasikan bagaimana cara memainkan permainan teka-teki silang, barulah kemudian anak menebak dan menuliskan kosakata dalam bahasa Inggris yang ada pada teka-teki silang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat diketahui kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan teka-teki silang dapat dilihat melalui 3 komponen, yaitu :

- a. Kemampuan anak dalam melafadzkan bahasa Inggris dengan tepat dan benar. Berdasarkan hasil posttest terakhir di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan teka-teki silang terdapat perkembangan sangat baik, kemampuan melafadzkan kosakata bahasa Inggris anak menunjukkan terdapat nilai rata-rata sebesar 3,81, dimana anak sudah mampu melafadzkan dengan benar dan dapat mengingat dengan baik huruf serta mengenali bunyi huruf kosakata yang diajarkan. Untuk mengenal kosakata bahasa Inggris yang baik maka seorang anak memerlukan pengetahuan tentang nama huruf, kecepatan anak menyebutkan nama huruf, pemahaman fonemik (pemahaman huruf-bunyi) (Samad et al., 2020:58).

Belajar mengenal huruf harus diiringi dengan tema yang membuat anak membuat koneksi huruf yang diajarkan dengan objek yang sudah dikenal. Hal ini sejalan dengan teori Gleason (Ruhaena, 2008:200) dari model koneksi (connectionist models) anak seringkali melakukan koneksi untuk membentuk bahasa dan mengasosiasikan dengan kejadian di luar dirinya, semakin sering koneksi dilakukan semakin baik otak mengingat koneksi ini dan semakin mudah kerja otak untuk mengenali bunyi huruf.

Sejalan seperti yang dikemukakan (Prastyaningrum et al., 2022:222) aspek yang dinilai pada penguasaan kosakata adalah pada kelancaran anak dalam mengucapkan bahasa Inggris yaitu ketepatan dalam pelafalan bahasa Inggris dan perolehan kosakata yang dimiliki. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil dari belajar melalui suara yang didengar melalui pengalamannya yang bisa digunakan untuk menyusun kalimat baru.

- b. Kemampuan anak dalam mengeja kosakata bahasa Inggris dengan benar. Berdasarkan hasil posttest terakhir di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan teka-teki silang terdapat perkembangan sangat baik, kemampuan mengeja kosakata bahasa Inggris anak menunjukkan terdapat nilai rata-rata sebesar 3,31, dimana anak sudah mampu mengeja kosakata bahasa Inggris dengan benar, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Thronbury, 2002:27–28) bahwa yang menjadi sebuah indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (vocabulary) adalah (1) pelafalan atau pengucapan (*pronunciation*) karena kosakata yang mudah diucapkan lebih mudah untuk dipelajari oleh anak, (2) ejaan (*spelling*) kecocokan ejaan terhadap kosakata cenderung menjadi penyebab keberhasilan anak dalam mengenal

kosakata tersebut, (3) arti atau makna (*meaning*) kosakata yang tidak memiliki banyak arti membuat kosakata tersebut mudah dipelajari. Pendapat lain menjelaskan bahwa belajar kosakata bahasa Inggris tidak hanya dengan menghafal kata-kata, tetapi juga membutuhkan komponen yang mendukung dari kata tersebut seperti pelafalan kosakata dan juga ejaannya sehingga dapat menggunakannya dengan baik dan tepat (Dwi, 2023:19). Pembelajaran ejaan huruf alfabet untuk anak usia dini memiliki manfaat untuk kemampuan membaca dan pencapaian membaca huruf, oleh karena itu, pembahasan alfabet dan nomor diberikan pada tahap awal pengenalan bahasa Inggris (Wati et al., 2021:12).

- c. Kemampuan anak dalam menulis kosakata bahasa Inggris dengan benar. Berdasarkan hasil posttest terakhir di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan teka-teki silang terdapat perkembangan sangat baik, kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris anak menunjukkan terdapat nilai rata-rata sebesar 3,50, dimana perkembangan kemampuan menulis anak sudah bisa menulis huruf dengan benar, hal ini karena koneksi bentuk huruf dengan bunyi huruf sehingga membuat anak lebih mudah mengingatnya (Ruhaena, 2008:200). Pendapat lain menjelaskan proses menulis dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dari pengalaman, pengetahuan, dan tingkah laku peserta didik, hal itu dapat membuat anak mengingat bagaimana tulisan dari kata-kata tersebut (Wati et al., 2021:13). Dengan kemampuan anak dalam mengeja bahasa Inggris, kemampuan yang lainnya juga akan ikut berkembang seperti menulis, sampai akhirnya anak mampu berbicara dan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris secara sederhana (Novitasari et al., 2021:1324).

Adapun kelebihan permainan teka-teki silang adalah 1. Ketika teka-teki silang dipakai sebagai pembelajaran kosakata, anak termotivasi untuk belajar dan memahami kosakata dengan mudah dan mendalam. 2. Pada teka-teki silang ada unsur permainan yang mampu memunculkan gairah dan rasa senang dalam belajar tanpa rasa jenuh. 3. Mengembangkan intuisi anak untuk memahami lebih banyak kosakata karena adanya tantangan yang menumbuhkan rasa penasaran (Mulfiani & Ismet, 2020:289).

Berdasarkan hasil analisis berdasarkan pedoman instrumen dengan 3 item pertanyaan yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Uswatun Hasanah Kota Padang mengenai kemampuan anak dalam mengenal bahasa Inggris di kelas eksperimen dan juga kontrol sama sama mengalami peningkatan. Namun, pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan teka-teki silang lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol. Dapat dilihat dari anak yang awalnya merasa kesulitan membedakan antara pengucapan dan tulisan kosakata bahasa Inggris, menjadi tahu bagaimana cara pengucapan dan tulisan kosakata bahasa Inggris melalui permainan teka-teki silang ini. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak meningkat lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan permainan tebak gambar.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan tebak gambar. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 10,63 dan pada kelas kontrol sebesar 5,38. Berdasarkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Perolehan *effect size* sebesar 3,67 disimpulkan termasuk dalam kategori kuat, dengan demikian penggunaan permainan teka-teki silang dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Kota Padang efektif digunakan.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dwi, H. (2023). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–22. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/918>
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Puslit Dikdasmen, Lemlit UNY.
- Mulfiani, T. N., & Ismet, S. (2020). Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi terhadap Kemampuan Membaca. 4, 287–291.
- Novitasari, Y., Prastyo, D., Iftitah, S. L., Reswari, A., & Fauziddin, M. (2021). Media Daur Ulang (Recycle System) dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1323–1330. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1209>
- Pransiska, R. (2020). Program Bilingualisme Bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21.
- Pransiska, R., & Marlina, S. (2018). Contribution of First Languages Acquisition of Children's Speaking Ability in Assyofa Kindergarten Padang. *Atlantis Press, 169(Icece 2017)*, 264–265. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.67>
- Prastyaningrum, I., Afifah, D. R., & Amumpuni, R. S. (2022). *English Fun With Arduino Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. 10(3), 220–222.
- Ruhaena, L. (2008). Pengaruh Metode Pembelajaran Jolly Phonics terhadap Kemampuan Baca-Tulis Permulaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Pada Anak Prasekolah. *Penelitian Humaniora*, 9(2), 192–206.
- Salamah, S. (2015). Studi Ringkas Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *Bahastra*, 33(2), 73–82.
- Samad, F., Samad, R., & RH, A. P. D. R. (2020). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Flash Card Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Alkhairaat Skeep Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 47–60. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.4277>
- Santoso. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Penelitian*, 14(1), 1–17.
- Sihombing, S. C., & Marlina, S. (2022). Strategi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Anak Berkomunikasi Saat Pembelajaran Ditaman Kanak-Kanak Pembangunan. *JCE*

- (*Journal of Childhood Education*), 6(1), 33. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.735>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); ke-4). Alfabeta.
- Thronbury, S. (2002). *How To Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited.
- Wati, N. S., Anggaira, A. S., Sari, Y. A., & Andianto. (2021). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Digital untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 2(1), 8–12. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v2i1.179>
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang.' *Acarya Pustaka*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>