

## IMPLEMENTASI PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Dian Novita<sup>1</sup>, Agus Wilson<sup>2</sup>, Sutrisno<sup>3</sup>  
Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI  
Email: [dyan.novita21@gmail.com](mailto:dyan.novita21@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris dan menganalisis pengaruh permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di TK Arfanda Cipayung Jakarta Timur dengan populasi 28 siswa dengan sampel yang diambil secara acak sebanyak 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi tindakan kelas dengan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif kuantitatif. Pembelajaran dengan permainan *puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini (83,3%), metode ini membuat siswa merasa senang ketika belajar, selain itu untuk keterlibatan siswa juga cukup aktif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : Bahasa Inggris, Permainan *Puzzle*, Kosakata, Anak Usia Dini

### Abstract

*This research is aimed as follows : To get emperical data and analyze the effects of puzzle games on English vocabulary mastery for early age. The research was held at Arfanda Kindergarten , Cipayung East Jakarta, the population of 28 students with a sample that is taken randomly about 14 students. The data collection technique uses classroom action observation with the data analysis technique used is a quantitative, qualitative analysis. Learning method with puzzle games can improve English vocabulary mastery in early childhood (83.3%), this method makes students feel happy while learning, apart from that it is also quite active for student involvement in learning.*

**Key Words** : English, Puzzle Game, Vocabulary, Early Age

### PENDAHULUAN

Bermain bukan hanya sekedar untuk bersenang-senang saja, tapi juga dapat membangun daya kreativitas, imajinasi, dan juga keterampilan lain yang sangat baik untuk anak. Bermain adalah suatu kegiatan pokok dan sangat penting bagi anak, karena bermain bagi seorang anak memiliki nilai yang sama halnya dengan belajar dan bekerja bagi orang dewasa [1]. Kegiatan bermain adalah suatu hal yang disenangi oleh setiap anak. Seringkali anak bisa sampai lupa waktu bila sedang asyik bermain. Permainan selain dapat menunjang tumbuh kembang anak, tetapi juga dapat menjadi salah satu sumber pembelajaran penting bagi balita dan anak-anak. Permainan telah terbukti dapat mengajarkan banyak keterampilan dan manfaat untuk perkembangan mereka. Anak dengan usianya masih dini dalam kegiatan bermain sedang berlatih

menggerakkan motorik halusny. Banyak sekali pasti jenis permainan yang dimainkan oleh anak. Namun secara tidak sadar sebagai orang tua kita harus tetap memberikan manfaat dari setiap yang dimainkan. *Puzzle* adalah salah satu dari banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak-anak. Permainan *puzzle* tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga membutuhkan kesabaran dan fokus untuk mengasah kemampuan anak. Anak-anak akan dilatih untuk mengingat pola atau bentuk gambar dan membongkar yang kemudian menyusunnya kembali dengan benar selama permainan. Anak usia dini adalah anak-anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun [2]. Dengan banyaknya jenis-jenis *puzzle* yang dapat dimainkan, seringkali *puzzle* dijadikan media pembelajaran. Permainan edukatif merupakan segala jenis permainan yang

dibuat sedemikian rupa bagi pemainnya agar mendapat pengalaman pendidikan atau pembelajaran, termasuk permainan tradisional dan modern yang dilengkapi dengan nilai-nilai pendidikan dan pengajaran [3].

*Puzzle* adalah permainan edukasi yang dapat menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa, karena munculnya suatu dorongan untuk senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan karena dapat di ulang-ulang [4]. Sekalipun jenis permainan *puzzle* yang paling sederhana, anak-anak pasti menggunakan imajinasi mereka dan mengembangkan strategi untuk dapat menyelesaikan *puzzle*. Tentunya hal ini dapat membantu anak untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir strategis, kemampuan berpikir menggunakan logika, dan juga kemampuan dalam meningkatkan bahasa. Banyak sekali manfaat dalam permainan *Puzzle*, antara lain :

1. Permainan *puzzle* dapat membantu menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama dengan meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Melalui permainan *puzzle* maka anak akan mampu melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan juga tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, dan juga memecahkan masalah.
2. Mengasah otak dan juga kecerdasan otak. Anak akan dapat terlatih karena dalam permainan *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah yang ada.
3. Melatih koordinasi organ tangan dan mata, permainan *puzzle* dapat melatih koordinasi mata dan tangan karena anak diharuskan mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh [5].

Adapun jenis-jenis *Puzzle* yang seringkali dimainkan, sebagai berikut :

1. *Logic Puzzle*. *Logic Puzzle* yaitu jenis *puzzle* yang menggunakan logika berpikir. Contohnya adalah permainan teka teki silang, *grid puzzle*, tic toc, dan Sudoku.
2. *Combination puzzle* yaitu *puzzle* yang dalam permainannya dapat diselesaikan dengan beberapa kombinasi yang berbeda. Contohnya adalah permainan rubik *cube* dan *chungky puzzle*
3. *Mechanical Puzzle* yaitu jenis *puzzle* yang kepingnya saling berhubungan dan dapat membentuk sebuah formasi. Contohnya ialah mainan lego dan tetris.
4. *Jigsaw Puzzle* yaitu jenis *puzzle* yang berupa kepingan gambar. Jenis *puzzle* inilah yang pada umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak. Contohnya ialah *puzzle* huruf angka, *puzzle* hewan/binatang, dan *puzzle* kata [6].

Kosakata seringkali dikembangkan seiring dengan bertambahnya usia. Kosakata dapat berfungsi sebagai alat yang berguna dan fundamental untuk kegiatan komunikasi dan memperoleh pengetahuan. Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa [7]. Penguasaan sebuah kosakata pada dasarnya merupakan sebuah kemampuan menggunakan kosakata, baik dalam bentuk tulisan ataupun lisan. Penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat sebagai reseptif (menerima) yaitu apabila seorang dapat memahami kata-kata melalui kegiatan membaca atau menyimak, dan produktif (menghasilkan) yaitu apabila seorang dapat menggunakan kata-kata yang dibuatnya ke dalam bentuk ujaran atau tulisan. Kosakata sangat memberikan pengaruh terhadap kemahiran berbahasa seseorang karena kosakata merupakan satu aspek yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa [8]. Pada saat seseorang berbicara maupun menulis, kata-

kata yang diucapkan atau yang ditulis tidak tersusun begitu saja, tetapi harus mengikuti aturan yang ada. Dalam mengungkapkan sebuah gagasan, pikiran atau perasaan, harus dapat memilih kata-kata yang tepat dan menyusun kata-kata itu sesuai dengan aturan bahasa. Kosakata merupakan komponen inti dari kemahiran dan memberikan banyak dasar tentang seberapa baik pembelajar berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*), membaca (*reading*) dan juga menulis (*writing*). Dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris yang komunikatif memiliki rambu-rambu seperti berikut:

1. Pembelajaran kosakata membutuhkan waktu khusus.
2. Siswa belajar kosakata menggunakan konteks.
3. Meningkatkan penggunaan kamus monolingual.
4. Siswa harus didorong untuk mengembangkan strategi dalam menebak makna sebuah kata.
5. Pembelajaran kosa kata yang tidak direncanakan mungkin terjadi [9].

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menetapkan standar tingkat pencapaian dalam perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut [10]:

1. Memahami perintah yang diberikan.
2. Kemampuan memahami cerita.
3. Memahami segala aturan dalam sebuah permainan.
4. Senang dan juga menghargai bacaan.

Berdasarkan indikator-indikator di atas, anak dengan usia 5 hingga 6 tahun sangat penting untuk mencapai perkembangan yang optimum, salah satunya perkembangan bahasa.

### **Penelitian Relevan**

Penelusuran pustaka, peneliti mendapati buku atau karya perihal penerapan media

*puzzle* dalam menaikkan kosakata bahasa Inggris peserta didik. serta peneliti berusaha menelusuri serta mengkaji berbagai hasil kajian, antara lain, yaitu:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Ratih Fitri Astuti dan Ratna Istiarini, berjudul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang,” [11]. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak, setelah melakukan kegiatan bermain *puzzle* huruf, kemampuan membaca permulaan anak terjadi peningkatan yang signifikan dan dapat berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan, yakni dari siklus I 51% dari 11 anak. Siklus II mengalami peningkatan sebesar 74% dari 10 anak. Dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 91% dari 11 anak. Sehingga presentase kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24% dan prosentase kenaikan dari siklus II ke siklus III adalah 18%.

Kedua, karya tulis (artikel PKM) yang ditulis oleh Hernalia Citra Dewi dan Tita Puspitasari dalam judul “Penerapan Permainan *Cross Word Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kosakata Bahasa Inggris” [12]. Hasil karya tulis mereka berkesimpulan jika pemanfaatan permainan *Cross Word Puzzle* banyak memberikan nilai positif dan banyak manfaat bagi peserta didik yang kurang mampu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dan kesempatan menuntut ilmu terutama bahasa Inggris.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agus Hardiansyah, Septi Kurnasih, dan Mochamad Naim dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang berjudul “Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Melalui Media Poster dan *Puzzle*

Board’ [13], hasil penelitian mereka memperlihatkan jika siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengenalan Bahasa Inggris dasar, pemanfaatan media poster dan *puzzle* board dalam aktivitas ini menghilangkan rasa jenuh dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan skripsi di atas dengan judul skripsi yang peneliti angkat memiliki kesamaan, yaitu sama-sama membahas tentang meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Sementara perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian tersebut adalah ketiga penelitian tersebut membahas upaya yang dilakukan oleh para guru dalam melakukan pembiasaan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Sedangkan dalam penelitian peneliti membahas implementasi permainan *puzzle* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa dan bertujuan untuk mendapatkan data empiris dan menganalisis pengaruhnya. Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: peranan permainan *puzzle* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun.

### METODE

Penelitian ini telah dilakukan di TK Arfanda yang dimulai pada 6 Februari 2023. TK Arfanda terletak di Jl. Buni No.85, RT.1/RW.2, Munjul, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur. TK Arfanda berdiri sejak tahun 2009, kini beranggotakan 67 siswa/i yang terdiri dari 29 siswa laki-laki dan 38 siswa perempuan. Mayoritas berdomisili di daerah Cipayung Jakarta Timur. Objek populasi penelitian ini adalah kelompok Kelas B1 berjumlah 28 siswa berusia 5-6 tahun, dan diambil sebanyak 14 siswa sebagai sampel.

**Tabel 1. Demografi Partisipan**

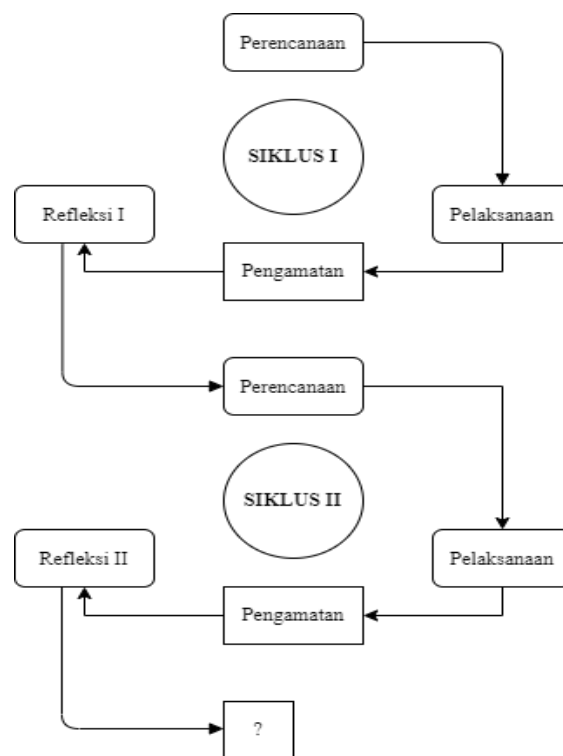
No	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Kelompok Kelas
1	AFZ	L	6	B1
2	AKT	L	5	B1
3	AND	P	5	B1
4	AQH	P	6	B1
5	AQL	P	5	B1
6	BMA	L	6	B1
7	KNS	P	6	B1
8	OZL	L	5	B1
9	RHN	L	5	B1
10	RSY	P	5	B1
11	RYI	L	6	B1
12	SNK	P	5	B1
13	TKA	L	5	B1
14	YNR	L	6	B1

Keterangan:

L = Laki-laki

P = Perempuan

Dalam hal pengumpulan data peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis & Robin Mc. Taggart [14]. Dapat dilihat pada visualisasi berikut:



**Gambar 1. Siklus Tahapan PTK**

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan beberapa siklus. Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini memiliki empat komponen pokok antara lain: perencanaan (*Planning*), penelitian tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), refleksi (*Reflecting*).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui rangkaian kegiatan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi [15]. Tes digunakan untuk mengumpulkan data keberhasilan anak. Data hasil belajar anak diperoleh dari hasil tes yang akan dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas anak selama Proses Belajar Mengajar (PBM) dari awal hingga akhir. Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk menentukan kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Wawancara dilakukan kepada responden yang merupakan guru di TK Arfanda khususnya guru kelas kelompok B1, dengan tujuan mendapatkan informasi yang tepat dari responden. Dokumentasi peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi seperti kehadiran siswa, profil TK Arfanda, sarana dan prasarana sekolah, serta jumlah guru dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan ke dalam 2 siklus, siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, demikian pula pada siklus II. Pengenalan bahasa Inggris kepada anak usia dini melalui permainan *puzzle* dilakukan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan di setiap siklusnya. Setiap pertemuan dibagi menjadi tiga bidang yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Para peneliti memiliki tiga *puzzle* untuk setiap pertemuan yang dimainkan anak-anak secara bergiliran. Sebelum anak-anak bermain, peneliti telah mendemonstrasikan aturan dan cara

bermain *puzzle*, setelah itu anak-anak bermain sendiri di bawah pengawasan peneliti.

Pada siklus pratindakan dengan tema nama binatang air, anak-anak di kelompok B1 memiliki tingkat kecakapan bahasa Inggris 50%. Dapat divisualisasikan pada tabel berikut:

Siklus: Pratindakan

Tema/Sub tema/Sub-sub tema:

Binatang/Binatang Air/Ikan

**Tabel 2. Indikator Penilaian**

No	Nama Siswa	Aspek penilaian											
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AFZ	✓				✓							✓
2	AKT	✓					✓						✓
3	AND		✓				✓						✓
4	AQH	✓					✓						✓
5	AQL		✓				✓						✓
6	BMA	✓					✓						✓
7	KNS	✓					✓						✓
8	OZL	✓					✓						✓
9	RHN	✓					✓				✓		
10	RSY		✓				✓						✓
11	RYI	✓					✓						✓
12	SNK		✓				✓						✓
13	TKA	✓					✓				✓		
14	YNR	✓				✓							✓

Keterangan:

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

**Tabel 3. Perolehan Skor Pratindakan**

No	Nama	Aspek penilaian			Tot alSkor	Rat a-rata	Persen tase
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3			
1	AFZ	2	1	2	5	1,7	41,7%
2	AKT	2	2	2	6	2,0	50%
3	AND	3	2	2	7	2,3	58,3%
4	AQH	2	2	2	6	2,0	50%
5	AQL	3	2	2	7	2,3	58,3%
6	BMA	2	2	2	6	2,0	50%

7	KNS	1	2	2	5	1,7	41,7%
8	OZL	1	2	2	5	1,7	41,7%
9	RHN	2	2	1	5	1,7	41,7%
10	RSY	3	2	2	7	2,3	58,3%
11	RAYI	2	2	3	7	2,3	58,3%
12	SNK	3	2	3	8	2,7	66,7%
13	TKA	2	2	1	5	1,7	41,7%
14	YNR	2	1	2	5	1,7	41,7%
Total		30	26	28	84		<b>50%</b>

Pada Siklus I terlihat meningkat menjadi 71,4%. Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B1 meningkat saat melakukan tindakan dalam permainan *puzzle*. Anak-anak mampu mengenal nama-nama hewan dalam bahasa Inggris dengan benar, memahami arti dari nama-nama hewan yang mereka pelajari dalam bahasa Inggris, dan mampu mengucapkan nama-nama hewan dengan benar dalam bahasa Inggris. Hasil penilaian siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus: I

Tema/Sub tema/Sub-sub tema:

Binatang/Binatang Terbang/Burung

**Tabel 4. Indikator Penilaian**

No	Nama Siswa	Aspek penilaian											
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AFZ			✓				✓					✓
2	AKT			✓				✓					✓
3	AND			✓				✓					✓
4	AQH			✓				✓					✓
5	AQL			✓				✓					✓
6	BMA		✓					✓					✓
7	KNS			✓				✓					✓
8	OZL				✓			✓					✓
9	RHN				✓			✓					✓
10	RSY			✓				✓					✓
11	RYI			✓				✓					✓
12	SNK				✓			✓					✓
13	TKA			✓				✓					✓
14	YNR			✓				✓					✓

Keterangan:

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

**Tabel 5. Perolehan Skor Siklus I**

No	Nama	Aspek penilaian			Tot alSkor	Rat a-rata	Persen tase
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3			
1	AFZ	3	3	3	9	3,0	75%
2	AKT	3	3	3	9	3,0	75%
3	AND	3	3	2	8	2,7	66,7%
4	AQH	3	3	3	9	3,0	75%
5	AQL	3	3	3	9	3,0	75%
6	BMA	2	3	2	7	2,3	58,3%
7	KNS	3	3	3	9	3,0	75%
8	OZL	4	3	2	9	3,0	75%
9	RHN	4	3	2	9	3,0	75%
10	RSY	3	3	3	9	3,0	75%
11	RAYI	3	2	3	8	2,7	66,7%
12	SNK	4	3	4	11	3,7	91,7%
13	TKA	3	2	2	7	2,3	58,3%
14	YNR	3	2	2	7	2,3	58,3%
Total		44	39	37	120		71,4%

Pada siklus II meningkat kembali menjadi 83,3% yang dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

Siklus: II

Tema/Sub tema/Sub-sub tema:

Binatang/Binatang Serangga/Belalang

**Tabel 6. Indikator Penilaian**

No	Nama Siswa	Aspek penilaian											
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AFZ			✓				✓					✓
2	AKT			✓				✓					✓
3	AND				✓			✓					✓
4	AQH				✓			✓				✓	
5	AQL				✓			✓				✓	
6	BMA		✓					✓					✓
7	KNS				✓			✓					✓
8	OZL			✓				✓					✓
9	RHN				✓			✓					✓
10	RSY				✓			✓					✓
11	RYI				✓			✓					✓
12	SNK				✓			✓					✓
13	TKA				✓			✓					✓
14	YNR				✓			✓				✓	

Keterangan:

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

**Tabel 7. Siklus II**

No	Nama	Aspek penilaian			Tot alSkor	Rat a-rata	Persen tase
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3			
1	AFZ	3	4	4	11	3,7	91,7%
2	AKT	3	3	4	10	3,3	83,3%

3	AND	4	4	3	11	3,7	91,7%
4	AQH	4	3	2	9	3,0	75%
5	AQL	4	3	3	10	3,3	83,3%
6	BMA	3	3	3	9	3,0	75%
7	KNS	4	3	3	10	3,3	83,3%
8	OZL	3	3	3	9	3,0	75%
9	RHN	4	2	3	9	3,0	75%
10	RSY	4	3	4	11	3,7	91,7%
11	RAYI	3	4	4	11	3,7	91,7%
12	SNK	4	4	4	12	4,0	100%
13	TKA	4	3	3	10	3,3	83,3%
14	YNR	3	3	2	8	2,7	66,7%
Total		50	45	45	140		83,3%

Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B1 TK Arfanda. Anak dapat mengenal nama hewan dalam bahasa Inggris, mengetahui arti nama hewan bahasa Inggris, dan melafalkan bahasa Inggris dengan benar. Hasil ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena tingkat pencapaian mencapai batas yang ditentukan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari indikator kinerja penelitian, kelompok anak B1 mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris ketika beberapa kali mencoba permainan *puzzle*. Semua indikator kinerja penelitian dalam penelitian ini telah mencapai hasil yang diharapkan, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melakukan kegiatan perbaikan lebih lanjut.

### SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan tentang cara anak usia dini mengenal kosakata bahasa Inggris melalui permainan *puzzle* di TK Arfanda menghasilkan kesimpulan berikut:

1. Anak-anak kelompok B1 sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Inggris, meski bisa dikatakan penguasaan

kosakata bahasa Inggris anak B1 masih lemah. Hal ini terbukti ketika anak-anak ditanya nama-nama hewan dalam bahasa Inggris seperti ikan, kura-kura, sapi dan kelinci, anak-anak tidak tahu bahasa Inggris dari hewan-hewan tersebut. Sebelum dilakukannya tindakan, hasil persentase menunjukkan belum mencapai nilai keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu hanya memperoleh 50%.

2. Kemampuan bahasa Inggris anak kelompok B1 sudah menunjukkan adanya peningkatan dengan cara pengenalan melalui media *puzzle*, hal ini sudah mulai terlihat pada siklus I yang memiliki nilai persentase kemampuan penguasaan sebesar 71,4% dan terus meningkat pada siklus II sebesar 83,3%.
3. Pembelajaran dengan permainan *puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, karena metode ini membuat siswa merasa senang ketika belajar, selain itu untuk keterlibatan siswa juga cukup aktif dalam pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Elfiadi, "Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini," *ITQAN J. Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 51–60, 2016.
- [2] E. Erniwati and W. Fitriani, "Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal pada Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [3] A. Saputra, "Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini," *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 102–113, 2019.
- [4] S. Z. Taqiyah, "Implementasi Manual Media Kaana Puzzle dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab," *Tatsqify J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol.

- 4, no. 1, pp. 34–51, 2023.
- [5] D. Permana dan A. Alfurqan, “Analisis Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *An-Nuha*, vol. 3, no. 1, pp. 40–52, 2023.
- [6] R. J. Rosyanafi, “Pengaruh Media Jigsaw Puzzle terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini,” *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [7] N. Eliana, “Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [8] R. Salwa, M. Usman, dan N. Saleh, “Media Puzzle dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman,” *Phonol. J. Lang. Lit.*, vol. 1, no. 2, pp. 108–114, 2021.
- [9] M. Nurdiniawti, “Penggunaan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab,” *AL-AF’IDAH J. Pendidik. Bhs. Arab dan Pengajarannya*, vol. 4, no. 1, pp. 35–50, 2020.
- [10] S. D. M. Kebudayaan, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.” 2014.
- [11] R. F. Astuti dan R. Istiarini, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang,” *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 31–43, 2020.
- [12] H. C. Dewi and T. Puspitasari, “Penerapan Permainan Cross Word Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kosakata Bahasa Inggris,” *J. PkM (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 4, no. 5, pp. 467–471, Nov. 2021.
- [13] M. A. Hardiansyah, S. Kurniasih, and M. Naim, “Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Melalui Media Poster dan Puzzle Board,” *J. Pengabd. Pendidik. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 16–19, 2022.
- [14] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- [15] S. Somadayo, *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu, 2013.