

# PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS ANAK PRA-SEKOLAH MELALUI *PUZZLE* GEOMETRI

Ni Nyoman Ari Ratnadi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan Buleleng

Email: [ariratnadi@gmail.com](mailto:ariratnadi@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menganalisis Pengaruh Permainan *Puzzle* Geometri terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Anak Prasekolah di TK Wisata Kumara Barat Lovina. Desain penelitian menggunakan *pra-eksperimental* dengan rancangan *one group pre-post test design*. Populasi yang digunakan adalah anak usia 3-4 tahun di TK Wisata Kumara Barat Lovina dengan sampel 40 responden yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Penelitian menggunakan statistik parametrik uji *Paired t-test* dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Didapatkan rata-rata (*mean*) *pre-test* adalah 59,00 dan rata-rata (*mean*) *post-test* adalah 75,00. Hasil uji statistik parametrik menggunakan uji *Paired T-test* didapatkan hasil pre dan post  $(0,000) < \alpha (0,05)$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat Pengaruh Permainan *Puzzle* Geometri terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Anak Usia 3-5 Tahun di TK Wisata Kumara Barat Lovina. Oleh karena itu, diharapkan bagi TK Wisata Kumara Barat Lovina agar menerapkan *puzzle* geometri dalam aktifitas pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** kemampuan bicara Bahasa Inggris; permainan; *puzzle* geometri

## ABSTRACT

*The aimed of this study to analyze Improvement of Geometric Puzzle Games on the Speaking Abilities in Preschool students at TK Wisata Kumara Barat Lovina. The design research was pre-experimental with one group pre-post test design. The population used all children aged 3-4 years old in TK Wisata Kumara Barat Lovina with 40 respondents selected by total sampling technique. This research used paired t-test with significant level  $\alpha=0,05$ . The results showed the average value (mean) of pre 59,00 and average value (mean) of post 75.00. The result of parametric statistic using paired t-test obtained pre and post results  $(0,000) < \alpha(0,05)$ , which mean  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted. This showed that there is Improvement of Geometric Puzzle Games on the Speaking Abilities students in TK Wisata Kumara Barat Lovina. Therefore, it is expected for TK Wisata Kumara Barat Lovina to apply geometric puzzle in class activity.*

**Key Word:** games; geometric puzzle; speaking abilities

Masa-masa yang rentan dari kehidupan seseorang berada pada lima tahun pertama dalam kehidupannya yang merupakan pondasi bagi perkembangan selanjutnya. Masa ini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak. Fase ini merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada.

Pertumbuhan (*growth*) adalah perubahan yang bersifat kuantitatif, yaitu bertambahnya jumlah, ukuran, dimensi pada tingkat sel, organ, maupun individu. Anak tidak hanya bertambah besar secara fisik, melainkan juga ukuran dan struktur organ-organ tubuh dan otak. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur yang dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Pada anak usia prasekolah 3-4 tahun pertumbuhan dan perkembangan

masih sangat stabil. Pada masa ini anak akan melewati beberapa fase normal, seperti mengenal 2 atau 3 warna, bicara dengan baik, mengetahui kegiatan, mendengarkan cerita-cerita, bermain dengan anak-anak lain, mampu bermain pura-pura, menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan dapat menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Soetjiningsih & Ranuh, 2013:2-57).

Sarwono (2003, dalam Rahmawati, 2013:76) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak merupakan proses biologis dan psikologis, karena melibatkan proses pertumbuhan alami dan perkembangan psikologis sebagai akibat interaksi anak dengan lingkungan. Kecepatan anak berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari biologis untuk memperoleh bahasa. Dengan berbahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaannya kepada orang lain.

Soetjiningsih, (2013:56) menyatakan kemampuan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak, karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kelainan atau sistem lainnya, seperti kemampuan kognitif, motorik,

psikologis, emosi, dan lingkungan di sekitar anak. Pada kemampuan berbahasa anak usia 3-4 tahun keterampilan bahasa yang anak bisa tampilkan saat berbicara pengertiannya bagus terhadap kata-kata yang belum familiar dan mampu membuat kalimat yang sempurna.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, anak-anak sering menemukan beberapa masalah. Masalah yang sering ditemukan adalah bahasa ibu mereka yang menyebabkan mereka sulit untuk menggunakan bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Alasan lainnya adalah karena motivasi terakhir untuk berlatih bahasa kedua dalam percakapan sehari-hari. Mereka juga malu dan takut untuk mengambil bagian dalam percakapan. Banyak faktor yang dapat menyebabkan masalah pada keterampilan berbicara yaitu minat anak-anak, materi, dan media ajar lainnya termasuk teknik dalam pengajaran bahasa Inggris.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi kemampuan kognitif pada anak. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media yang kongkrit atau nyata, dapat mengembangkan kemampuan berpikir

anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berpikir matematis (Yuniarti, 2015:).

Sukmono (2011:46) menyatakan salah satu permainan yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *puzzle*. Dengan menyusun *puzzle*, akan merangsang kemampuan kognitif otak.

Rahmanelli (2007, dalam Situmorang, 2012:5) menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Ada beragam jenis *puzzle*, namun dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak diperlukan *puzzle* yang dapat mengenalkan bentuk, warna, ukuran, dan pola ke dalam satu jenis permainan. Salah satunya yakni permainan *puzzle* geometri.

*Puzzle* geometri adalah *puzzle* yang dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). Ciri-ciri *puzzle* geometri adalah *puzzle* yang terbuat dari kayu, plastik atau gabus yang telah dibentuk bangun-bangun geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium), diwarnai sesuai warna yang

diinginkan, dan dilapisi lakban bening agar *puzzle* geometri ini rapi, kuat, dan aman saat digunakan oleh anak dalam bermain maupun media belajar. Teknik permainan ini yaitu harus mengelompokkan bentuk kepingan yang sama sebelum merangkai *puzzle* untuk mempermudah mendapatkan gambar yang utuh. Sebelum bermain *puzzle*, terlebih dahulu harus mengenal dan mampu membedakan tiap bentuk-bentuk pada kepingan *puzzle* yang akan dirangkai (Srianis, Suarni, & Ujianti, 2014:4). Permainan *puzzle* geometri dapat merangsang kecerdasan, kreativitas anak. Dari permainan ini, akan banyak muncul pengetahuan dan kosakata baru anak dalam bahasa Inggris seperti, warna, bentuk, angka, huruf dan lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra eksperimental dengan rancangan *one group pre-post test design* rancangan ini berupaya mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi :

Ha: Ada Pengaruh Permainan *Puzzle*

Geometri terhadap Peningkatan Berbicara Bahasa Inggris Anak Prasekolah.

H<sub>0</sub>: Tidak ada Pengaruh Permainan *Puzzle* Geometri terhadap Peningkatan Berbicara Bahasa Inggris Anak Prasekolah.

Populasi penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di TK Wisata Kumara Barat Lovina sebanyak 40 orang. Dalam penelitian ini pengambilan sampel yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling*. Penelitian ini dilakukan di TK Wisata Kumara Barat Lovina selama 4 minggu. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi Denver II untuk pengukuran kemampuan berbicara dan juga SAP *puzzle* untuk permainan *puzzle* geometri. Pada SAP *puzzle* geometri berisi sasaran, tujuan, metode, media, dan susunan acara pelaksanaan permainan *puzzle* geometri, sedangkan pada pengukuran kemampuan berbicara menggunakan format penilaian Denver II yang berbentuk lembar observasi untuk mengetahui kemampuan berbicara pada anak usia 3-4 tahun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu data hasil pengkajian kemampuan

kognitif yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi permainan *puzzle* geometri. Kemampuan berbicara bahasa Inggris anak diukur dengan tugas-tugas perkembangan anak usia 3-4 tahun dalam Denver II dan kemudian dicatat dalam

lembar observasi. Gambaran kemampuan berbicara bahasa Inggris anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan permainan *Puzzle* Geometri dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Gambaran Kemampuan Berbicara Responden di TK Wisata Kumara Barat Lovina sebelum diberikan Intervensi

Data	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	59,00	40	18,229	2,882

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa dari 40 orang total responden yang menjadi subjek penelitian rata-rata (*mean*) skor kemampuan berbicara Bahasa Inggris

sebelum pemberian *puzzle* geometri adalah 59,00 (normal), *Standar Deviation* 18,229 dan *Standar Error Mean* 2,882.

**Tabel 2** Gambaran Kemampuan Berbicara Responden di TK Wisata Kumara Barat Lovina setelah diberikan Intervensi

Data	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test	75,00	40	15,021	2,375

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa dari 40 orang total responden yang menjadi subjek penelitian rata-rata (*mean*) skor kemampuan kognitif setelah

pemberian *puzzle* geometri adalah 75,00 (normal), *Standar Deviation* 15,021 dan *Standar Error Mean* 2,375.

**Tabel 3** Uji normalitas Shapiro-Wilk (n=40)

Shapiro-Wilk		
	Df	Sig.
Pre test	40	0,059
Post test	40	0,053

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebelum intervensi 0,059 dan nilai *p-value* setelah intervensi 0,053 sehingga *p-value* yang diperoleh >0,05 maka data

berdistribusi normal dan uji statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan uji *Paired Sample T-test*.

**Tabel 4** Hasil Uji *Pre dan Post Test* dengan menggunakan Uji *Paired T-test*

	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Paired Pre Test - Post Test	-16,000	8,412	1,330	-18,690	-13,310	-12,029	39	0,000	

Uji untuk analisa data pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil *sig. (2-tailed)* atau nilai  $p=0,000$  karena nilai  $p$  lebih kecil dari  $0,05$  ( $p<0,05$ ) maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Puzzle Geometri* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris anak usia 3-4 tahun di TK Wisata kumara Barat Lovina

## 2. Pembahasan

Dilihat dari karakteristik responden berdasarkan usia, dari 40 responden rata-rata (*mean*) usia responden adalah 4,90 tahun. Usia 3-4 tahun ini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak. Dilihat dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, dari 40 responden sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 25 orang (62,5%) dan perempuan sebanyak 15 orang (37,5%). Penelitian yang telah

dilakukan di TK Wisata Kumara Barat Lovina memperoleh hasil 40 orang sampel anak usia 3-4 tahun dengan kemampuan berbicara Bahasa Inggris yang berbeda-beda. Dilakukan 1 kali pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikannya permainan *puzzle* geometri. Diperoleh nilai minimal kemampuan berbicara bahasa Inggris sebesar 20 poin dan nilai maksimal kemampuan berbicara bahasa Inggris sebesar 90 poin. Hasil penelitian menunjukkan 40 anak usia 3-4 tahun di TK Wisata Kumara Barat Lovina rata-rata (*mean*) skor kemampuan berbicara bahasa Inggris sebelum pemberian *puzzle* geometri adalah 59,00 (normal), *Standar Deviation* 18,229 dan *Standar Error Mean* 2,882. Setiap anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Apabila anak diberikan stimulus edukatif secara intensif dari lingkungannya maka anak mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik (Budiastini, 2013:29-30). Para pakar

pendidikan sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang nyata. Dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal sambil berkomunikasi menggunakan bahasa ibu maupun bahasa asing yang diterapkan di sekolah, seperti warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga akan belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda, dan sifat-sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar berbahasa tersebut akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain maupun saat mereka beres-beres setelah bermain yang dengan diawasi serta dilakukan pengulangan berbahasa dengan berkomunikasi bersama para guru. Keterampilan dan potensi pada anak dapat terbentuk melalui tiga aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, aspek fisik, dan aspek sosioemosi (Yuniarti, 2015:146).

Pada pelaksanaan intervensi yakni permainan *puzzle* geometri, peneliti melakukan intervensi sebanyak 12 kali pertemuan selama 4 minggu. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan perlakuan berupa mengajak anak-anak usia 3-4 tahun di TK Wisata Kumara Barat Lovina untuk bermain *puzzle* geometri sambil berbahasa Inggris.

Pada pertemuan I dan II peneliti

menjelaskan proses bermain dan bertanya pada anak-anak usia 3-4 tahun apakah mereka sudah pernah bermain *puzzle* geometri atau belum. Lalu peneliti menunjukkan permainan *puzzle* geometri dan menjelaskan pada anak-anak usia 3-4 tahun tentang aturan bermain *puzzle* geometri. Setelah anak-anak tahu aturan bermain *puzzle* geometri, peneliti lalu membagikan *puzzle* geometri pada anak-anak dan membimbing anak-anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* geometri.

Pada pertemuan ke III-XI peneliti membuka pertemuan dan menanyakan kembali kesiapan anak-anak usia 3-4 tahun untuk bermain *puzzle* geometri. Anak-anak tampak sangat bersemangat. Setelah itu, peneliti membagikan *puzzle* geometri pada anak-anak dan membimbing anak-anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* geometri sama seperti pada pertemuan ke I dan ke II. Dalam pertemuan ini peneliti mengarahkan anak-anak bermain *puzzle* dengan mengenalkan bahasa Inggris tentang warna dan bentuk *puzzle* kepada anak-anak. Pada pertemuan ini, anak-anak sudah mulai aktif dan komunikatif dalam bermain *puzzle* geometri. Peneliti mengamati setiap anak yang menyusun kepingan-kepingan *puzzle* geometri dengan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Pada pertemuan ke XII, peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak-anak selama bermain *puzzle* geometri sambil berbahasa Inggris. Anak-anak usia 3-4 tahun menjawab merasa sangat senang dan ingin menggunakan bahasa Inggris lagi di kegiatan lainnya.

## **SIMPULAN**

Permainan *puzzle* geometri dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak prasekolah, dengan menyusun *puzzle* sambil mengingat kosakata berupa warna *puzzle*, bentuk serta karakteristik *puzzle*. Dengan kosa kata tersebut anak-anak dapat berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Kemampuan kognitif dan daya ingat anak-anak juga menjadi semakin baik dengan menerapkan sistem bermain sambil belajar ini. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, peneliti menyarankan kepada instansi pendidikan untuk menerapkan metode *puzzle* geometri ini dalam proses pembelajaran anak-anak yang dilakukan di sekolah.

## **REFERENSI**

- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (E. Purwanto, Ed.) (1st ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Budiastini, N., (2013), *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Wangun Sesana Tahun 2013, Skripsi*, Bali, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Singaraja.
- Dahlan, T. 2010. *Games Sains Kreatif & Menyenangkan*. Bandung: Ruang Kata
- Fadlillah, M. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD : Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Latif, et al. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Edisi 1. Jakarta: Prenadamedia
- Nurvita, F., (2014), *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri Tahun Pelajaran 2013/2014, Skripsi*, Surakarta, Universitas Muhammadiyah.
- Pujiati, N., & Widajati, W. (2014). Pengaruh *Three Colour Wire Game* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di TK Islam Plus Al-Muchlisin. *E-Journal UNESA*, 3(3), 2.
- Rahman, U. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- Santi, A. (2013). Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Istana Balita Surabaya. *E-Journal*



- UNESA*, 2(2), 4.
- Santrock, J. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi 11.
- Situmorang, M. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle. *Jurnal Unimed*, 1(1).
- Soetjiningsih., & Ranuh. 2015. *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: EGC
- Srianis, K., Suarni, K., & Ujianti, R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *e-*
- Journal PG-PAUD*, 2(1).
- Sukmono, R. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Otak Dengan Meditasi*. Edisi 1. Jakarta: Visimedia
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA, Cv.
- Yuniarti, S. 2015. *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus, Bayi-Balita, Dan Anak Pra-Sekolah*. Edisi 1. Bandung: Refika Aditama
- Yusuf, S., & Sugandhi, N. M. (2016). *Perkembangan Peserta Didik* (1st ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.