



Pengaruh Permainan *What's Missing* Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak



Sisri Ningsih^{1*}, Elise Muryanti¹, Rismareni Pransiska¹, Syahrul Ismet¹

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

*corresponding author: sisriningsih87@gmail.com, elise@fip.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 21-Jul-2025

Revised: 26-Jul-2025

Accepted: 01-Agu-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Kosakata Bahasa Inggris;
Permainan *What's Missing*

Keywords

Early Childhood;
English Vocabulary;
What's Missing Game

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya ketersediaan media permainan di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, khususnya dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris. Selama ini, proses pembelajaran bahasa Inggris hanya dilakukan melalui metode bernyanyi yang lagunya kurang bervariasi. Sehingga beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa pengaruh permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh murid Taman Kanak kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Sampling* (Area Sampling). Sampel pada penelitian ini yaitu kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas berjumlah 15 anak. Berdasarkan analisis data, hasil rata-rata score pre-test kelompok eksperimen adalah 8,60 dan rata-rata skor post-test adalah 18,73. Sementara pada kelompok kontrol rata-rata score *pre-test* adalah 7,33 dan rata-rata score *post-test* adalah 16,20. Data yang dihasilkan berdistribusi normal serta homogen. Pada uji hipotesis dengan Independent sample t-test nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa permainan *What's Missing* dapat berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak.

*This research is motivated by the limited availability of game media at Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, especially in introducing English vocabulary. So far, the English learning process has only been carried out through singing methods with less varied songs. So some children still have difficulty in understanding and remembering the vocabulary taught. This study aims to test the influence of the *What's Missing* game on English vocabulary introduction at Pertiwi 1 Kantor Gubernur. This research approach uses a quantitative method with a Quasi-Experimental method. The population of this study was all students of Pertiwi 1 Kindergarten, Governor's Office, Padang. Sampling used the Cluster Sampling (Area Sampling) technique. The sample in this study was class B2 as the experimental class and class B4 as the control class with 15 children in each class. Based on data analysis, the average pre-test score for the experimental group was 8.60 and the average post-test score was 18.73. Meanwhile, in the control group, the average pre-test score was 7.33 and the average post-test score was 16.20. The resulting data were normally distributed and homogeneous. In the hypothesis test with the Independent sample t-test, the sig value (2-tailed) was $0.00 < 0.05$, so H_0 was rejected, H_a was accepted. It can be concluded that the *What's Missing* game can influence children's English vocabulary recognition.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun yaitu anak akan melewati masa bayi, balita dan masa pra sekolah. [Suryana \(2021\)](#) berpendapat bahwa usia dini merupakan bahwa usia dini merupakan masa paling penting dalam proses tumbuh kembang setiap individu yang mencakup periode keemasan atau yang sering disebut sebagai (*golden age*). Sejalan dengan penjelasan ([Annisa et al., 2019](#)) yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau lebih dikenal dengan istilah *golden age*. Pada masa usia dini, tidak hanya pertumbuhan fisik yang berkembang pesat, tetapi juga berbagai aspek perkembangan lainnya, salah satunya adalah bahasa. Bahasa ialah ungkapan pikiran seseorang dalam berkomunikasi dengan cara menyimak, berbicara, menulis, serta membaca ([Latifa & Muryanti, 2022](#)). Dengan berkembangnya bahasa anak, akan memudahkan mereka melakukan komunikasi dan mengungkapkan apa yang mereka inginkan dan butuhkan serta apa yang mereka rasakan kepada orang lain terlebih kepada teman sebaya ([Yulsyofriend et al., 2019](#)).

Era kemajuan abad ini menjadikan seluruh dunia terasa dekat, mudah dijangkau, mudah dibagikan dan terasa akrab bagi setiap orang di dunia. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan Bahasa Inggris sebagai bahasa global ditengah keberagaman dalam kebiasaan, budaya, tradisi dan daerah ([Rao, 2019](#)). Merujuk pada pendapat yang diungkapkan Fromkin, Rodman ([1990](#)) bahwa bahasa pengantar dunia itu adalah bahasa Inggris. Hal ini juga berhubungan dengan perkembangan zaman modern saat ini. Bahasa Inggris juga dapat disebut sebagai kemampuan yang mesti dimiliki saat ini, karena melalui kemampuan bahasa Inggris anak dikemudian hari dapat memperluas pergaulannya dengan dunia internasional. ([Firdaus et al., 2020](#)). Pengenalan bahasa Inggris diawali dengan kosakata (*vocabulary*). Menurut ([Purwanti & Fathimah, 2019](#)), pengenalan bahasa Inggris didasari suatu pemikiran bahwa belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik bila dimulai lebih awal yaitu sejak anak usia dini agar tujuan pembelajaran tercapai. Kosakata adalah komponen bahasa yang berkaitan dengan penggunaan kata ketika seseorang berbahasa. Semakin anak kaya dengan kosa kata, maka semakin tinggi juga kemampuan anak tersebut dalam berbahasa. Salah satu metode yang efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain.

Permainan *What's Missing* merupakan metode edukatif yang dirancang untuk melatih daya ingat visual dan mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak melalui aktivitas menebak gambar yang hilang ([Mutriwa, 2013](#)). Anak diminta mengamati sejumlah gambar, kemudian salah satu di antaranya disembunyikan, dan anak menebak gambar yang hilang tersebut. Permainan ini melibatkan aspek visual, memori, dan bahasa secara terpadu, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan ([Haryanti & Tejaningrum, 2020](#)). Dalam konteks perkembangan anak usia dini, permainan semacam ini sangat relevan karena mendukung kebutuhan anak untuk belajar sambil bermain ([Yuliantika et al., 2022](#)). Sejalan dengan pendapat ([Novia & Nurhafizah, 2020](#)) menekankan bahwa kegiatan bermain membantu anak membangun hubungan sosial dan menunjukkan karakter diri, sedangkan ([Hijriati, 2017](#)) menambahkan bahwa permainan dapat melatih konsentrasi serta mendukung kemampuan bahasa dan berpikir anak. Oleh karena itu, permainan *what's missing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris.

Berbagai penelitian diatas menunjukkan bahwa media permainan edukatif memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Salah satu jenis permainan yang mulai dikembangkan adalah *What's Missing*, yang memanfaatkan daya ingat visual anak dalam mengenali dan menyebutkan benda atau kata yang hilang. ([Pebrianti, 2023](#)) dalam penelitiannya menemukan bahwa permainan *What's Missing* mampu meningkatkan kosakata anak secara signifikan berdasarkan hasil *pre-test*

dan *post-test* namun penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Sementara itu, penelitian oleh (Yani & Muryanti, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif visual berbasis gambar di taman kanak-kanak dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak secara aktif, karena anak terlibat langsung dalam proses menebak, mengingat, dan menyebutkan kata yang sesuai, meski penelitian ini tidak menggunakan permainan *What's Missing* secara spesifik, dan tidak menguji daya ingat visual dalam konteks penghilangan objek. Penelitian lain oleh (Susanti & Muryanti, 2023) yang menggunakan permainan mystery box juga menunjukkan bahwa media permainan interaktif mampu meningkatkan retensi kosakata secara efektif, tetapi belum secara khusus mengkaji permainan *What's Missing*.

Dari penelitian di atas, terlihat bahwa permainan edukatif seperti *What's Missing* memiliki potensi dalam memperkuat penguasaan kosakata, kajian ilmiahnya masih terbatas, baik dari segi desain eksperimen yang kuat maupun cakupan usia anak yang diteliti. Selain itu, belum ada penelitian yang secara eksplisit mengukur sejauh mana permainan *What's Missing* berkontribusi terhadap daya ingat visual dan retensi kosakata dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah (*gap*) tersebut serta menawarkan model pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif di jenjang pendidikan anak usia dini. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang secara khusus menguji pengaruh permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Berbeda dari penelitian terdahulu yang hanya menggunakan satu kelompok atau tidak secara spesifik mengkaji permainan ini, penelitian ini secara eksplisit mengukur dampak permainan *What's Missing* terhadap daya ingat visual dan penguasaan kosakata anak. Selain itu, penelitian ini berfokus pada konteks pendidikan anak usia dini yang belum banyak dieksplorasi dengan metode permainan berbasis visual dan penghilangan objek. Melalui kombinasi antara keterlibatan aktif anak, stimulasi daya ingat, dan pengenalan kosakata secara kontekstual, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam strategi pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama masa Praktek Lapangan Keguruan di Taman kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur, terlihat bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini masih rendah. Hal ini disebabkan karena pengenalan bahasa Inggris yang digunakan hanya melalui nyanyian saja, sehingga beberapa anak tidak mampu menyerap kosakata bahasa Inggris dengan baik. Kondisi saat ini di Taman Kanak-kanak tersebut menunjukkan bahwa pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini masih belum optimal. Dari 15 orang anak yang diamati peneliti, hanya 5 anak yang mampu mengenalkan kosakata bahasa Inggris dengan baik. Sementara itu, 10 anak lainnya cenderung diam dan enggan menjawab saat diberikan pertanyaan dalam bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris, sehingga diperlukan pengenalan kosakata bahasa Inggris yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan bahasa asing anak.

2. Metode

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasy-eksperimen* (eksperimen semu). Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencobakan mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen ini digunakan untuk

mencobakan sesuatu yang baru digunakan dan dikembangkan dalam kehidupan yang sebenarnya ([Sugiyono, 2023](#)).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes yang sama supaya hasil dari pengujian yang dilakukan dapat dibandingkan. Dalam penelitian ini, peneliti melihat dan mengungkapkan sejauh mana Pengaruh permainan *What's Missing* untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada anak kelas eksprimen dan kontrol. Pada rancangan kelas eksprimen diberikan perlakuan (X) atau treatment menggunakan permainan *what's missing*, Sedangkan dalam kelas kontrol dengan cara biasa dilakukan dengan penguatan verbal (-) dan tetap melakukan pembelajaran seperti biasa dengan guru menggunakan permainan lompat gambar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang dengan jumlah 90 anak, dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B2 dan kelas B4 yang masing-masingnya berjumlah 15 anak. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah teknik *Cluster Sampling* (Area Sampling). Cluster Sampling yaitu pemilihan atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang diperlukan dalam penelitian ([Sugiyono, 2023](#)). Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel Independent (variabel bebas) dan variabel Dependent (variabel terikat). Variabel Bebas (X): Permainan *What's Missing* dan Variabel Terikat (Y): Pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Pada penelitian ini, teknik penilaianannya kemampuan anak adalah tes berupa indikator-indikator instrumen yang dicapai oleh anak. Pada setiap indikator nantinya akan diberikan skor dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan. Teknik penilaian yang digunakan penelitian ini menggunakan format checklist untuk penilaian anak. Format *checklist* berisi indikator perkembangan untuk mengukur ketercapaian tujuan yang ditetapkan di modul ajar. Setiap jawaban pada instrument menggunakan *checklist* yang mempunyai gradasi positif dan negatif.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menggunakan uji levene, *Uji Levene* merupakan uji yang digunakan untuk menguji homogenitas variansi untuk lebih dari dua kelompok data. Jika data dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil dikatakan signifikan jika nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa permainan *what's missing* berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pernyataan. Instrumen disusun berdasarkan sejumlah indikator yang berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Menurut [Arikunto \(2019\)](#) mengatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data secara lengkap atau sistematis sehingga lebih mudah diolah, instrumen yang digunakan peneliti adalah tes. Indikator dalam instrumen penelitian ini dirancang untuk mengukur tingkat pengenalan kosakata bahasa Inggris anak sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan melalui kegiatan yang telah dirancang. Berikut adalah bentuk instrumen penelitian digunakan dalam pengukuran kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak:

Tabel 1. Instrumen Pernyataan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	Kemampuan menirukan bunyi dalam Bahasa Inggris	Anak mampu mengucapkan kosakata Bahasa Inggris yang didengar dengan benar
	Kemampuan mengingat dan mengartikan	Anak mampu mengulangkan kosakata Bahasa Inggris yang ditunjuk oleh guru dengan benar
	Menunjukkan gambar dalam bahasa Inggris	Anak mampu mengeja huruf dengan benar dari kosakata bahasa inggris dengan benar
		Anak mampu mengartikan kosakata Bahasa Inggris yang didengar
		Anak mampu menunjukkan gambar sesuai dengan kosakata Bahasa Inggris yang disebutkan guru

(Sumber: *Cameron dalam Rahimmatussalisa & Khomsin, 2021*)

Sebelum melakukan penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses uji coba serta di uji validitas dan reabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang disusun benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Validitas instrumen dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas ahli yang melibatkan dosen bidang bahasa Inggris untuk menilai kesesuaian isi instrumen, serta validitas item yang dilakukan melalui uji coba instrumen di sekolah lain. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS 26, diperoleh nilai *r*-tabel sebesar 0,576 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal nomor 1 sampai 5 dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Sementara itu, uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana jawaban dari responden dapat memberikan hasil yang konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap subjek yang sama. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* melalui bantuan program SPSS versi 26. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,826. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam instrumen penelitian, baik untuk variabel independen maupun variabel dependen, telah memenuhi kriteria reliabel.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel data yang < 50 sampel ([Haryono et al., 2023](#)). Data yang bisa dikatakan normal apa bila *sig* $> 0,05$, jika *sig* $< 0,05$ maka dianggap tidak normal. Uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Tests of Normality**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test_Eksperimen	.195	15	.128	.896	15	.082
	Post test_Eksperimen	.246	15	.015	.934	15	.313
	Pre test_Kontrol	.188	15	.160	.924	15	.221
	Post test_Kontrol	.212	15	.067	.914	15	.158

Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,082 dan 0,313. Untuk kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,221 dan 0,158. Hasil signifikan nilai tersebut > dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kelompok data memiliki varian homogen atau tidak. Tujuan utama dari uji homogenitas ini adalah untuk memastikan bahwa dua kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama, dengan kata lain tidak jauh berbeda. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *uji levene*, dimana data dikatakan homogen apabila nilai *levene stastic* > 0,05. Adapun uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pengenalan kosakata bahasa Inggris	Based on Mean	.813	1	28	.375
	Based on Median	.732	1	28	.400
	Based on Median and with adjusted df	.732	1	27.041	.400
	Based on trimmed mean	.666	1	28	.421

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 dapat diketahui bahwa nilai *Pre-test* dan *Post-test* signifikannya adalah 0,375. Karena nilai signifikannya lebih 0,05 yakni $0,375 > 0,05$ hingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Tabel 4. Uji Hipotesis *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Group Statistic**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std.Error Mean
Nilai	Post-test Eksperimen	15	18,73	1,335	0,345
	Post-test Kontrol	15	16,20	1,740	0,449

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (*mean*) *N-gain* untuk kelas eksperimen adalah 18,73 dan kelas kontrol 16,20. Berikut hasil uji-t untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 5. Independent Sample Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
Hasil	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
		.813	.375	4.474	28	.000	2.533	.566	1.373 3.693
	Equal variances not assumed			4.474	26.235	.000	2.533	.566	1.370 3.697

Berdasarkan tabel di atas diketahui uji-t menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Uji-t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian megenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat maka, uji-t sehubungan dengan uji hipotesis. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen menggunakan permainan *what's missing* dengan yang dilakukan oleh guru dengan permainan lompat gambar terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kantor Gubernur Padang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kantor Gubernur Padang. Pada kelas eksperimen menggunakan permainan *What's Missing*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan permainan lompat gambar. Hasil penelitian, di kelas eksperimen terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak lebih berpengaruh dari pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol dilakukan *pre-test* dengan nilai keseluruhan 110 dan rata-rata 7,33 dan hasil keseluruhan setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan lompat gambar mengalami peningkatan dengan jumlah nilai 243 dan rata-rata 16,20. Sedangkan, pada kelas eksperimen dilakukan *pre-test* dengan jumlah nilai keseluruhan yaitu 129 dan rata-rata 8,60, dan setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *What's Missing* mengalami peningkatan yang lebih tinggi yaitu 281 dengan rata-rata 18,73. Dalam Penerapannya permainan *What's Missing* adalah permainan edukatif yang digunakan untuk melatih daya ingat dan mengenalkan pengetahuan kepada anak-anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pada proses pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini diawali dengan (*Vocabulary*). Sejalan dengan pendapat (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021) kosakata bahasa Inggris dapat dikenalkan dengan berbagai media yang mengutamakan pengalaman anak. Dalam pembelajaran mengenalkan kosakata Bahasa Inggris tentu memerlukan aktivitas yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi anak. Agar dalam pembelajaran dapat dimengerti oleh anak memerlukan berbagai objek atau permainan dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak di kelas eksperimen yang menggunakan permainan *What's Missing* lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan lompat gambar. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran melalui permainan *What's Missing*, di mana anak diberi stimulasi untuk mengamati, mengingat, dan menebak flascard yang hilang. Keterlibatan langsung tersebut meningkatkan motivasi, antusias, dan semangat anak dalam mengenal pemahaman bahasa Inggris. Permainan *What's Missing* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif dan kreatif, serta dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ingin dikenalkan kepada anak. Misalnya, dalam memperkenalkan pemahaman binatang dalam kosakata bahasa Inggris, permainan ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan dan konteks anak usia dini.

Teori behavioristik setiap jawaban benar dalam permainan memberikan umpan balik positif baik berupa pujian guru maupun perasaan berhasil, yang berfungsi sebagai penguatan bagi anak. Penguatan ini memperkuat asosiasi pemahaman dengan objek yang sesuai, mendorong perilaku belajar yang lebih sering dan kuat (Skinner, 1953). Temuan serupa juga dilaporkan oleh penelitian tentang permainan ular tangga yang meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Inggris secara signifikan (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Kedua, dari perspektif teori konstruktivistik, permainan *What's Missing* memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret. Dengan mengamati gambar, mengingat, dan kemudian menebak yang hilang, anak mengkonstruksi makna kosakata secara aktif, bukan sekadar menghafal. Hal ini sejalan dengan prinsip Vygotsky bahwa pembelajaran lebih efektif apabila dilakukan dalam konteks sosial dan kontekstual yang relevan (Sinaga & Muryanti, 2023).

Maka dapat disimpulkan, bahwa permainan *What's Missing* dapat digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris anak, berdasarkan hasil data dimana terdapat perbedaan signifikan nilai skor di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga menunjukkan permainan *What's Missing* berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *What's Missing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak. Permainan *What's Missing* merupakan media edukatif yang dirancang untuk melatih daya ingat sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak-anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permainan ini sangat efektif karena melibatkan aktivitas visual, memori, dan kosakata bahasa Inggris secara bersamaan. Dengan demikian, permainan what's missing ini memiliki kelayakan untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Daftar Pustaka

- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.

- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan awal anak usia dini*. Penerbit NEM (Nasya Expanding Management).
- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). Statistika SPSS 28. PT Elexmedia Komputindo. Jakarta., 1–23.
- Hijriati, H. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2115>
- Mutiara, L. (2013). *68 Game Kreatif Pembuka dan Penutup Kelas*. Langensari Publishing.
- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>
- Pebrianti, L. (2023). Pengaruh Permainan What's Missing terhadap Kosa Kata Bahasa Inggris Anak. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 11(3), 1–8. <https://doi.org/10.32534/jjb.v11i3.4890>
- Purwanti, R., & Fathimah. (2019). Pengenalan Aspek Bahasa (Bahasa Inggris) untuk Anak Usia Dini Melalui Nyanyian. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 135–147. <https://repo-dosen.ulm.ac.id//handle/123456789/19525>
- Rao, P. S. (2019). The Role of english as A Global Language. *Reseasch Journal of English (RJOE)*, 4(1), 65–79. www.rjoe.org.in
- Sinaga, N., & Muryanti, E. (2023). Pengenalan Media E-Flashcard Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Simpang Empat Pasaman Barat. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(2), 9–18.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Rosdakarya.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanti, N.-, & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan Mistery Box Di Taman Kanak-Kanak Ulul Ilmi Padang. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 127–141. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1270>
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 16274–16281. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8946>
- Yuliantika, N., Nurafiza, S., Turrahmah, N., & Anggraini, A. (2022). Permainan Alat

Musik Dalam Mengembangkan Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 173–183.

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>