

## ABSTRAK

### **Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang**

**Oleh: Amran Maswal**

Penelitian ini diawali dengan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris karena kegiatan yang digunakan kurang menarik, selama ini kegiatan yang digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak adalah *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifkah bermain *Describe and Pick* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi penelitian adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B4 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 91,66 dan SD sebesar 8,43 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 78,75 dan SD sebesar 7,5. Pada pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 4,274 dan ttabel sebesar 2,03224 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan dk = 28. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Describe and Pick* sangat efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang.