

**PENGARUH PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGENALAN
KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B
DITAMANKANAK-KANAK ISLAMBAKTI 77
AMPANG KURANJI DHARMASRAYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh Sarjana Pendidikan



**OLEH :
LESTARI PEBRIANTI
NIM. 19022172**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRAK

Lestari Pebrianti. 2023. Pengaruh Permainan *What's Missing* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris AnakKelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 AmpangKuranji Dharmasraya. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kosakata Bahasa Inggris anak yang disebabkan oleh penggunaan media, metode dan pendekatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *what's missing* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dari permainan *what's missing* terhadap variabel terikat yaitu kosakata bahasa Inggris anak setelah digunakan. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan dan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 6 butir dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji *normalized gain score* dengan SPSS 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan *paired sample t-test* (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *what's missing* berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

Kata Kunci : permainan, kosakata bahasa Inggris

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lestari Pebrianti

NIM : 19022172

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak kelompok B di taman kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tidak ada paksaan.

Padang 20 Desember 2024

Saya yang menyatakan



Lestari Pebrianti

NIM 19022172

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGENALAN KOSA
KATA BAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
ISLAM BAKTI 77 AMPANG KURANJI DHARMASRAYA**

Nama : Lestari Pebrianti
NIM : 19022172
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 8 November 2023

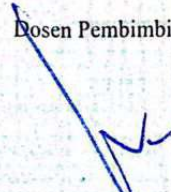
Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd.
NIP. 198604162008122004

Dosen Pembimbing



Dr. Setiyo Uoyo, M.Pd.
NIP. 1958805051982031005

PEGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

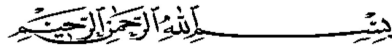
Judul : Pengaruh Permainan *What's Missing* Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 77 Ampang Kurangi Dharmasraya
Nama : Lestari Pebrianti
Nim : 19022172
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 November 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	: Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd	1.....
2 Anggota	: Drs. Yul Syofriend, M.Pd	2.....
3 Anggota	: Elise Muryanti, M.Pd	3.....

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala Puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam untuk junjungan besar nabi kita Muhammad SAW. Yang telah mengantar kita kedalam ilmu pengetahuan dan membimbing kita menjadi manusia yang beradab. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan, Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Padang dengan mengangkat judul penelitian ***“Pengaruh Permainan What’s Missing Terhadap Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok BDi Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya”***.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *What’s Missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun yang akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya secara kuantitatif. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, arahan, dorongan, petunjuk serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr Setiyo Utomo,M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Ibu Dra Yul Sofriend,M.Pd selaku penguji 1 yang telah memberikan arahan serta masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.

3. Ibu Elise Muryanti, M.Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan serta masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
4. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, dan Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala Sekolah beserta Guru-guru Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya yang telah menerima serta membantu peneliti selama melakukan penelitian.
8. Orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Seluruh senior dan teman-teman seperjuangan angkatan 2019 atas kebersamaannya selama menjalani bangku perkuliahan.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini belum berada pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi mendatang.

Padang, November 2023

Lestari Pebrianti

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Asumsi Penelitian.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB IILANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Konsep Anak Usia Dini.....	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	17
4. Konsep Bahasa Inggris Anak Usia Dini.....	19
5. Konsep Permainan Anak Usia Dini.....	23
6. <i>Konsep Permainan What's Missing</i>	26
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis.....	31
BAB IIMETODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Prosedur Peneitian.....	33

C. Populasi dan Sampel.....	37
D. Variabel dan Data.....	40
E. Defenisi Operasional.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Uji Normalized Gain Score.....	64
C. Pelaksanaan Treatment.....	66
D. Pembahasan.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	32
Tabel 2. Jumlah Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 77.....	39
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kosa Kata Bahasa Inggris Anak.....	43
Tabel 5. Instrumen Pernyataan.....	44
Tabel 6. Rubrik Kriteria Penilaian Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris.....	45
Tabel 7. Kriteria Penilaian Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak.....	48
Tabel 8. Data Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	58
Tabel 9. Data Distribusi Frekuensi Pre-Test.....	59
Tabel 10. Data Distribusi Frekuensi Post-Test.....	61
Tabel 11. Uji Normalitas Shapiro Wilk Pre-Testdan Post-Test.....	62
Tabel 12. Uji T-Test Paired Sample T-Test Pre-Test Dan Post-Test.....	63
Tabel 13. Hasil Perhitungan Gain Score.....	64
Tabel 14. Kriteria Skor N-Gain.....	65
Tabel 15. Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata Pretest.....	67
Tabel 16. Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata Post-Test.....	72
Tabel 17. Tabel Skor Rata-Rata Pre-Test Dan Post-Test.....	76

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Deskripsi Statistik.....	54
Grafik 2. Distribusi Frekuensi Post-test.....	55

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	31
Bagan 2. Prosedur Penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	90
Lampiran 2. Instrumen Pernyataan.....	91
Lampiran 3. Rubrik Kriteria Penilaian Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris.....	92
Lampiran 4. Hasil Uji Validasi Instrumen.....	94
Lampiran 5. Hasil Uji Reabilitas Instrumen.....	95
Lampiran 6. Data Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	95
Lampiran 7. Data Distribusi Frekuensi Pre-Test.....	95
Lampiran 8. Grafik Distribusi Frekuensi Pre-Test.....	95
Lampiran 9. Data Distribusi Frekuensi Post-Test.....	96
Lampiran 10. Grafik Distribusi Frekuensi Post-Test.....	96
Lampiran 11. Uji Normalitas Shapiro Wilk Pre-Test Dan Post-Test.....	96
Lampiran 12. Uji Hipotesis Uji T-Test Sample T-Testpre-Test-Post-Test.....	97
Lampiran 13. Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	97
Lampiran 14. Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata Pre-Test.....	97
Lampiran 15. Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata Post-Test.....	98
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembeajaran Harian (Rpph).....	100
Lampiran 17. Dokumentasi Validasi.....	120
Lampiran 18. Dokumentasi Peneltian.....	121
Lampiran 19. Surat izin validasi dan surat izin penelitian.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini menghadapi konsep baru era Society 5.0 yang merupakan kelanjutan dari era revolusi 4.0. Era Society 5.0 diartikan sebagai konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan teknologi. Fokus keahlian pada bidang pendidikan abad 21 meliputi *creativity, critical thinking, communication, dan collaboration*. Beberapa kemampuan yang harus dikuasai di abad 21 yaitu meliputi *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, dan team-working* (Nastiti dan 'Abdu, 2020: 64). Melihat beberapa kemampuan yang telah disebutkan di atas, salah satu kemampuan yang harus dikuasai dalam bidang pendidikan saat ini adalah communication atau komunikasi. Komunikasi dapat mempermudah seseorang dalam bertukar pendapat atau gagasan sehingga mudah dipahami satu sama lain.

Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang mencakup kemampuan individu dalam mengemukakan gagasan secara lisan maupun secara tertulis kepada orang lain. Kemampuan tersebut dianggap akan membuka peluang yang sangat luas untuk menjalin kerjasama dalam lingkup nasional maupun internasional (Tamin dkk, 2022: 340). Namun terkadang komunikasi menjadi terbatas karena adanya perbedaan bahasa antar negara, sehingga membutuhkan bahasa pemersatu atau bahasa internasional yang dimengerti oleh setiap negara yaitu Bahasa Inggris (Purwanti, 2020: 92). Bahasa Inggris dianggap sulit menjadikan sebagian masyarakat khususnya

pelajar merasa enggan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris (Tambunsaribu dan Galingging, 2021: 31). Rendahnya tingkat kepercayaan diri dan motivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris menjadi hambatan tersendiri dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Menghilangkan pemikiran tentang sulitnya belajar Bahasa Inggris perlu dihilangkan mengingat Bahasa Inggris menjadi Bahasa Asing yang perlu dikuasai.

Bahasa Inggris menjadi tantangan dalam menghadapi era Society 5.0. Bahasa Inggris sering digunakan untuk penyampaian dan pencarian informasi atau ilmu pengetahuan. Jika memiliki kemampuan berbahasa Inggris, maka akan mampu bersaing secara global dalam berbagai aspek kehidupan (Dewi Dkk, 2022: 230). Pada masa kini, penggunaan Bahasa Inggris semakin memasuki seluruh garis dalam kehidupan baik pada ranah formal dan informal, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Bahasa Inggris penting untuk diperhatikan pada peserta didik dan perlunya pembelajaran Bahasa Inggris yang memadai sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan optimal dan maksimal.

Kesadaran mengenai urgensi penguasaan Bahasa Inggris (English Mastery) pada peserta didik menjadikan tantangan dan masalah tersendiri bagi orang tua dan pendidik. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik. Pembelajaran Bahasa Inggris penting dikembangkan sejak usia dini. Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak. Pada masa peka inilah, masa yang tepat untuk mengembangkan segala aspek kemampuan anak usia dini, salah satunya adalah

perkembangan bahasa dalam mengajarkan Bahasa Inggris. Namun, penggunaan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing merupakan hal yang baru bagi anak-anak, terutama pada sekelompok anak yang tinggal di lingkungan keluarganya tidak atau jarang menggunakan Bahasa Inggris (Mazhabi, 2019: 51).

Hal tersebut menjadi tantangan dalam mengenalkan Bahasa Inggris terhadap anak usia dini. Peran pendidik sangat dibutuhkan untuk mengenalkan Bahasa Inggris sejak usia dini agar anak tidak terlalu asing dengan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris untuk anak usia dini dimulai dengan mengenalkan kosakata pada benda-benda yang sering anak lihat dan gunakan. Maka anak akan lebih mudah menangkap dan menghafalkan kosakata tersebut. Syafei (dalam Purwanti, 2020: 93) berpendapat bahwa “Introducing English to Young Learners is guiding and facilitating young learners in aging 5-12 years old”, yang berarti mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini yaitu membimbing dan memfasilitasi anak usia dini mulai dari usia 5-12 tahun.

Mengajarkan Bahasa Inggris pada anak usia dini tentu memiliki cara yang berbeda dibandingkan dengan mengajarkan kepada remaja atau dewasa. Pada anak usia dini, pembelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas pengenalan dasar (Nasution, 2016: 3-4). Salah satu aspek Bahasa Inggris sesuai untuk diperkenalkan kepada anak usia dini khususnya di TK atau PAUD yaitu kosakata (vocabulary). Kosakata merupakan dasar seseorang dalam berbahasa dan penting diterapkan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan anak usia dini mempunyai fleksibilitas otak yang sangat baik (Falah, 2017: 2). Oleh karena itu,

sejak usia dini anak perlu dibimbing dan dipraktikkan secara langsung agar dapat menguasai Bahasa Inggris dengan baik.

Hal itu dapat dilakukan melalui kegiatan permainan terarah, karena melalui permainan anak akan lebih cepat menampung informasi baru. Permainan memberikan peluang kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengenal kosa kata baru, sehingga anak akan merasa senang dan tertarik dalam mengenal Bahasa asing. Menurut Piaget (1961), permainan merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Menurut Susanti dan Muryanti (2023) Permainan merupakan sesuatu hal yang dilakukan untuk mencapai kesenangan hati Selain itu melalui permainan akan menciptakan pengetahuan dan pengalaman anak sehingga akan menunjang dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris. Banyak permainan yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris diantaranya melalui permainan *What's Missing* menggunakan media flash card, video games, ular tangga, wayang dan lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang peningkatan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini melalui permainan bisik berantai dengan media bergambar pada kelompok B. Dari hasil penelitiannya ini tampak bahwa permainan memberikan pengaruh serta peningkatan terhadap pengenalan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa belajar melalui permainan sangat memberi pengaruh terhadap perkembangan anak, (Rostoini, 2020)

Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan

gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya. Kartu gambar merupakan salah satu media yang membantu anak dalam memahami materi. (Jaruki,2014) Kartu bergambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu gambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Sukri et al, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton Putra et al., (2018). Selain itu media flash card dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Fitriyani dan Nulanda, (2017). Media flash card meningkatkan efektifitas dan daya tarik belajar siswa dengan melihat benda-benda nyata menjadi lebih interaktif dan efektif digunakan dalam pembelajaran Utami et al.,(2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya, dapat dikatakan bahwa pengenalan kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun masih kurang optimal serta minimnya, terlihat anak kesulitan menyebutkan kata yang di contohkan oleh guru. Selain itu kurang maksimalnya pembelajaran terutama dalam pengenalan kosa kata bahasa inggris ialah penerapan metode pembelajaran

yang belum bervariasi dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris, dimana guru lebih sering menggunakan metode bercerita, tanya jawab menggunakan bahasa Indonesia sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang begitu begitu saja. Hal ini mengakibatkan anak mudah lupa terhadap kosa kata pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah diajarkan atau diperkenalkan, sehingga dapat dikatakan pengenalan atau pengajaran kosa kata Bahasa Inggris kepada anak kurang efektif.

Kendala lain yang mempengaruhi pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak yaitu masih minimnya media yang digunakan dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak. Media dan permainan yang sering digunakan dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris ialah majalah dan buku cerita kemudian guru menyebutkan dan anak mengulangi. Sehingga keterbatasan media tersebut menimbulkan rasa bosan kepada anak.

Untuk mengembangkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak, guru perlu menggunakan strategi, media dan permainan yang tepat. Salah satu media permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada anak yaitu permainan *What's Missing*. Permainan *What's Missing* merupakan pengembangan dari permainan yang menggunakan *Flashcards*, (Wardiana, 2021). Permainan *What's Missing* merupakan karakteristik dari *Flashcards*, yang sangat cocok digunakan untuk pengenalan kosa kata anak dan juga diciptakan untuk melatih daya ingat dan fokus anak didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Permainan *What’s Missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa Inggris anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji, Dharmasraya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, kami dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun masih kurang optimal di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.
2. Kurangnya upaya guru dalam memperkenalkan kosa kata Bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.
3. Metode dalam pembelajaran yang belum bervariasi dalam pengenalan Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.
4. Belum optimalnya permainan yang digunakan dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Dharmasraya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Dharmasraya. Mengingat luasnya identifikasi masalah tersebut ,

maka peneliti perlu memberikan batasan masalah yang akan dikaji, yaitu belum optimalnya pengenalan kosa kata Bahasa Inggris pada anak dan metode dalam pembelajaran yang belum bervariasi di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang akan dibahas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut“ Apakah terdapat pengaruh dari Permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar atau pun landasan berpikir yang dianggap sebagai kebenaran oleh seseorang. Asumsi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah “Permainan *What's missing* ini penting diterapkan di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya karna mampu memberikan pengaruh terhadap pengenalan kosa kata.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan *What's Missing* terhadap perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan peneliti tentang bagaimana Permainan *What's Missing* mempengaruhi perkembangan bahasa anak khususnya di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Anak

Dengan diharapkan pengembangan kosa kata bahasa inggris dengan dibantu Permainan *What's Missing* diharapkan anak menyukai dan tertarik dengan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan media permainan *What's Missing* meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

d. Bagi peneliti

penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan menjadikan pedoman dalam penelitian selanjutnya.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam penggunaan media yang tepat.