
Efektivitas Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun

Shaqina Andini¹, Darwin Effendi², Dessi Andriani³

¹Universitas PGRI Palembang; shaqinaandini332@gmail.com

²Universitas PGRI Palembang; darwinpasca2010@gmail.com

³Universitas PGRI Palembang; dessiandriani@univpgri-palembang.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27797](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27797)

Received 26 Juni 2025, Accepted 14 Agustus 2025, Published 31 Oktober 2025

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using puzzles as a learning medium for expressive language for 5-6 year olds at Wijaya Kusuma Kindergarten, Palembang. The results of observations at Wijaya Kusuma Kindergarten show that the learning media used are still less innovative and have not been able to attract children's interest in learning actively. Learning activities that tend to be monotonous make children passive so that the development of children's expressive language has not developed properly. This type of research is experimental research, namely pre-experimental type One-Group Pretest-Posttest Design by providing treatment in the form of puzzles to children, then comparing children's expressive language abilities before and after being given puzzles. The sample used in this study was class B1, totaling 16 children. The method of collecting research data used a checklist observation sheet. The method in analyzing research data is by using the paired sample T test. The results of the study based on the paired sample T test can be $t_{count} > t_{table}$ or $32.940 > 1.753$ that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant influence of 0.000 which is smaller than 0.05, stating that the effectiveness of using puzzle media as a medium for expressive language learning for 5-6 year olds at Wijaya Kusuma Kindergarten, Palembang.

Keywords: Expressive Language, Puzzle, Learning Media

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif usia 5-6 tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang. Hasil observasi di TK Wijaya Kusuma menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif dan belum mampu menarik minat anak untuk belajar secara aktif. Kegiatan belajar yang cenderung monoton membuat anak menjadi pasif sehingga perkembangan bahasa ekspresif anak belum berkembang dengan baik. Jenis penelitiannya ini adalah penelitian eksperimen yaitu *pra-eksperimental* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan memberikan

treatmen berupa puzzle pada anak, kemudian membandingkan kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah diberikan puzzle. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas B1 yang berjumlah 16 anak. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi checklist. Adapun metode dalam analisis data penelitian yaitu dengan uji *paired sample T test*. Hasil penelitian bedasarkan uji uji *paired sample T test* dapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $32,940 > 1,753$ bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 menyatakan bahwa efektifitas penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang.

Kata Kunci: Bahasa Ekspresif, Media Pembelajaran, Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah fondasi penting untuk pertumbuhan dan kesiapan anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Program yang baik harus merangsang perkembangan anak secara menyeluruh, baik fisik, kognitif, bahasa, emosi, maupun sosial. Perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk fondasi kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dengan memberikan stimulasi bahasa yang tepat sejak dini, kita dapat membantu anak tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan sukses.

Anak usia dini merupakan individu yang sangat unik, berbeda, dan mempunyai karakteristik yang berbeda pula sesuai dengan tahap usianya. Anak usia dini juga merupakan masa emas (*golden age*) yang mana pada usia ini stimulasi dan perkembangannya sangat cepat. Anak usia dini dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog dan bernyanyi contohnya anak mengemukakan pendapat tentang suatu warna dalam mewarnai suatu pola gambar. Anak usia 5-6 tahun mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat. Pada tahap ini, mereka mulai membangun pondasi yang kuat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia sekitar. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat berharga dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Penelitian oleh (Hilmawati, Effendi, & Padilah, 2024) berjudul "*The Effect Of The Multisensory Method On The Beginning Reading Ability Of Children In Group B Kb Thia Ananda Mariana*" merupakan penelitian ini memberikan bukti bahwa Metode Multisensori dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajar anak-anak usia dini membaca. Penelitian oleh *Invalid source specified*. berjudul "*The Influence of Use of Rupintive Media on Literation of Group B Children In Ra Ar Roudhloh Tenggaro Keluang District, Musi Banyuasin District*", penelitian ini penting karena menunjukkan bahwa

media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

Media puzzle huruf merupakan sebuah media yang berbentuk kepingan kepingan ataupun bongkahan-bongkahan huruf yang masih teracak dan setiap bongkahan hurufnya dapat disusun anak menjadi sebuah kata yang sederhana. Media ini banyak jenisnya, yakni ada yang terbuat dari kayu, dan lain sebagainya. Hasil observasi di TK Wijaya Kusuma menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif dan belum mampu menarik minat anak untuk belajar secara aktif. Kegiatan belajar yang cenderung monoton membuat anak menjadi pasif sehingga perkembangan bahasa ekspresif anak belum berkembang dengan baik. Padahal, anak usia 5-6 tahun sangat menyukai kegiatan bermain. Oleh karena itu, perlu adanya variasi media pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan edukatif, untuk merangsang minat belajar anak.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mempelajari lebih dalam mengenai media puzzle sebagai media ajar pada kemampuan Bahasa anak. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang”. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu bagi peserta didik, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresifnya, bagi pendidik, memberi wawasan kepada guru tentang manfaat dari penggunaan puzzle sebagai media ajar, bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan agar pihak sekolah memperhatikan sarana dan prasarana seperti APE puzzle sebagai media ajar yang efektif dan bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitiannya.

Bahasa dapat diartikan sebagai salah satu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud, ide atau gagasan, yang dapat berbentuk lisan maupun tulisan (Herawati & Katoningsih, 2023: 1691). Rikeriwayanti dalam (Friantary, 2020: 128) mengemukakan bahwa bahasa mencakup komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang, demikian juga bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum dia belajar hal lainnya, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Kemampuan bahasa pada anak usia dini terdiri dari memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan (Etnawati, 2021: 131).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya (Nadirahsyahla, dkk., 2022: 2). Sedangkan, perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan perubahan lambang bunyi

yang mempengaruhi kemampuannya berbicara, anak usia dini dapat mengenal dirinya sendiri dan berkomunikasi serta bekerjasama dengan orang lain (Anggraini, 2021: 47).

Menurut Iskandar, dkk., 2021: 12-13 menjelaskan keterampilan bahasa, terutama bahasa lisan (berbicara), merupakan dasar interaksi antara anak dan orang tua, serta teman seusia dan orang dewasa lainnya. Keterampilan bahasa lisan adalah suatu perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini, karena bahasa bukan hanya sekedar pengucapan, pelafalan, ekspresi, berbicara dan penyampaian kata. Secara umum, keterampilan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun sudah mampu menyebutkan bunyi tertentu, meniru urutan kata 4-5 kata, menyebutkan nama sendiri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah sederhana, dan sudah bisa menjawab pertanyaan tentang informasi sederhana.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2013 perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun ditandai dengan anak menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, dengan memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebuah cerita/dongeng yang telah diperdengarkan serta menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita (Putri, 2020:3).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari, dkk., 2023: 3928). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, dkk., 2021: 316). Debeturu & Wijayaningsih dalam (Rupnidah & Suryana, 2022: 51) menjelaskan bahwa media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya. Menurut (Andriani & Jannah, 2023: 4194) manfaat media pembelajaran secara umum yaitu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru atau pendidik, sehingga pelajaran yang dapat berlangsung secara kondusif dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar.

Puzzle menurut Jamil dalam (Alzanah & Dewi, 2022: 129), adalah jenis permainan dengan bentuk pengorganisasian bagian-bagian citra menjadi satu kesatuan yang padu. Anak-anak belajar menganalisis masalah melalui permainan puzzle dengan menganalisis isyarat dari bagian-bagian gambar seperti warna, bentuk, dan tekstur, dan kemudian menentukan tempat yang tepat. Menurut Jannah

dalam (Darmawan, Reffiane, & Baedowi, 2019: 14) menjelaskan permainan puzzle adalah sebuah permainan yang bertujuan melatih anak untuk lebih berfikir kreatif, seperti merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan.

Puzzle adalah sebuah permainan yang bisa dilakukan berulang – ulang kali karena dapat dibongkar dan dipasang (Kudsiah & Alwi, 2020: 103). Puzzle melatih siswa untuk terus mencoba menyelesaikan masalah berupa permainan yang bisa melatih daya ingat siswa. Puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Futihat, dkk., 2020: 138). Istilah puzzle ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media ini mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya serta memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok, merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali (Futihat, Wibowo, & Mastoah, 2020: 138).

Menurut (Debeturu & Wijayaningsih, 2019: 235) menjelaskan bahwa media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya. Selanjutnya, (Maulana, dkk., 2020: 514) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang konkret. Kemudian, (Sari & Linda, 2020: 1085) berasumsi bahwa tanpa adanya media pembelajaran maka kegiatan akan bersifat pasif dan membosankan bagi anak didik.

METODE

Metode penelitian eksperimen diatas, yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pra-Experimental* melalui jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono dalam (Rachman, Yochanan, Samanlangi, & Purnomo, 2024) bahwa *One-Group Pretest-Posttest Design* ialah salah satu desain didalam metode eksperimen, mempergunakan 1 kelas penelitian dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelumnya dikerjakannya tes akhir (*posttest*), lalu hasil nilainya nantinya dibandingkan pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Menurut Kuncoro dalam (Prasetya, 2022) populasi adalah kelompok elemen yang lengkap biasanya berupa orang, objek, transaksi atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadikannya sebagai objek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah 50 anak. Sampel penelitian yang digunakan adalah 16 anak.

Adapun rancangan perlakuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

-
- a) Tahap Pemberian Tes Awal (*Pretest*) dengan media Lembar Kerja Anak (LKA) berupa menyusun potongan menjadi gambar utuh

Tahap ini dilakukan pada pertemuan pertama untuk mengetahui kemampuan belajar anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media puzzle. Hal ini dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media Lembar Kerja Anak (LKS) yaitu menyusun potongan gambar kucing lalu ditempel pada kertas yang disediakan menjadi gambar kucing yang utuh.

- b) Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Tahap ini dilakukan pada pertemuan ke dua, tiga, empat, lima, enam, dan tujuh. Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran yaitu (1) guru menyiapkan berbagai jenis puzzle; (2) guru menyiapkan dan menjelaskan materi; (3) guru mengajak anak bermain puzzle; (4) guru memberikan kesimpulan; (5) guru mengevaluasi pembelajaran; (6) guru menutup pembelajaran.

Tabel 1 Rencana Perlakuan

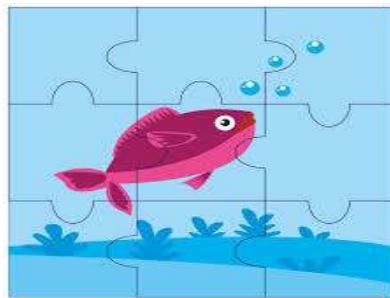
No	Pertemuan	Kegiatan
1	Pertama	Bermain puzzle hewan
2	Kedua	Bermain puzzle huruf
3	Ketiga	Bermain puzzle rumah
4	Keempat	Bermain puzzle kendaraan

- c) Tahap Pemberian Tes Akhir (*Posttest*) dengan media Lembar Kerja Anak (LKA) berupa menyusun potongan menjadi gambar utuh

Tahap ini dilakukan pada saat pertemuan terakhir atau pertemuan kedelapan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*). Kegiatan yang dilakukan pada saat tes akhir ini sama dengan tahap pemberian tes awal (*pretest*) yaitu mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media Lembar Kerja Anak (LKS) yaitu menyusun potongan gambar ikan lalu ditempel pada kertas yang disediakan menjadi gambar ikan yang utuh. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*). Hasil dari tes ini dibandingkan dengan hasil dari tes awal (*pretest*) yang telah diberikan sebelumnya

Pemilihan puzzle didasarkan pada keterampilan yang ingin dikembangkan. Puzzle dapat melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, yang merupakan prasyarat penting untuk berbahasa ekspresif dengan baik. Puzzle dipilih dan dirancang untuk pembelajaran bahasa ekspresif dengan mempertimbangkan tujuan

pembelajaran, konten materi, dan keterampilan yang ingin diasah. Desainnya harus sesuai dengan materi, seperti menyusun kata atau kalimat, sehingga siswa aktif menggunakan bahasa untuk memecahkan teka-teki dan meningkatkan pemahaman.



Gambar 1 Puzzle Hewan Ikan



Gambar 2 Anak Menyusun Puzzle Hewan Ikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data didapatkan dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) melalui kegiatan pemberian tugas bisa dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 2
Data Pretest Kegiatan Pemberian LKA

No	Nama Anak	Indikator Penilaian																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	AI	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
2	AZ	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	32
3	RS	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
4	MS	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	24
5	SA	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	RI	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	25
7	RA	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
8	DA	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	23
9	MS	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	1	1	1	34
10	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
11	ZA	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	31
12	AR	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	21
13	TZ	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	26
14	FA	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	21
15	AE	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
16	AQ	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah																		365
Rata-Rata																		22,813

Dari tabel 2 dijelaskan bahwa dari 16 orang anak yang telah melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 22,813. Terlihat bahwa ada 3 anak memiliki nilai tertinggi yaitu AZ nilai 32, MS nilai 34 dan ZA nilai 31. Dari hasil pengamatan dan setelah berkoordinasi dengan peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang memiliki nilai tertinggi disebabkan karena adanya pengaruh dari perkembangan bahasa ekspresif dalam pemberian tes melalui pemberian LKA. Bahkan menurut penuturan dari peneliti dan guru dari ketiga anak selalu bermain sambil belajar tentang menyebutkan bunyi tertentu, menggunakan lebih dari satu kosakata, memahami dua perintah yang diberikan bersamaan dan menjawab pertanyaan tentang informasi sederhana. Adapun anak dengan perolehan nilai tidak sesuai ataupun cukup rendah yaitu AI nilai 17 dan NS nilai 16, perkembangan bahasa eksfresif kedua anak ini saat terlihatlah kurang baik. Telihat ketika mengerjakan *pretest* ini anak tidak menyebutkan bunyi tertentu, tidak menggunakan lebih dari satu kosakata, tidak memahami dua perintah yang diberikan bersamaan dan tidak menjawab pertanyaan tentang informasi sederhana. Data yang diperoleh dari hasil *posttest* perkembangan bahasa ekspresif anak kelompok B1 di TK Wijaya Kusuma terdapat pada tabel yaitu:

Tabel 3
Data Posttest Kegiatan Pemberian LKA

No	Nama Anak	Indikator Penilaian															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	AI	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	41
2	AZ	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	56
3	RS	4	3	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	3	3	44
4	MS	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	44
5	SA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	44
6	RI	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
7	RA	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	42
8	DA	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	52
9	MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	58
10	NS	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	38
11	ZA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	55
12	AR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	45
13	TZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
14	FA	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	52
15	AE	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
16	AQ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	46
Jumlah																	766

Rata-Rata	47,875
-----------	--------

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa *posttest* pada kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata 47,8. Adapun yang memiliki nilai tertinggi ada satu anak yaitu MS dengan nilai 58 dan nilai anak yang lainnya sudah jauh lebih baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian treatment berupa bermain puzzle mempengaruhi perkembangan bahasa ekspresif anak. Aspek perkembangan bahasa ekspresif anak sudah berkembang sangat baik, dimana anak mampu menyebutkan bunyi tertentu, menggunakan lebih dari satu kosakata, memahami dua perintah yang diberikan bersamaan dan menjawab pertanyaan tentang informasi sederhana.

Ada 16 anak dari kelompok B1 di TK Wijaya Kusuma yang menjadi sampel penelitian. Memanfaatkan observasi untuk mengambil data penelitian. Lembar instrumen penelitian yang telah disediakan peneliti untuk menilai anak dalam bentuk checklist berfungsi sebagai alat observasi. Data yang diperoleh kemudian diolah. Data untuk setiap variabel yang akan dianalisis harus memiliki distribusi normal agar dapat menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, normalitas data harus diverifikasi terlebih dahulu sebelum hipotesis dapat diuji.

Dengan menggunakan statistik uji Shapiro-Wilk dan SPSS 26 for windows, data pretest dan posttest dilakukan uji normalitas dengan taraf signifikansi 0,05. Tabel menampilkan tampilan output berikut pengolahan data dibawah ini.

Tabel 4 Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	.192	16	.200*	.900	16	.079
<i>posttest</i>	.134	16	.200*	.960	16	.658

Tabel 2 menunjukkan bahwa uji normalitas Shapiro-Wilk memberikan hasil melalui nilai signifikansi 0,079 untuk data *pretest* dan 0,658 untuk *posttest*, karena *pretest* lebih kecil dari 0,05 dan *posttest* lebih besar dari 0,05. Ho diterima kriteria pengambilan keputusan, sehingga bisa disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas data sesudah dilakukan uji normalitas data dan dipastikan data berdistribusi normal. Uji homogenitas data ini bertujuan supaya mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen memiliki variansi yang homogen ataupun tidak. Didalam menentukan apakah peneliti seragam dengan mempergunakan bantuan SPSS 26 for windows dengan

mempergunakan uji Levene. Setelah dikerjakan pengolahan datanya, tampilanlah output bisa dilihatlah didalam tabel dibawah ini:

**Tabel 5 Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.183	1	30	.672
	Based on Median	.303	1	30	.586
	Based on Median and with adjusted df	.303	1	28.730	.586
	Based on trimmed mean	.204	1	30	.654

Mengikuti hasil Levene Test dari hasil uji homogenitas Nilai signifikan adalah 0,672, seperti yang dapat dilihat. Ho diterima dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05; sehingga dikatakan tidak ada perbedaan antara data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen.

Data berdistribusi normal dan homogen yang ditunjukkan dengan hasil uji normalitas dan uji homogenitas, sehingga uji Paired-samples T test dapat digunakan untuk melakukan uji beda. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut: "Terdapat pengaruh Efektivitas Penggunaan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang". Hasil uji hipotesis mempergunakan *Paired Samples T test* ini bantuannya SPSS 26 For Windows. Hasil uji *Paired Samples T test* bisa dilihatlah di tabel yakni:

**Tabel 6 Uji Hipotesis Data
Paired Samples Test**

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
		Mean						
Pair 1	<i>pretest</i> - <i>posttest</i>	- 25.062	3.043	.761	-26.684	-23.441	- 32.940	.000

Uji *Paired Samples T test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ketika nilai signifikan 0,000 dari nilai *pretest* dan *posttest* setelah mendapatkan perlakuan penggunaan puzzle adalah $0,001 < 0,05$, dan terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $32,940 > 1,753$ dengan ini dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima terdapat pengaruh yang signifikan

efektifitas penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang.

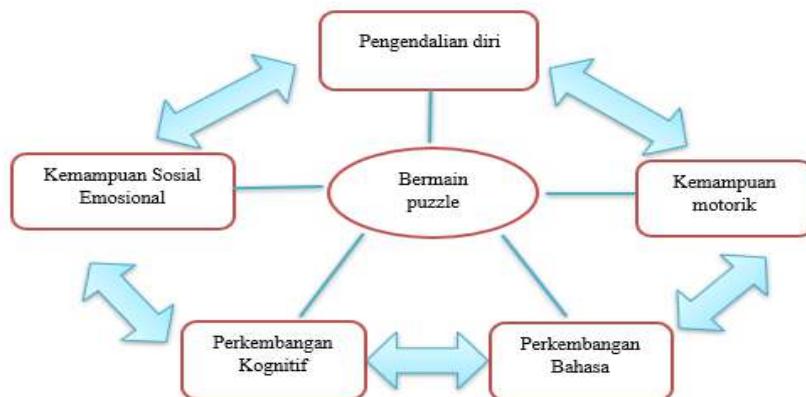
Dari hasil penelitian diperoleh, bermain puzzle memberikan perkembangan bahasa ekspresif bagi anak usia dini. Sejalan yang dilakukan oleh (Maryati, Widiana, & Fahmi, 2023) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Permata Hati". Dilihat dari informasi yang diperoleh bahwa terdapat peningkatan kemampuan bahasa ekspresif pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan permainan ular naga. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular naga dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Selanjutnya penelitian dari (Nurjannah, Herlina, Asti, & Amriani, 2024) yang berjudul "Pengaruh Metode Bercerita Gambar Seri Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Di Nobel Playgroup & Kindergarten". Berdasarkan hasil penelitian Uji wilcoxon sign rank test diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0.005 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu ada perbedaan rata-rata tingkat kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di Nobel Playgroup & Kindergarten. Dari hasil uji statistik deskriptif dapat dibuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan jika ada perbedaan rata-rata kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun maka H_0 ditolak Dan H_1 diterima yaitu ada pengaruh metode bercerita gambar seri terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di Nobel Playgroup & Kindergarten.

Diperkuat juga penelitian dari (Nurfadilah, Marwah, Ningsih, & Saripudin, 2025) yang berjudul "Akselerasi Pengembangan Kosakata: Analisis Efektivitas Media Puzzle Huruf Pada Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini". Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Tujuannya mengoptimalkan pembelajaran kosakata anak usia dini melalui puzzle huruf, dengan mengidentifikasi tantangan perkembangan bahasa dan mengeksplorasi efektivitas puzzle huruf sebagai alat pembelajaran interaktif yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Anak-anak mampu mengucapkan huruf dan kata dengan baik dan lancar; 2) Beberapa anak berani berbicara di depan temantemannya dan dapat mengulang cerita dari guru dengan baik; 3) Anak-anak mengikuti instruksi guru dengan baik. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran efektif dalam pendidikan anak usia dini, serta meningkatkan kerjasama antara guru, orang tua dan lingkungan dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Media puzzle terbukti menjadi alat yang efektif untuk

mengembangkan kemampuan bahasa anak-anak secara menyenangkan dan interaktif.

Bemain Puzzle diperlukan untuk melatih perkembangan berbahasa, khususnya perkembangan bahasa ekspresif anak, karena pada dasarnya bermain puzzle ini berkaitan dengan multidisiplin, yang dapat diuraikan sebagai berikut. Secara khusus, anak usia dini membutuhkan stimulus yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar, perkembangan kognitif, pengendalian diri, sosial emosional dan perkembangan bahasa. Manusia membutuhkan cara untuk belajar, dan ini terutama benar karena metode ini terkait dengan berbagai disiplin ilmu.



Gambar 3 Bagan Multidisipliner dan Interdisipliner Ilmu

Melalui bermain puzzle anak dapat bersosialisasi dengannya, membentuk sikap tentang bagaimana memberikan dan menerima, menanggapi temannya, dan mengendalikan emosinya. Dilihat dari segi sosial, dikemukakan (Rahma1, Lestarineringrum, & Rukmanasari3, 2024, p. 36) yakni dijelaskan pengendalian diri adalah sebuah proses belajar pada diri anak tentang bagaimana berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial serta agar anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya.

Pada saat anak menggunakan puzzle, Keterampilan motorik anak memungkinkan mereka bergerak bebas dan refleks dengan menggunakan seluruh otot tubuhnya. Seorang anak tidak dapat memisahkan kegiatan sehari-hari mereka dari keterampilan motorik mereka. Dikemukakan (Akbar, Karta, & Astawa, 2022, p. 2696) menerangkan bahwa Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Dapat diartikan juga bahwa perkembangan motorik dapat diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Perkembangan motorik

meliputi motorik kasar dan motorik halus disini lebih menekankan pada motorik halus. Motorik halus merupakan kegiatan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

Bermain puzzle tidak lepas dari interaksi anak satu dengan yang lain ketika bermain sambil belajar. sehingga anak dapat bermain puzzle untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dan merangsang perkembangan bahasa khususnya bahsa ekspresif anak dengan baik. Sedangkan menurut (Simanjuntak, Widyana, & Astuti, 2020, p. 52) bahasa adalah kapasitas ini mempunyai manusia supaya berkomunikasinya lewat manusia lain memakai tanda-tanda, seperti isyarat dan kata-kata. Penalaran verbal seorang anak menunjukkan kemampuan berbahasa yang dimilikinya. Tujuannya adalah untuk mengajar anak-anak bagaimana mengkomunikasikan ide-ide secara lisan dengan mendengarkan mereka dan kemudian melafalkannya. Salah satu tahap kemampuan berbahasa anak ialah tahap membaca permulaan, dimana membaca ialah salah satu kemampuan anak dalam memahami kosakata bahasa dan pengenalan huruf baik itu melalui gambar, melalui pendengaran dan berbagai media yang mendukung kemampuan membaca anak supaya anak bisa berbasis secara baik serta benar.

Anak mampu meningkatkan ide belajarnya dalam observasi belajarnya dengan mampu melatih dan merangsang kemampuan kognitif melalui bermain puzzle. Menurut (Munawwirah, Parwoto, & Ilyas, 2021, p. 18) Kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, jadi kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar, kognitif memberikan kesempatan kepada ide-ide dan belajar. Anak-anak menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan memahami aturan bermain dan lain-lain. Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan problem solving yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif.

Selanjutnya bermain puzzle juga mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak mengacu pada kemampuan untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengepresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif, mampu menjalin hubungan dengan teman sebaya dan dengan orang dewasa di sekelilingnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar. Menurut (Bifadlilah, Elan, & Gandana, 2023) menyatakan bahwa Kemampuan dengan orang untuk lain berhubungan disebut sebagai perkembangan sosial,

sedangkan kemampuan untuk mengontrol dan mengekspresikan perasaan seseorang melalui perilaku dikenal sebagai perkembangan emosional. Kecerdasan sosial emosional merupakan bagian dari kecerdasan. Keterampilan dapat dibagi menjadi dua kelompok: keterampilan pribadi dan keterampilan sosial. Kemampuan pribadi mencakup hal-hal seperti kesadaran diri, kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengendalikan emosi, dan kemampuan untuk menemukan pola dalam peristiwa. Keterampilan sosial adalah elemen kunci kecerdasan emosional, dan empati adalah bakat sosial yang bergantung pada kesadaran diri untuk mengenali perasaan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang digunakan adalah uji *paired sampel T* tes dengan taraf signifikan 0,05. Setelah dilakukan pengujian *paired sampel T* tes didapatkan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 sejalan dengan pengambilan keputusan uji *paired sample T* tes jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Ini berarti hipotesis yang menyatakan bahwa Efektivitas Penggunaan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang dapat diterima kebenarannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh Efektivitas Penggunaan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Kusuma Palembang. Hal ini bisa disimpulkan dari antara pretest dan posttest yang diberikan di kelas eksperimen, skor meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji . *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan volume 7, Nomor 4b, DOI: https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042 , 2695 – 2703 .*
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA, 126 135.*
- Andriani, D., & Jannah, M. (2023). The Influence of Use of Rupintive Media on Literation of Group B Children In Ra Ar-Roudhloh Tenggaro Keluang District, Musi Banyuasin District. *Journal on Education, 06(01), 4190 4201.*
- Anggraini, V., Syofriend, Y., Yeni, I., & Priyanto, A. (2022). Bahasa Anak Usia Dini. Padang: PACE (Partnership for Action on Community Education).
- Bifadlilah, A., Elan, & Gandana, G. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. *JURNAL PAUD*

-
- AGAPEDIA, Volume 7 nomor 2, <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia> , 184-189.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 14-17.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Ijurnal Obsesi: Jurna Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233-240.
- Etnawati, S. (2021). Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, Volume 22, Nomor 2 Desember 2021, 130 - 138, 22(2), 130-138
- Friantary, H. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Zuriah Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 127-136.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 135-148.
- Herawati, N., & Katoningsih, S. (2023). Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1685 1695.
- Hilmawati, Effendi, D., & Padilah. (2024). The Effect Of The Multisensory Method On The Beginning Reading Ability Of Children In Group B Kb Thia Ananda Mariana. *Journal on Education*, 11695-11705.
- Iskandar, S., Hamid, L., & Nurhidayah, N. (2021). Peningkatan Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Karyawisata. *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 1(2), 12-13.
- Kudsiah, M., & Alwi, M. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JE Elementary Jurnal Elementary*, 102-106.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 312-325.
- Maryati, Widiana, Y. W., & Fahmi, A. I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Permata Hati. *Jurnal Tahsinia* , 156-171.
- Munawwirah, B., Parwoto, & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pebelajar Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *TEMATIK*, Volume 7, Nomor 1, 17 - 23 .
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512-519.
- Nadirahsyahla, S., Fauzi, T., & Andriani, D. (2022). Pengaruh Permainan Bowling Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Usia Dini. *PAUD*

- Lectura: Journal of Early Childhood Education, 5(3), 1-8.
- Nurfadilah, E., Marwah, S., Ningsih, Y., & Saripudin, A. (2025). Akselerasi Pengembangan Kosakata: Analisis Efektivitas Media Puzzle Huruf Pada Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Cendekia, Volume 8, Edisi 1*, 1-11.
- Nurjannah, Herlina, Asti, A. S., & Amriani, S. R. (2024). Pengaruh Metode Bercerita Gambar Seri Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun Di Nobel Playgroup & Kindergarten. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 02*, 6088-6099.
- Putri, Imelda Y. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putri Aisyah Kebon IX Kecamatan Sungai Gelam. Jambi: Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi.
- Prasetia, I. (2022). Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Paraktik. Sumatera Utara: UMSU Press.
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rahma, S. D., Lestariningsrum, A., & Rukmanasari, A. T. (2024). Peningkatkan Kemampuan Pengendalian Diri Anak Melalui Media Puzzle . *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* , 35-46.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 49-58.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap dan Respon Anak PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Media Animasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083-1100.
- Simanjuntak, G. M., Widyana, R., & Astuti, K. (2020). Pembelajaran Metode Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* | p-ISSN2087-1317 | e-ISSN 2621-8321, volume II no 1, 51-54