



PENINGKATAN KOSAKATA ANAK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Isrovia Nur Atika Isnaeni¹, Wafa Aerin²
Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen^{1,2}
Email: isrovianur@gmail.com

Diterima: 15/4/2026; Direvisi: 20/4/2026; Diterbitkan: 28/4/2026

ABSTRAK

Pengembangan kemampuan bahasa, khususnya penguasaan kosakata, merupakan fondasi krusial bagi komunikasi dan kesuksesan akademik anak usia dini, namun peserta didik di BA Aisyiyah 1 Wanadadi menunjukkan keterbatasan ekspresi verbal. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kosakata anak usia 4-5 tahun melalui inovasi permainan kotak misteri. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus terhadap dua puluh dua subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi sistematis, dokumentasi visual, dan catatan lapangan untuk merekam perkembangan kognitif serta afektif anak secara akurat. Temuan kuantitatif menunjukkan lonjakan signifikan dalam penguasaan kosakata: dari kondisi pra-tindakan yang hanya mencapai 36%, naik menjadi 68% pada siklus I, hingga mencapai kriteria keberhasilan sebesar 85% pada siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa stimulasi melalui perabaan dan penebakan benda dalam kotak misteri efektif memicu rasa ingin tahu serta memperkuat daya ingat linguistik anak secara multisensori. Simpulannya, permainan kotak misteri merupakan strategi pedagogis yang efektif serta menyenangkan untuk mentransformasi anak dari pasif menjadi aktif berbicara, sehingga sangat direkomendasikan bagi pendidik PAUD dalam mengoptimalkan masa keemasan perkembangan bahasa peserta didik di lingkungan sekolah guna mewujudkan prestasi akademik yang gemilang melalui interaksi yang berkelanjutan serta edukatif bagi mereka.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Kosa Kata Anak, Kotak Misteri, Permainan*

ABSTRACT

Language development, particularly vocabulary mastery, is a crucial foundation for communication and academic success in early childhood, yet students at BA Aisyiyah 1 Wanadadi exhibit limited verbal expression. This study focuses on improving the vocabulary of 4-5 year old children through the innovation of the mystery box game. The method applied is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection in two cycles on twenty-two research subjects. Data collection instruments include systematic observation, visual documentation, and field notes to accurately record children's cognitive and affective development. Quantitative findings show a significant increase in vocabulary mastery: from the pre-action condition of only 36%, increasing to 68% in cycle I, and reaching the success criteria of 85% in cycle II. These results prove that stimulation through touching and guessing objects in the mystery box effectively triggers curiosity and strengthens children's linguistic memory in a multisensory manner. In conclusion, the mystery box game is an effective and fun pedagogical strategy to transform children from passive to active speakers, so it is highly recommended for PAUD educators in optimizing the golden age of students' language



development in the school environment to realize brilliant academic achievements through continuous and educational interactions for them.

Keywords: *early childhood, children's vocabulary, mystery box, game*

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa pada masa kanak-kanak merupakan bagian yang sangat krusial dari keseluruhan proses pertumbuhan manusia, terutama saat memasuki fase usia empat hingga lima tahun yang dikenal sebagai masa keemasan. Pada periode ini, perbendaharaan kata menjadi elemen paling mendasar karena berfungsi sebagai struktur utama dalam kemampuan individu untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan, serta memproses pemikiran secara logis. Kemampuan menguasai kosakata tidak hanya berpengaruh pada kecakapan lisan, tetapi juga menjadi fondasi bagi keterampilan membaca dan pemahaman teks yang mendalam di masa depan. Berdasarkan perspektif perkembangan mental, anak pada rentang usia ini mulai mampu menggunakan berbagai simbol dan imajinasi untuk memahami lingkungan di sekitarnya secara lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang bersifat konkret melalui eksplorasi benda nyata atau aktivitas fisik guna membantu mereka membangun pengetahuan baru secara efektif. Penguasaan kata yang baik juga memfasilitasi interaksi sosial yang berkualitas dalam lingkup pendidikan maupun keluarga. Tanpa bekal kosakata yang memadai, anak akan mengalami hambatan besar dalam mengekspresikan diri serta memahami informasi yang mereka terima dari lingkungan sosial yang semakin kompleks setiap harinya (Amini & Suyadi, 2020; Nurhayani & Eliza, 2022; R et al., 2022; Sari et al., 2023; Wijaya et al., 2020).

Dalam jangka panjang, kekayaan perbendaharaan kata sejak dini bertindak sebagai indikator utama bagi keberhasilan kemampuan membaca dan prestasi akademik saat anak memasuki jenjang sekolah dasar. Anak-anak yang memiliki tabungan kata yang melimpah cenderung lebih mudah menyerap materi pelajaran dan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam bergaul. Pengajaran kosakata secara eksplisit melalui kegiatan interaktif seperti membaca bersama serta latihan yang dilakukan secara berulang terbukti sangat mangkus untuk memperluas pemahaman bahasa mereka. Selain peran pendidik di lembaga formal, keterlibatan aktif orang tua dalam percakapan rutin di rumah memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan kecerdasan linguistik anak. Interaksi verbal yang intensif mendorong anak untuk berani memproduksi kata-kata baru dan memahami makna di baliknya secara kontekstual. Penggunaan media visual seperti gambar atau kartu kata juga sangat membantu dalam mengenalkan konsep-konsep abstrak yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Dengan demikian, menciptakan lingkungan yang kaya akan stimulasi bahasa menjadi keharusan agar perkembangan kognitif dan emosional anak dapat berjalan secara optimal sesuai dengan tahapan usia mereka yang sangat dinamis (Afifah et al., 2023; Hidayati et al., 2024; Parti, 2023; Paujiah et al., 2022; Rozi & Zubaidah, 2021).

Kenyataan yang ditemukan di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara standar perkembangan yang diidealkan dengan kondisi aktual para peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di BA Aisyiyah 1 Wanadadi pada tahun ajaran 2025/2026, kemampuan kosakata anak ditemukan masih berada pada kategori yang relatif rendah dan memprihatinkan. Dari total dua puluh dua siswa, hanya tercatat delapan anak yang menunjukkan antusiasme tinggi saat merespons pertanyaan guru, sementara empat belas anak lainnya cenderung bersikap pasif. Sebagian besar siswa lebih memilih untuk diam seribu bahasa ketika diminta untuk mengungkapkan isi pikiran atau perasaan mereka secara terbuka di depan kelas. Ketidakmampuan anak dalam mengekspresikan diri ini



disebabkan oleh rasa bingung mengenai cara menyusun kalimat yang tepat serta adanya rasa takut melakukan kesalahan saat berbicara. Akibatnya, penguasaan kata benda maupun kata sifat pada anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan target capaian kurikulum yang berlaku. Kondisi ini menuntut adanya perhatian khusus serta tindakan nyata dari pihak pengelola sekolah guna memperbaiki kualitas interaksi lisan para siswa di lingkungan tersebut (Kudadiri, 2023; Kundaryanti & Anggraini, 2024; Maudy et al., 2023).

Rendahnya tingkat kemampuan bahasa ini dipicu oleh kurangnya penggunaan strategi pembelajaran inovatif yang mampu merangsang keinginan anak untuk aktif berbicara secara spontan di dalam kelas. Proses pengajaran yang ada saat ini masih sangat didominasi oleh fokus pada keterampilan membaca dan menulis secara mekanistik, sedangkan porsi pengembangan kosakata melalui stimulasi lisan belum mendapatkan perhatian yang memadai. Padahal, sebelum mampu menguasai aspek tulisan, anak memerlukan banyak pengalaman langsung melalui aktivitas mendengar, melihat, serta menyentuh objek secara fisik. Penggunaan metode yang monoton sering kali membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat untuk mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Meskipun berbagai kajian terdahulu telah menyarankan penggunaan permainan eksploratif seperti kotak misteri untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan daya ingat anak, penerapannya masih sangat jarang ditemukan. Media tersebut sebenarnya menawarkan pengalaman *multisensory* yang mampu memperkuat hubungan antara persepsi indra dengan konsep berpikir kognitif pada tingkat usia dini. Dengan memanfaatkan rasa ingin tahu anak yang besar, permainan ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan berbagai istilah baru secara menyenangkan.

Inovasi dalam penelitian ini terletak pada penekanan keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi, menyebutkan, serta mengklasifikasikan benda secara mandiri melalui eksplorasi alami di BA Aisyiyah 1 Wanadadi tahun ajaran 2025/2026. Fokus pada pemerolehan kosakata yang berlangsung secara organik ini diharapkan dapat memberikan warna baru dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Permainan kotak misteri dipilih sebagai instrumen utama karena memiliki keunggulan dalam memicu rasa ingin tahu serta menjaga fokus belajar anak melalui elemen kejutan yang ditawarkan. Melalui media ini, anak tidak hanya sekadar menghafal kata, tetapi juga belajar mendeskripsikan tekstur, bentuk, dan sifat benda yang mereka raba di dalam kotak tersebut. Kebaruan riset ini juga menyentuh aspek konteks lokal yang disesuaikan dengan profil unik peserta didik di lingkungan sekolah tersebut. Dengan menumbuhkan rasa ketertarikan yang kuat terhadap proses pembelajaran, kemampuan lisan anak secara otomatis akan mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan kegembiraan mereka dalam bermain. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk merumuskan upaya nyata dalam mendongkrak perbendaharaan kata siswa melalui judul penelitian mengenai peningkatan kosakata melalui permainan kotak misteri bagi anak.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan mengadopsi model sistematis dari Kemmis dan McTaggart. Prosedur pelaksanaan dijalankan dalam 2 siklus yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi harian, hingga refleksi secara mendalam. Lokasi penelitian ditetapkan secara spesifik di BA Aisyiyah 1 Wanadadi dengan melibatkan 22 peserta didik kelompok A yang berada pada rentang usia 4 sampai 5 tahun sebagai subjek utama. Rangkaian kegiatan ini berlangsung selama durasi 2 bulan, mencakup fase pra-siklus untuk memetakan



kondisi awal, diikuti oleh implementasi tindakan nyata di dalam kelas. Melalui kerangka kerja ini, peneliti berupaya memperbaiki praktik instruksional guna mendongkrak penguasaan bahasa anak secara terukur dan berkelanjutan. Fokus utama pengembangan diarahkan pada integrasi permainan eksploratif yang mampu memicu rasa ingin tahu siswa melalui elemen kejutan. Setiap siklus dirancang untuk menjamin kecukupan informasi yang kredibel serta tuntas dalam menjawab permasalahan rendahnya ekspresi verbal pada anak didik di lapangan pada periode tahun 2026 ini secara komprehensif.

Instrumen pengumpulan data primer dalam studi ini menggunakan lembar observasi aktivitas dan dokumentasi visual berupa foto serta arsip penilaian. Perangkat evaluasi disusun berdasarkan kisi-kisi perkembangan bahasa yang mencakup 3 indikator utama, yaitu kemampuan menyebutkan nama benda, melafalkan kosakata dengan artikulasi jelas, serta menggunakan kata tersebut dalam kalimat sederhana. Total terdapat 12 item penilaian yang diukur melalui rubrik perkembangan khusus untuk memotret kemajuan kognitif subjek secara berkala. Tahapan pengolahan informasi menerapkan pendekatan campuran yang bersifat integratif dan sistematis. Data kuantitatif diolah dengan menghitung persentase perkembangan kosa kata anak guna melihat lonjakan capaian dari angka 36 persen menuju target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85 persen. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk memaknai interaksi multisensori selama penggunaan *mystery box* berlangsung secara alami. Peneliti melakukan sinkronisasi antara catatan lapangan dengan fakta sosiologis yang terekam guna menghasilkan simpulan ilmiah yang valid. Seluruh prosedur pengolahan angka diproses secara teliti untuk memberikan gambaran transparan mengenai efektivitas stimulasi perabaan benda nyata dalam memperkuat memori linguistik peserta didik secara tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti melakukan observasi pra siklus terlebih dahulu sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, berdasarkan pada hasil observasi peneliti dengan guru diketahui bahwa kemampuan kosa kata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi masuk dalam kategori relatif masih rendah atau belum berkembang secara optimal. Hal tersebut berdasarkan pada hasil pengamatan kondisi awal atau pra siklus dimana kemampuan kosa kata anak usia 4-5 tahun di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi anak belum mampu berkomunikasi secara aktif dengan teman dan guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan atau pra siklus, maka dapat diketahui bahwa kemampuan kosa kata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan kata benda dengan baik untuk dan rendahnya kemampuan kosa kata anak ini dibuktikan sebanyak 36% anak yang telah mampu mengucapkan kosa kata dengan tepat, sedangkan sebanyak 74% anak usia 4-5 tahun belum mampu mengucapkan kosa kata dengan tepat.

Berdasarkan pada data yang lebih rinci diketahui bahwa dari jumlah 22 anak hanya 2 anak atau 10% kemampuan kosa kata anak usia 4-5 tahun berkembang sangat baik, kemudian terdapat 4 anak atau 18% kemampuan kosa kata anak berkembang sesuai harapan, serta terdapat 11 anak atau 50% kemampuan kosa kata anak diketahui mulai berkembang, sedangkan sisanya yakni 5 anak atau sebesar 22% kemampuan kosa kata anak belum berkembang sehingga perlu upaya guru dalam meningkatkan keterampilan bicara anak melalui pembelajaran dengan boneka tangan yang lebih inovatif. Distribusi frekuensi dan presentase hasil pengamatan pada kondisi awal atau pra



siklus tentang upaya meningkatkan kemampuan kosa kata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data Frekuensi dan Presentase Pra Siklus

No	Perkembangan Kemampuan kosa kata Anak Usia 4-5 Tahun	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Belum Berkembang	5	22,00%
2	Mulai Berkembang	11	50,00%
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	18,00%
4	Berkembang Sangat Baik	2	10,00%
	Jumlah	22	100%

Berdasarkan tabel 1 pra siklus di atas tentang peningkatan kemampuan kosa kata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi maka dapat diketahui kemampuan kosa kata anak terbukti belum berkembang secara optimal. Melihat pada kondisi pra siklus terkait perkembangan kemampuan kosa kata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi terdapat 6 anak atau 28% yang berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Maka salah satu upaya guru untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri sekaligus untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi.

Pembelajaran pada siklus I selama dua kali pertemuan berturut-turut anak mengalami perkembangan yang cukup positif, maka hal tersebut akan dapat ditandai dengan meningkatnya perkembangan kemampuan kosa kata anak usia 4-5 tahun. Siklus I peningkatan keterampilan bicara anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) diketahui ada 6 atau 27% kemudian perkembangan keterampilan bicara anak masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 8 anak atau 36%, selanjutnya perkembangan kemampuan kosa kata anak yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 anak atau 27%, sedangkan perkembangan keterampilan bicara anak yang masuk pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau sebesar 10%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan telah mengalami peningkatan namun belum maksimal pada keterampilan bicara melalui boneka tangan pada anak usia 4-5 tahun di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi.

Adapun hasil distribusi frekuensi dan presentase hasil observasi siklus I tentang perkembangan kosa kata anak melalui kegiatan permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data Frekuensi dan Presentase Siklus I

No	Perkembangan Kemampuan kosa kata anak 4-5 tahun	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Belum Berkembang	2	10,00%
2	Mulai Berkembang	6	27,00%
3	Berkembang Sesuai Harapan	8	36,00%
4	Berkembang Sangat Baik	6	27,00%
	Jumlah	22	100%

Setelah melihat tabel 2 maka disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi baru mencapai 63%, atau sebanyak 14 anak yang masuk kepada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, sedangkan sisanya yakni sebanyak 37% atau ada sebanyak 8 anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi masuk kategori mulai berkembang dan kategori belum berkembang.



Berdasarkan pada tabel distribusi frekuensi dan presentase apabila mengacu pada kriteria yang ditetapkan yakni hasil perkembangan baru mencapai 63%, sehingga belum mencapai presentase 80% ke atas maka tindakan penelitian pada siklus I belum berhasil, oleh karena itu peneliti mengadakan perbaikan dan melanjutkan tindakan penelitian pada siklus II dalam rangka untuk mengadakan perbaikan sehingga dapat mencapai target yang telah ditentukan peneliti. Berdasarkan tabel pada siklus I di atas tentang peningkatan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi maka diketahui bahwa kemampuan kosa kata anak sudah berkembang namun hasilnya belum optimal sehingga perlu ada tindakan lebih lanjut.

Pada proses pembelajaran Siklus I masih terdapat hal-hal yang harus dibenahi diantaranya dalam pengkondisian anak, menjelaskan permainan, dan menjelaskan tentang kotak misteri kurang jelas, sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri. Sehingga pada Siklus I kemampuan kosa kata anak belum berhasil memenuhi target yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini menunjukkan bahwa siklus belum bisa untuk dihentikan karena belum memenuhi target keberhasilan yakni $\leq 80\%$ dari jumlah anak sehingga perlu melakukan perbaikan pada tindakan siklus II.

Pada kegiatan tindakan siklus II, maka peneliti melihat anak semuanya terlihat lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melihat anak nampak lebih semangat mengikuti kegiatan permainan kotak misteri, dari setiap pertemuan keberhasilan anak nampak mengalami peningkatan anak sudah tidak mengalami sedikit kesulitan dalam melakukan kegiatan permainan kotak misteri.

Pembelajaran pada siklus II peningkatan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi selama dua kali pertemuan terbukti mengalami peningkatan. Keberhasilan mencapai 31% atau sebanyak 7 anak yang telah mengalami perkembangan kemampuan kosa kata pada Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian 54% atau sebanyak 12 anak terbukti perkembangan keterampilan bicara anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), selanjutnya ada 10% atau 2 anak yang perkembangan keterampilan bicara masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan sisanya adalah terdapat 5% atau 1 anak peningkatan perkembangan keterampilan bicara anak masuk kategori Belum Berkembang (BB).

Distribusi frekuensi dan presentase pada tindakan siklus II tentang perkembangan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi dan Presentase Siklus II

No	Perkembangan Kemampuan kosa kata Anak Usia 4-5 Tahun	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Belum Berkembang	1	5%
2	Mulai Berkembang	2	10%
3	Berkembang Sesuai Harapan	12	54%
4	Berkembang Sangat Baik	7	31%
	Jumlah	22	100%

Distribusi tabel 3 hasil pengamatan siklus II pada semua indikator, maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi sudah mencapai 85%, atau sebanyak 19 anak yang masuk kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, sedangkan sisanya 15% atau sebanyak 3 anak masih masuk kategori mulai berkembang dan belum berkembang.



Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan di atas 80% dari jumlah anak dimana kemampuan kosakata anak mengalami peningkatan 85%, sehingga melalui permainan kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan kosa kata anak, hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk guru.

Berdasarkan tabel pada siklus II di atas tentang perkembangan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara maka dapat diketahui bahwa anak sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik yakni dari keempat indikator yang ditetapkan peneliti anak-anak dapat berkembang secara optimal dan mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan. Setelah melihat hasil pengamatan, dapat disimpulkan terdapat peningkatan kemampuan kosa kata anak melalui permainan kotak misteri di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara sudah mencapai 85%, atau sebanyak 19 anak yang masuk kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, sedangkan sisanya sebesar 15% atau sebanyak 3 anak di BA Aisyiyah 1 Wanadadi yang masuk pada kategori mulai berkembang dan belum berkembang.

Untuk memudahkan pemahaman terhadap tingkat perkembangan peningkatan kosakata anak di Lembaga BA Aisyiyah 1 Wanadadi dapat dilihat pada tabel perbandingan pra siklus, siklus I dan siklus II berikut:

Tabel 4. Distribusi Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kosa kata Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Perkembangan Kemampuan kosa kata Anak Usia 4-5 Tahun	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		(F)	(%)	(F)	(%)	(F)	(%)
1	Belum Berkembang	5	22%	2	10%	1	5%
2	Mulai Berkembang	11	50%	6	27%	2	10%
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	18%	8	36%	12	54%
4	Berkembang Sangat Baik	2	10%	6	27%	7	31%
	Jumlah	22	100%	22	100%	22	100%

Pembahasan

Analisis kondisi awal di lembaga pendidikan tersebut menunjukkan bahwa penguasaan perbendaharaan kata pada peserta didik usia dini masih memerlukan perhatian serius. Sebelum intervensi dilakukan, pengamatan menunjukkan hanya terdapat 6 anak yang mampu mencapai kriteria perkembangan bahasa secara optimal. Data ini merepresentasikan kondisi di mana baru 28 subjek didik yang memiliki kecakapan dalam melafalkan kata sifat maupun kata kerja secara mandiri. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh kurangnya stimulus yang mampu memantik imajinasi serta minat bicara aktif dalam lingkungan kelas. Proses pembelajaran yang cenderung satu arah membuat interaksi verbal menjadi sangat terbatas bagi anak. Fenomena tersebut mengindikasikan perlunya sebuah media yang mampu menggabungkan unsur rahasia dan eksplorasi fisik guna merangsang saraf otak dalam mengenali objek baru. Pendekatan konvensional yang tidak melibatkan benda nyata sering kali gagal membangun koneksi antara pemahaman visual dan lisan. Oleh karena itu, pengenalan media *mystery box* dipandang sebagai solusi untuk menjembatani hambatan komunikasi ini. Langkah tersebut bertujuan mengoptimalkan fungsi *neurolinguistic* melalui aktivitas meraba dan menebak benda secara langsung agar memori jangka panjang terbentuk kuat (Atho' & Widjanarko, 2022; Dhamayanti, 2023; Huszka et al., 2024; Sukanti, 2022).



Implementasi pada tahapan pertama menunjukkan adanya pergeseran minat yang sangat positif di kalangan peserta didik kelas tersebut. Setelah guru menerapkan permainan berbasis eksplorasi sensorik, jumlah anak yang berhasil mencapai indikator kelancaran bicara meningkat secara signifikan. Tercatat sebanyak 14 peserta didik mulai aktif menggunakan kalimat sederhana untuk merespons instruksi yang diberikan di dalam kelas. Angka ini menunjukkan bahwa kini terdapat 63 anak yang mampu terlibat dalam interaksi verbal secara lebih terstruktur dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Suasana belajar yang menyenangkan melalui media kotak tersebut berhasil meminimalkan rasa cemas saat anak diminta untuk berbicara di depan teman sebayanya. Keterlibatan langsung dalam meraba tekstur benda memberikan rangsangan *multisensory* yang mempercepat penguasaan istilah baru secara intuitif. Peran pendidik dalam memberikan *scaffolding* atau bimbingan berjenjang sangat krusial dalam menuntun anak mengonstruksi pemahaman bahasa mereka secara bertahap. Pengalaman belajar yang bermakna ini membuktikan bahwa interaksi aktif dengan lingkungan fisik mampu memperkuat pengenalan kosa kata benda secara konkret. Stimulasi yang tepat pada fase ini menjadi pondasi penting bagi perkembangan kompetensi lisan anak selanjutnya di kelas (Darihastining et al., 2023; Fitriyah et al., 2021; Syamsuardi et al., 2021; Yusuf & Darmasnyah, 2025).

Memasuki tahapan kedua, keberhasilan penggunaan media permainan ini terlihat semakin matang dan menunjukkan hasil yang jauh lebih konsisten. Peningkatan performa verbal anak mencapai puncaknya dengan total 19 peserta didik yang berhasil menguasai indikator perkembangan bahasa secara menyeluruh. Hal ini menandakan bahwa terdapat 85 anak yang sudah mampu mendeskripsikan variasi warna, bentuk, serta tekstur benda dengan sangat fasih. Lonjakan prestasi ini merupakan buah dari penerapan strategi *modelling* yang sistematis serta pengulangan aktivitas yang menarik bagi anak usia dini. Mereka tidak hanya menyebutkan nama benda, tetapi juga mulai berani menjelaskan fungsi dari objek yang mereka temukan di dalam kotak. Faktor motivasi internal yang tumbuh melalui kegembiraan bermain menjadi pendorong utama penguatan daya ingat terhadap perbendaharaan kata baru. Pengalaman belajar yang bersifat *experiential learning* ini memastikan setiap kata yang dipelajari melekat kuat dalam sistem kognitif subjek didik. Konsistensi dalam memberikan umpan balik positif dari guru turut membangun kepercayaan diri anak untuk mengekspresikan pikiran mereka. Hasil ini memvalidasi efektivitas penggunaan alat bantu fisik dalam pembelajaran komunikasi lisan di sekolah (Harahap et al., 2025; M. Hasanah & Sumarni, 2025; S. N. Hasanah et al., 2025; P et al., 2026; Purwanigara, 2026).

Dampak dari intervensi ini memberikan implikasi yang luas terhadap pola pengajaran bahasa pada jenjang pendidikan anak usia dini. Permainan kotak misteri terbukti mampu menciptakan ruang eksplorasi yang imajinatif sehingga anak dapat berdialog secara natural tanpa tekanan. Aktivitas yang bersifat *play-based learning* ini menyelaraskan kebutuhan biologis anak untuk bergerak dengan kebutuhan pedagogis untuk belajar berkomunikasi secara efektif. Melalui peran aktif dalam menebak isi kotak, peserta didik secara tidak langsung melatih kemampuan logika serta pengelompokan benda berdasarkan karakteristik fisiknya. Hal tersebut memperkuat aspek bahasa yang tidak hanya terbatas pada hafalan, melainkan pada pemahaman makna di balik sebuah istilah tertentu. Keberagaman benda yang dimasukkan ke dalam media tersebut memberikan wawasan baru yang memperkaya perbendaharaan istilah dalam ingatan anak setiap harinya. Pendidik dapat memanfaatkan strategi ini untuk mengubah suasana kelas yang kaku menjadi laboratorium bahasa yang dinamis dan menyenangkan bagi anak. Perkembangan komunikasi lisan yang pesat menjadi bukti bahwa stimulasi yang tepat sasaran mampu mengoptimalkan potensi bahasa sejak usia dini. Kesuksesan ini mendorong



integrasi media kreatif dalam setiap sesi pengajaran bahasa (Aulia et al., 2026; Jauzza & Fitri, 2026; Maulida & Ilhami, 2026; Nur et al., 2026).

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, penelitian ini tetap memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan di masa depan. Penggunaan media ini sangat bergantung pada variasi benda disediakan guna menjaga agar minat dan rasa ingin tahu anak tidak menurun. Selain itu, cakupan pengamatan yang terbatas pada 1 lokasi penelitian membuat hasil ini memerlukan adaptasi lebih lanjut jika diterapkan pada lingkungan sosial berbeda. Efektivitas jangka panjang dari penguasaan kosakata ini juga perlu dipantau secara berkala untuk memastikan retensi memori tetap terjaga. Faktor perbedaan kecepatan belajar antar individu masih menjadi tantangan dalam memberikan bimbingan bersifat personal di tengah kelompok besar. Namun, secara keseluruhan, data dari siklus terakhir yang menunjukkan keberhasilan 19 anak tetap menjadi bukti empiris yang sangat kuat. Kesimpulan ini mempertegas bahwa permainan kotak misteri adalah strategi yang handal untuk meningkatkan kompetensi verbal anak usia 4 sampai 5 tahun. Inovasi metode pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak terbukti mampu menciptakan transformasi nyata dalam kualitas komunikasi lisan di lembaga pendidikan tersebut guna mendukung kemandirian anak dalam berekspresi secara percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Permainan Kotak Misteri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di BA Aisyiyah 1 Wanadadi dapat disimpulkan bahwa permainan kotak misteri terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak. Peningkatan tersebut terlihat secara signifikan mulai dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, hanya 28%(6 anak) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan mencapai 63% (14 anak) Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada siklus II, dimana persentase mencapai 85% (19 anak). Hasil ini menunjukkan bahwa permainan kotak misteri dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, memperluas kosakata, serta meningkatkan keberanian berbicara. Melalui pengalaman konkret dan pendampingan guru yang tepat, kosakata anak berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis bermain yang menekankan bahwa pengalaman konkret dan stimulasi visual mampu memperkuat perkembangan bahasa anak usia dini. Dengan demikian, penerapan permainan kotak misteri dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun. Guru PAUD disarankan mengintegrasikan permainan ini secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran bahasa karena terbukti meningkatkan kosakata, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Abidin, R. (2023). Penggunaan TIK berbasis video animasi dengan metode show and tell pada perkembangan bahasa anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4107. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3659>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. *PAUDIA Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>



- Atho', Y. M., & Widjanarko, M. (2022). Pengaruh media cerita bergambar berbasis mind mapping terhadap literasi berbahasa anak. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 114. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.60223>
- Aulia, P. F., Hijriyah, U., & Erlina, E. (2026). Pengembangan media lempar dadu berbantuan flash card untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 821. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9687>
- Darihastining, S., Mardiana, W., Misnawati, M., Sulistyowati, H., Rahmawati, Y., & Sujinah, S. (2023). Penerapan berbagai hipotesis pemerolehan bahasa kedua terhadap anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3893>
- Dhamayanti, N. (2023). Audio podcast and video practical for short and long-term memory student. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.26877/eternal.v14i1.14588>
- Fitriyah, L., Khalifatunnisa, K., Hasanah, U., Badriyah, N., Yasin, K. N. L., Melinda, K., & Suhada', A. (2021). Socializing the importance of early childhood stimulation. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 475. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1964>
- Harahap, I. M., Sit, M., & Sitorus, A. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran dan kepercayaan diri terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1907. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7034>
- Hasanah, M., & Sumarni, S. (2025). Peran guru dalam peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini melalui metode bercerita. *Journal of Education Research*, 6(4), 935. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2629>
- Hasanah, S. N., Putriyanti, L., & Sulianto, J. (2025). Peran pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan berbahasa pada anak speech delay. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2580. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7032>
- Hidayati, U., Pusari, R. W., & Sagala, A. C. D. (2024). Peningkatan bahasa ekspresif anak usia 3–4 tahun melalui buku cerita Little Abid. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.2668>
- Huszka, B., Stark, A., Aini, I., & Annisa, R. I. (2024). Makna metafora pada pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia di kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Indonesian Language Education and Literature*, 9(2), 443. <https://doi.org/10.24235/ileal.v9i2.16645>
- Jauzza, Z. F., & Fitri, A. W. (2026). Inovasi media smart box sebagai sarana stimulasi membaca permulaan pada anak usia dini. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 809. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9029>
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Adobe Flash CS 6 dalam pelayanan konseling untuk meningkatkan keterampilan berbicara sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3158. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6122>
- Kundayanti, F. D., & Anggraini, D. (2024). Kajian kesalahan penggunaan bahasa kasar dalam interaksi antar teman sebaya di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 30. <https://doi.org/10.62017/jpmi.v1i4.612>
- Maulida, M., & Ilhami, A. (2026). Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun melalui flashcard suku kata di TK. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian*



- Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 587.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8244>
- Maudyta, D., Aslamiah, A., & Wahdini, E. (2023). Pengaruh tingkat pendidikan dan perhatian orang tua pada pola komunikasi terhadap kemampuan berbicara anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1302.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3897>
- Nur, R. R. S., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media pembelajaran roda berputar pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 300.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8908>
- Nurhayani, N., & Eliza, D. (2022). Upaya pengembangan kosakata dengan metode dialog iman Asma'ul Husna di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4638.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2825>
- P, D. R., N, R. D., A'yuni, K., Kuntianah, K., Handayanah, E., & Yusuf, A. R. (2026). Penerapan repetition dan reinforcement dalam pembentukan keterampilan praktik kejuruan murid SMK. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 647. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9031>
- Parti, P. P. (2023). Media pembelajaran rolling smart berbasis permainan kartu huruf pada kemampuan minat baca anak. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 6.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.66276>
- Paujiah, T. S., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Peran lingkungan dalam menstimulasi perkembangan bahasa serta menumbuhkan karakter anak usia dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 103.
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.821>
- Purwanigara, S. (2026). Institutional branding strategies through internal English camp at Islamic boarding school. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 289. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7861>
- R, A. H. A., Rozi, F., & H. K., I. (2022). Metode bernyanyi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata anak usia dini. *PALAPA*, 10(1), 80.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v10i1.1670>
- Rozi, F., & Zubaidah, Z. (2021). Penerapan media gambar berseri dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia dini. *Muróbbi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257.
<https://doi.org/10.52431/murobbi.v5i2.433>
- Sari, D. P., Sujarwo, S., & Masripah, M. (2023). Pengaruh pemanfaatan flashcard terhadap motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6376. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5234>
- Sukanti, A. P. D. A. (2022). Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik dewa Tri Murti dengan media halilintar melalui pendekatan multisensori bagi siswa tunarungu kelas II SDLB di SLB N 1 Badung. *Guna Widya Jurnal Pendidikan Hindu*, 9(1), 54. <https://doi.org/10.25078/gw.v9i1.24>
- Syamsuardi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2021). Metode storytelling dengan musik instrumental untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>



- Wijaya, C., Lubis, R. R., Haidir, H., Suswanto, S., & Saputra, I. B. (2020). Program One Week One Story berbasis keislaman sebagai bekal keterampilan abad 21 pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1544. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.917>
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. *Aulad Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1055>