

Peningkatan Kosakata Anak melalui Permainan Kotak Kartu Kata Bergambar dan Engklek

Nurmi Damanik¹, Asri Neli Putri²

Program Studi Pendidikan PAUD, Institut Pendidikan Teknologi ‘Aisyiyah Riau, Kota Pekanbaru, Indonesia^{1,2}

Corresponding Author: asrineliputri@iptar.ac.id¹

Info Artikel

Submitted: 20 Juli 2026

Revised : 14 Agustus 2026

Accepted: 20 September 2026

Published: 17 Oktober 2026

Keywords: children's vocabulary, picture word cards, traditional game, engklek, early childhood

Kata Kunci: kosakata anak, kartu kata bergambar, permainan tradisional, engklek, anak usia dini

Abstract

This study aims to determine the improvement of early childhood vocabulary skills through a picture word card box game combined with the traditional game of hopscotch. The study was motivated by the low vocabulary mastery of Group B children due to monotonous, memorization-oriented language learning with limited movement activities. This study employed Classroom Action Research (CAR), consisting of a pre-cycle, Cycle I, and Cycle II, with each cycle involving planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects were 15 Group B children aged 5–6 years. Data were collected through observation, performance assessment, and documentation, then analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches based on the percentage of classical mastery. The results showed an improvement in children's vocabulary skills from 33.3% in the pre-cycle to 60% in Cycle I and 86.7% in Cycle II, exceeding the success criterion of 75%. These results indicate that the picture word card box game combined with the traditional game of hopscotch is effective in stimulating children's vocabulary skills in an enjoyable way

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini melalui permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata anak kelompok B akibat pembelajaran bahasa yang monoton, berorientasi pada hafalan, dan minim aktivitas gerak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata dari 33,3% pada pra-siklus, menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 86,7% pada siklus II, melampaui kriteria keberhasilan sebesar 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek efektif menstimulasi kosakata anak secara menyenangkan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

Pendahuluan

Masa usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan anak yang menjadi dasar bagi perkembangan berbagai aspek, termasuk kemampuan bahasa. Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata, karena kemampuan mengenal dan menggunakan kata dapat mendukung anak dalam menyampaikan gagasan, memahami informasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengembangan kosakata perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Penggunaan media cerita bergambar, misalnya, telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini (Priyatni et al., 2025).

Pembelajaran pada anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menyenangkan. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan, karena permainan dapat memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan stimulasi perkembangan anak. Penelitian mengenai permainan tradisional menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas gerak yang dilakukan selama permainan (Darmawati & Widyasari, 2022; Widayanti et al., 2023).

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah engklek. Permainan engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan melompat pada kotak-kotak yang telah dibuat pada permukaan tanah atau lantai. Aktivitas tersebut melibatkan gerakan tubuh yang dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak. Penelitian Darmawati dan Widyasari (2022) menunjukkan pemanfaatan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sedangkan penelitian Widayanti et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan karakteristik tersebut, pola kotak pada permainan engklek memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga dapat dipadukan dengan materi pembelajaran lainnya.

Selain permainan tradisional, penggunaan media visual juga dapat mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang

menggabungkan unsur gambar dan kata sehingga dapat membantu anak menghubungkan representasi visual dengan informasi tertulis. Penggunaan media kartu kata dan gambar telah diteliti dalam pembelajaran anak usia dini dan menunjukkan efektivitas dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca awal (Setyowati, 2023). Sementara itu, penggunaan media cerita bergambar juga menunjukkan potensi dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan bahasa (Priyatni et al., 2025).

Berdasarkan karakteristik tersebut, permainan tradisional engklek dapat dikembangkan dengan memadukan aktivitas gerak dan media visual melalui permainan “kotak kartu kata bergambar”. Dalam permainan ini, setiap kotak engklek diisi dengan kartu kata bergambar sehingga anak tidak hanya melakukan aktivitas melompat, tetapi juga memperoleh stimulasi bahasa melalui pengenalan gambar dan kata. Anak dapat diminta menyebutkan nama benda berdasarkan gambar, membaca atau mengeja kata yang tersedia, serta menggunakan kata tersebut dalam kalimat sederhana. Perpaduan antara aktivitas fisik dan media visual diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pengembangan permainan tradisional engklek dalam bentuk lain juga telah dilakukan untuk mendukung perkembangan anak, salah satunya melalui permainan *Engklek Puzzle* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024).

Penelitian mengenai permainan tradisional engklek sebelumnya telah banyak diarahkan pada pengembangan kemampuan motorik anak. Darmawati dan Widyasari (2022) mengkaji permainan tradisional engklek dalam kaitannya dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sedangkan Widayanti et al. (2023) mengkaji pemanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Di sisi lain, permainan tradisional engklek juga telah dikembangkan dalam bentuk *Engklek Puzzle* untuk mendukung keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024), serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Novitasari et al., 2023).

Sementara itu, penelitian mengenai media kartu kata dan gambar telah diarahkan pada peningkatan kemampuan membaca awal anak usia dini (Setyowati, 2023) sedangkan media cerita bergambar telah digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini (Priyatni et al., 2025). Berdasarkan penelitian tersebut, permainan tradisional engklek dan media visual telah digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, tetapi penerapannya masih banyak dikaji secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian yang secara khusus memadukan permainan tradisional engklek dengan media kartu kata

bergambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini penting dilakukan untuk memberikan alternatif inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas gerak dan stimulasi bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata anak kelompok B melalui permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek di TK Ananda Kalsa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran di kelas secara sistematis melalui siklus tindakan yang berulang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sebelum pelaksanaan siklus, terlebih dahulu dilakukan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kosakata anak sebelum diberikan tindakan.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Ananda yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Objek penelitian ini adalah kemampuan kosakata anak yang distimulasi melalui permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggambar pola kotak engklek di halaman sekolah, kemudian setiap kotak diisi dengan satu kartu kata bergambar yang memuat gambar benda beserta tulisan katanya, misalnya gambar “apel” dengan tulisan “apel”, gambar “bola” dengan tulisan “bola”, dan seterusnya. Anak diminta melompat dari kotak awal hingga kotak akhir sesuai aturan permainan engklek, dan pada setiap kotak yang diinjak, anak diminta menyebutkan nama benda pada kartu, melafalkan kata yang tertulis, kemudian menggunakan kata tersebut dalam sebuah kalimat sederhana dengan bimbingan guru.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dengan skala penilaian (Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik). Kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel				Indikator	Jumlah Item
Permainan Kotak Kartu Kata Bergambar dengan Engklek				1. Ketepatan anak melompat sesuai pola kotak engklek	2
				2. Antusiasme dan keaktifan anak dalam bermain	
Kemampuan Kosakata Anak				1. Kemampuan mengenal nama benda pada gambar	3
				2. Kemampuan menyebutkan kata sesuai gambar dengan lafal yang tepat	
				3. Kemampuan menggunakan kata dalam kalimat sederhana	

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses permainan berlangsung, unjuk kerja anak dalam menyebutkan dan menggunakan kosakata, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran, serta dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase ketuntasan klasikal, f adalah jumlah anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik, dan N adalah jumlah keseluruhan anak. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan klasikal kemampuan kosakata anak mencapai minimal 75%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil observasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan kosakata anak kelompok B masih tergolong rendah. Dari 15 anak, hanya 5 anak (33,3%) yang mampu menyebutkan dan menggunakan kosakata sesuai indikator, sementara 10 anak lainnya masih kesulitan mengenal nama benda pada gambar maupun menggunakan kata dalam kalimat sederhana. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran bahasa yang masih monoton dan kurang melibatkan aktivitas gerak, sehingga anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi.

Pada siklus I, tindakan mulai diterapkan dengan memperkenalkan permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan

gerak melompat sambil menyebutkan kosakata. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan peningkatan, yaitu 9 dari 15 anak (60%) telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Meskipun mengalami peningkatan, hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan, di antaranya penambahan variasi kartu kata bergambar, pemberian contoh kalimat oleh guru sebelum anak melompat, serta pemberian penguatan (*reward*) bagi anak yang berhasil menyebutkan kosakata dengan tepat.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 13 dari 15 anak (86,7%) telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik dalam kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kosakata. Hasil ini telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 75%, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Rekapitulasi hasil penelitian pada setiap tahapan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penelitian

Tahapan	Jumlah Anak Tuntas	Jumlah Anak Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	5	10	33,3%
Siklus I	6	6	60%
Siklus II	13	2	86,7%

Data pada tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahapan, dari 33,3% pada pra-siklus, menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 86,7% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek efektif dalam menstimulasi kemampuan kosakata anak usia dini.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Darmawati dan Widyasari (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Permainan tradisional engklek juga telah dikembangkan dalam bentuk inovasi pembelajaran untuk mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024) dan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar (Novitasari et al.,

2023). Selain itu, penggunaan media kartu kata dan gambar terbukti dapat mendukung kemampuan bahasa dan literasi anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca awal (Setyowati, 2023). Media cerita bergambar juga dapat digunakan untuk mendukung peningkatan kosakata anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan stimulus visual dan bahasa (Priyatni et al., 2025).

Perpaduan antara permainan tradisional engklek dan media kartu kata bergambar dalam penelitian ini memberikan nilai tambah dibandingkan penggunaan kartu kata bergambar secara statis. Aktivitas melompat pada kotak-kotak engklek membuat anak tidak hanya belajar secara kognitif melalui pengenalan kata dan gambar, tetapi juga terlibat secara fisik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif. Aktivitas tersebut juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Darmawati & Widyasari (2022) yang menunjukkan bahwa permainan engklek dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Permainan tradisional engklek juga telah dikembangkan menjadi bentuk permainan inovatif yang memberikan tantangan dan pengalaman belajar bagi anak usia dini, seperti permainan Engzle atau engklek puzzle yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024).

Pada aspek kosakata, permainan ini juga secara tidak langsung menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak karena anak dilatih untuk menyusun kalimat sederhana berdasarkan kata yang ditemukan pada setiap kotak. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak hanya mengenali dan menyebutkan kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana. Penggunaan media cerita bergambar telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia dini, sedangkan media kartu kata dan gambar dapat mendukung kemampuan bahasa dan literasi melalui kegiatan membaca awal (Priyatni et al., 2025; Setyowati, 2023). Dengan demikian, permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bahasa yang inovatif dan menyenangkan sekaligus mengintegrasikan aktivitas fisik dan stimulasi bahasa dalam satu kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan kosakata anak dari tahap pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik bagi anak. Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan penggunaan media visual berupa gambar dan kata

serta aktivitas fisik melalui permainan engklek. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan yang mendukung perkembangan anak, baik melalui aktivitas fisik maupun melalui pengembangan permainan yang memiliki tujuan pembelajaran tertentu (Darmawati & Widyasari, 2022; Yuniwanti et al., 2024)

Pada pelaksanaan penelitian, bimbingan guru berupa pemberian contoh kalimat sebelum anak melakukan permainan diduga turut membantu anak dalam memahami dan menggunakan kosakata yang diperoleh. Bantuan tersebut diberikan selama proses pembelajaran dan secara bertahap dikurangi ketika anak mulai terbiasa melakukan kegiatan secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan anak selama kegiatan bermain dapat menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual dan melibatkan anak secara aktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sebagaimana ditunjukkan dalam penggunaan media kartu kata dan gambar untuk mendukung kemampuan membaca awal anak usia dini (Setyowati, 2023).

Penggunaan kartu kata bergambar pada setiap kotak engklek juga memungkinkan anak menerima stimulus melalui gambar dan tulisan secara bersamaan. Gambar membantu anak mengenali objek yang dimaksud, sedangkan tulisan memberikan pengenalan terhadap bentuk kata yang berkaitan dengan objek tersebut. Penggunaan media kartu kata dan gambar telah terbukti dapat mendukung kemampuan membaca awal anak usia dini karena membantu anak mengenali dan memahami huruf serta kata yang baru dikenal (Setyowati, 2023). Selain itu, media cerita bergambar juga digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia dini melalui stimulus visual dan bahasa (Priyatni et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan kartu kata bergambar dalam penelitian ini dapat membantu anak menghubungkan objek visual dengan kata yang sesuai.

Aktivitas melompat pada kotak engklek sekaligus menyebutkan kata memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan bahasa secara bersamaan. Kegiatan tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran kosakata yang hanya dilakukan melalui kegiatan duduk dan menghafal. Penelitian Darmawati & Widyasari (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Sementara itu, pengembangan permainan engklek dalam bentuk Engzle telah digunakan untuk mendukung keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan dan dimodifikasi menjadi kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan

perkembangan tertentu.

Selain itu, pemberian penguatan berupa pujian atau penghargaan kepada anak yang berhasil menyebutkan kosakata dengan tepat diduga turut mendukung peningkatan motivasi anak selama kegiatan pembelajaran. Anak menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi dan mencoba menyebutkan kosakata yang terdapat pada kartu. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kegiatan bermain yang melibatkan anak secara aktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II dapat dipengaruhi oleh perbaikan proses pembelajaran, penggunaan media yang lebih menarik, serta meningkatnya keterlibatan anak selama kegiatan.

Permainan kotak kartu kata bergambar juga memiliki kelebihan karena menggabungkan unsur permainan tradisional dan media pembelajaran visual dalam satu kegiatan. Permainan engklek memberikan unsur gerak dan aktivitas fisik, sedangkan kartu kata bergambar memberikan stimulus visual dan bahasa. Perpaduan kedua unsur tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi bagi anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk inovasi pembelajaran, salah satunya melalui permainan Engzle yang mengombinasikan permainan engklek dengan unsur puzzle untuk mendukung keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun (Yuniwanti et al., 2024). Selain itu, permainan engklek telah dikaji sebagai media pembelajaran untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Novitasari et al., 2023).

Pada aspek kosakata, permainan ini juga secara tidak langsung menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak karena anak dilatih untuk menyusun kalimat sederhana berdasarkan kata yang ditemukan pada setiap kotak. Anak tidak hanya diminta mengenali dan menyebutkan nama benda pada gambar, tetapi juga menggunakan kata tersebut dalam kalimat sederhana. Penggunaan media kartu kata bergambar dapat memberikan stimulus visual yang membantu anak memahami hubungan antara gambar dan kata serta mendukung kemampuan membaca awal (Setyowati, 2023). Sementara itu, kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar juga menunjukkan potensi dalam meningkatkan kosakata anak usia dini (Priyatni et al., 2025). Dengan demikian, permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bahasa yang inovatif dan menyenangkan.

Sekalipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang menggembirakan, beberapa keterbatasan tetap perlu dikemukakan sebagai bahan refleksi. Jumlah subjek penelitian yang hanya 15 anak pada satu satuan PAUD menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan

secara luas pada karakteristik anak di lokasi maupun latar belakang yang berbeda. Selain itu, desain penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas berpotensi memunculkan efek Hawthorne, yaitu peningkatan performa anak yang sebagian disebabkan oleh perhatian ekstra selama proses penelitian, bukan semata-mata karena efektivitas media yang diujikan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan kelompok pembandingan pada beberapa satuan PAUD/TK dapat dilakukan untuk memperkuat validitas temuan mengenai efektivitas permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kosakata anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan kotak kartu kata bergambar yang dipadukan dengan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak kelompok B di TK Ananda Kalsa. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui hasil observasi yang menunjukkan kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 33,3% pada tahap pra-siklus, menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 86,7% pada siklus II, yang berarti telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 75%. Peningkatan ini terjadi karena permainan kotak kartu kata bergambar dengan engklek melibatkan aktivitas gerak, visual, dan verbal secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak. Dengan demikian, disarankan kepada guru PAUD/TK untuk memanfaatkan perpaduan permainan tradisional dan media kartu kata bergambar sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa yang kreatif, aktif, dan menyenangkan, sekaligus sebagai upaya melestarikan permainan tradisional di kalangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Novitasari, A., Andriana, E., & Rokhmanah, S. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Priyatni, I., Irmawanti, I., Ishartiwi, I., & Handoyo, R. R. (2025). Peningkatan Kosakata Anak Usia Dini Hambatan Bicara melalui Media Cerita Bergambar Berbasis Proyek di TK. *Jurnal Obsesi :*

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3369–3377. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7657>
- Setyowati, J. (2023). Efektifitas Media Kartu Kata dan Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Number 3).
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional AUD di SIKL. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Yuniwanti, R., Hapidin, H., & Nurjannah, N. (2024). Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869>