

NANAEKE

Indonesian Journal of Early Childhood Education

pISSN 2714-9684, eISSN 2655-8483

Volume 8, Nomor 1, Juni 2025

Available online: [http https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/index](http://https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/index)

DOI: <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.14176>

Penerapan Media Kotak Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak di Kelas A RA. Abnaul Amir

Nurul Ainung¹, Sitti Mania², Ade Agusriani^{3*}, Umi Kusyairi⁴, Thamrin Tayeb⁵

¹Universitas Islam Neeri Alauddin Makassar, Indonesia, Email: nurulainung20@gmail.com

²Universitas Islam Neeri Alauddin Makassar, Indonesia, Email: sitti.mania@uin-alauddin.ac.id

^{3*}Universitas Islam Neeri Alauddin Makassar, Indonesia, Email: ade.agusriani@uin-alauddin.ac.id

⁴Universitas Islam Neeri Alauddin Makassar, Indonesia, Email: umi.kusyairi@ui-alauddin.ac.id

⁵Universitas Islam Neeri Alauddin Makassar, Indonesia, Email: thamrin.tayeb@uin-alauddin.ac.id

*email ade.agusriani@uin-alauddin.ac.id

Diajukan: 29/06/2025

Ditinjau: 29/06/2025

Diterima: 30/06/2025

Diterbitkan: 30/06/2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan media kotak ajaib dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak di kelas A. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media kotak ajaib dilakukan secara jelas dan bervariasi sehingga dapat menarik perhatian anak dengan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan II. Anak yang mengikuti pembelajaran menunjukkan ciri-ciri perkembangan, siswa mampu memahami instruksi yang diberikan oleh guru dalam bahasa yang mudah dimengerti. Peningkatan kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan gambar yang mereka peroleh serta mampu menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan apa yang diingat. Peningkatan ini dapat dilihat dari pra-siklus dengan persentase 100% atau 15 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan nilai rata-rata 30%, yang menunjukkan bahwa anak belum berkembang sesuai indikator. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 100% atau 15 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 13 anak atau 2 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata 66%, yang menunjukkan bahwa anak belum berkembang sepenuhnya sesuai indikator sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, anak mengalami peningkatan yang sangat baik dengan persentase 100% atau 15 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata 98%, yang menunjukkan peningkatan sesuai indikator keberhasilan yaitu 75%. Oleh karena itu, peneliti menghentikan Penelitian Tindakan Kelas dengan nilai rata-rata 98%.

Kata Kunci: Media Kotak Ajaib, Peningkatan Kemampuan

Abstract

The purpose of this study To determine the process of implementing the magic box media in improving children's language skills in class A Based on the results of the study, the application of the magic box media was carried out clearly and variedly so that it could attract the attention of students by improving language skills. Improvements can be seen from the research that has been conducted in cycles I and II. Students who participate achieve developmental characteristics, students are

able to understand the instructions given by the teacher in language that is easy to understand. Improvements in students' language skills can be seen from the child's ability to mention the pictures they get and are able to tell their experiences related to what is remembered. The increase can be seen from the pre-cycle with a percentage of 100% or 15 children have developed (MB) with an average value of 30% which can be said that children have not developed according to the indicator, then in cycle 1 there was an increase with a percentage of 100% or 15 children have developed according to expectations (BSH) and 13 or 2 students who have developed very well (BSB) with an average value of 66% which can be said that students have not developed according to the indicator and continue to cycle II. In cycle II, students experienced a very good increase with a percentage of 100% or 15 students who had developed very well (BSB) with an average value of 98% which can be said to have increased according to the success indicator of 75%, therefore the researcher stopped the Classroom Action research with an average value of 98%.

Keyword: *Magic Box Media, Improving Ability*

How to Cite: Ainung, Nurul., Mania, Sitti., Agusriani, Ade., Kusyairy, Umi & Tayeb, Thamrin (2025). Penerapan Media Kotak Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Kelas A RA. Abnaul Amir. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 8(1), 55-72. <https://doi.org/10.24252/nanaeke.v5i2.35330>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif yang diperlukan dalam kehidupan. Keberhasilan suatu proses pendidikan dan pembelajaran dapat diukur dari perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik itu dalam peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, maupun perkembangan sikap dan perilaku yang positif. Salah satu keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan adalah keterampilan berbahasa, yang terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling terkait erat dalam konteks pendidikan (Nurjamal, 2019).

Pendidikan bertujuan untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan sadar dan terencana. Melalui pendidikan, generasi saat ini menjadi penerus dari pengajaran generasi sebelumnya. Sampai saat ini, definisi pendidikan masih kompleks dan tidak memiliki batasan yang jelas karena sifatnya yang melibatkan manusia sebagai sarannya. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari konsep pendidikan, yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kecerdasan akhlak mulia, kekuatan spiritual, keterampilan yang diperlukan bagi individu dan lingkungan, serta pengendalian diri, dengan tujuan

pendidikan (Rahman, 2022).

Tujuan pendidikan merupakan faktor penting dalam pendidikan karena menentukan tujuan pendidikan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari tujuan yang ingin dicapai. Hal ini dapat dilihat dari pengalaman pendidikan Indonesia. Tujuan pendidikan pada masa Orde Baru tidak sama dengan tujuan pendidikan pada masa Orde Lama. Tujuan-tujuan ini telah berubah seiring dengan perkembangan dan pembangunan masyarakat dan negara Indonesia (Ratna Sari Dewi, Sholeh Hidayat, Baih Badriyah, 2022). Tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan dari setiap anak setelah mengikuti proses pendidikan, baik dalam tingkah laku individu maupun kehidupan pribadinya, sehingga mereka dapat mendapatkan pendidikan yang baik dan menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran agama mereka.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan mendengarkan merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pengembangan bahasa, yang dianggap lebih penting dalam proses pembelajaran bahasa. Dalam pengajaran bahasa, teks naratif memiliki peran yang sangat penting dan digunakan dalam semua pendekatan pengajaran bahasa (Mustad, 2021).

Bahasa sangat penting bagi anak usia dini karena membantu mereka berpikir, mendengarkan, menceritakan pengalaman, dan belajar membaca dan menulis. Salah satu cara penting untuk mengembangkan bahasa anak usia dini adalah melalui kegiatan bercerita. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk terbiasa dan dilatih menggunakan bahasa setiap hari. Dengan melihat cara anak berbicara, kita dapat melihat perkembangan bahasa mereka mulai dari penggunaan kata-kata sederhana hingga kemampuan bercerita dengan kalimat yang lebih kompleks, baik dengan menggunakan kata-kata yang mereka pelajari dari guru maupun dengan membuat kalimat sendiri dengan bahasa yang tepat (Nasriah, 2017). Salah satu jenis berbahasa yang produktif adalah kegiatan bercerita sederhana, yang menggunakan kalimat sederhana tetapi bermakna. Anak-anak menceritakan cerita pendek, baik dari pengalaman pribadi mereka sendiri maupun dari orang lain, selama kegiatan ini. Anak-anak harus menggunakan pikiran mereka, siap mental, berani, dan menggunakan kata-kata atau pelafalan yang tepat dan jelas agar orang lain dapat memahami apa yang mereka katakan (Mufidah, 2021).

Berbahasa, secara sederhananya bisa dikatakan hanya "bermain kata". Siapa

saja yang terampil-cerdas bermain kata dengan benar-jujur, mengikuti suara hati, maka niscaya akan sukses dan mendapatkan penghargaan yang baik, pengakuan sosial positif dari masyarakat seputarnya melalui bahasa (Nurjamal, 2019). Bahasa merupakan sarana komunikasi dengan orang lain, perasaan dan pikiran manusia diekspresikan melalui simbol atau lambang dengan tujuan menyampaikan makna. Bentuk-bentuk komunikasi tersebut mencakup tulisan, ucapan, tanda, angka, ekspresi wajah, dan gambar. Kemampuan berbahasa pada anak sangat penting karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mengkomunikasikan pikiran serta ide mereka kepada orang lain. Selain itu, penggunaan bahasa oleh peserta didik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan bahasa (Muhalisah, 2023).

Penggunaan bahasa terhadap proses pembelajaran peserta didik penting untuk keberhasilan pembelajaran pada jenjang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini (PIAUD) untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak (Fono, 2023). Kemampuan dalam menggunakan bahasa didalam menyimak sesuatu seperti saat berbicara, membaca, dan menulis disebut dengan keterampilan bahasa. Keterampilan bahasa dapat dibedakan menjadi dua yaitu, keterampilan lisan dan keterampilan tulis. Dimana keterampilan lisan sendiri terdiri dari kegiatan menyimak dan kegiatan berbicara sedangkan keterampilan tulis terdiri dari kegiatan membaca dan menulis (Katoningsih, 2021).

Melalui bahasa, anak dapat memperoleh banyak pengetahuan karena sumber informasi dapat berasal dari berbagai macam sumber, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Pengembangan empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis) tidak dilakukan secara terpisah, melainkan terintegrasi dalam satu atau dua kegiatan bermain bahasa. Sebagai contoh, saat anak bermain menebak gambar, mereka menggunakan kemampuan menyimak/mendengarkan instruksi, kemampuan berbicara, serta kemampuan membaca gambar (Hasbi, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan di RA Abnaul Amir Desa Bontosunggu Kec. Bontonompo Selatan Kab. Gowa tepatnya pada kelompok A menunjukkan bahwa pada umumnya kemampuan bahasa anak, terutama dalam peningkatan bahasa masih rendah, situasinya bisa dilihat dari banyaknya anak yang masih mengalami kesulitan dalam berbahasa seperti lautan itu apa, matahari itu seperti apa,

bentuknya bagaimana, serta binatang yang sering dijumpai masih kesulitan untuk mengenali dan bercerita dengan kesadarannya menggunakan bahasa yang benar meskipun pada pengalaman sebelumnya sudah di ketahui, Beberapa anak memiliki kekurangan dalam berbahasa yang benar. Artinya, peningkatan kemampuan bahasa mereka masih belum mencapai Standar Tingkat Pencapaian Anak (STTPA) yang berkaitan dengan perbendaharaan kata dalam bahasa pada Nomor 137 Tahun 2014 yaitu perbendaharaan kata diperkaya pada saat anak berusia 4-5 tahun untuk meningkatkan bahasa mereka. Permasalahan disebabkan karena beberapa factor. Oleh karena itu peneliti memilih penelitian tindakan kelas atau metode yang mendukung dengan meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media kotak ajaib.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) terkait bahasa pada Nomor 137 Tahun 2014 yaitu peningkatan kemampuan bahasa anak dimulai saat anak berusia 4-5 tahun. Pada masa ini atau biasa disebut sebagai masa golden age, anak-anak memerlukan bimbingan dan pendampingan lebih agar dapat berbahasa yang baik dalam kemampuan komunikasinya (Dyah, 2020). Kotak ajaib atau magic box adalah kubus yang dapat disesuaikan ukurannya dan tidak tembus pandang yang dibuat dari kardus berbentuk kotak. Disebut "kotak ajaib" karena anak-anak tidak dapat melihat apa yang ada di dalamnya ketika kotak ditutup. Tujuan dari media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik setelah mereka mempelajarinya. Anak-anak menggunakan indera peraba untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi pengalaman mereka. Kegiatan ini menekankan kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan, dengan harapan mereka dapat mengungkapkan diri dengan lebih baik dengan bahasa yang lebih baik. Peneliti mencari benda-benda yang cocok untuk dimasukkan ke dalam kotak raba ini sehingga anak-anak dapat terus belajar tanpa bosan (Yazia, 2022).

Hasil dari Observasi awal permasalahan tersebut disebabkan karena factor bahasa peserta didik dimana kurangnya kemampuan memperoleh bahasa untuk mengenali suatu bentuk dengan kesadarannya. Terutama saat melakukan observasi awal di RA Abnau Amir seluruh peserta didik diberikan lembar gambar oleh guru, dan pada saat itu peneliti menanyakan gambar yang ada dalam kertas, terlihat peserta didik masih susah menyadari gambar yang dilihatnya dimana gambar tersebut berupa gambar sederhana yang biasa di jumpai seperti gambar lautan, matahari,

ataupun binatang. Maka dari itu peneliti memilih penelitian Tindakan kelas dengan metode yang mendukung dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu melalui media kotak Ajaib. Selain bisa meningkatkan kemampuan bahasa anak media kotak ajaib juga dapat memotivasi anak belajar melalui komunikasi yang baik pada lingkungannya. Karena dengan mempelajari kojib, anak akan di arahkan untuk memasukan tangannya pada lubang kotak dan memilih satu benda yang di sentuh dalam kotak ajaib, setelah mengeluarkan tangannya dengan mengambil satu gambar anak dapat menyebutkan gambar yang di dapat dengan pengalamannya menceritakan gambar tersebut sesuai pengetahuan dan. Penelitian ini menggunakan media kotak Ajaib yang berbentuk kotak dari bahan karton, karena model ini sangat cocok untuk peserta didik di kelas A.

Media kotak ajaib dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada terkait meningkatkan kemampuan bahasa anak, penggunaan media kotak ajaib sebagai media pembelajaran yang sangat bervariasi. Dalam hal ini media kojib tersebut berguna untuk meningkatkan kegairahan dengan motivasi belajar yang memungkinkan interaksi secara langsung, tujuan dari media kotak ajaib adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar lebih mudah (Imelda, 2023). Penggunaan media kotak ajaib mampu menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar berbahasa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi untuk mengamati tingkat motivasi belajar anak setelah menggunakan media kotak ajaib (Adrami, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan pendekatan penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu. Tindakan perbaikan yang dilakukan dimaksudkan sebagai upaya untuk menanggapi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, setiap permasalahan yang diidentifikasi dan solusinya haruslah masalah yang sesungguhnya dialami oleh guru dan bersifat nyata (Nanda, 2020). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang

dilakukan melalui penelitian tindakan untuk meningkatkan pemahaman yang rasional terhadap tindakan mereka dalam menjalankan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, dan memperbaiki kondisi di mana praktek pembelajaran tersebut dilaksanakan (Baiti, 2020). Tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar yang diterapkan oleh guru maupun peneliti itu sendiri.

Lokasi penelitian ini merupakan tempat bagi penulis untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian yang akan dilakukan di RA Abnaul Amir Desa Bontosunggu Kec. Bontonompo Selatan kab. gowa

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik di RA. Abnaul Amir Desa Bontosunggu Kec. Bontonompo Selatan Kab. Gowa Khususnya pada kelas A dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 anak.

Teknik pengumpulan datayang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK) menggunakan Teknik observasi, yang terdiri dari lembar Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut yakni observasi, aktivitas guru dan siswa, dan lembar observasi kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan memberikan skor pada lembar observasi aktivitas siswa serta hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di RA. Abnaul Amir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan ini telah didasarkan pada hasil pengamatan di Kelas A Ra. Abnaul Amir Desa Bontosunggu, Dimana peneliti menemukan identifikasi masalah diantaranya yaitu peserta didik masih belum mampu dalam mengenal bahasa yang benar terkait suatu pengalaman yang sebelum yang pernah di temui. Mengacu pada kondisi permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan penerapan media kotak ajaib untuk meningkatkan bahasa anak di kelas A. RA

Bentuk kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan observer dalam melakukan penerapan yaitu pertama guru masuk ke kelas terlebih dahulu dengan memberikan SOP pembukaan dengan memastikan keadaan peserta didik, kedua guru mempersiapkan media yang akan digunakan dan menyampaikan cara bermain

melalui media kotak ajaib dengan tema tumbuh-tumbuhan, ketiga guru dapat menjelaskan manfaat media kotak ajaib dan memberikan motivasi yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, keempat Fase merancang percobaan, guru menerapkan media kotak ajaib dengan membimbing anak melakukan percobaan dengan mengambil gambar yang ada dalam kotak kemudian guru menjelaskan gambar apa yang didapatkan dan menyuruh anak mengulang kalimat seara sederhana, Guru membimbing peserta didik dengan memberikan pemahaman terkait metode belajar hari ini menggunakan penerapan media kotak ajaib dengan memperlihatkan apa isi dibalik kotak ajaib, Guru dapat mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media kotak ajaib.

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 9 September 2024. Pertama peneliti memulai kegiatan sesuai SOP dengan berbaris di depan kelas disertai dengan bernyanyi dan memasuki kelas secara teratur. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini dimulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini sesuai dengan tema tumbuh-tumbuhan sayuran menggunakan kotak ajaib. Guru menyambut anak dengan lagu pendek tentang sayur-sayuran, seperti "Tomat merah, wortel oranye, sayuran sehat, tubuh jadi kuat", kemudian guru memberikan tanya jawab untuk Aktivasi Pengetahuan Awal, Guru mengajukan pertanyaan sederhana dengan bahasa yang mudah dimengerti seperti siapa yang tahu apa itu sayuran, apa saja sayuran yang pernah di makan saat dirumah setelah peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru memperkenalkan Kotak Ajaib

Guru memperkenalkan kotak ajaib dengan menunjukkan wujud kotak ajaib sambil berkata di dalam kotak ini ada banyak gambar ajaib. Semua tentang sayur-sayuran kira-kira apa ya isi sayurannya, mari kita tahu sama. Guru menjelaskan cara penggunaan media kotak ajaib serta memberikan contoh dengan memasukkan tangan pada lubang kotak ajaib dan mengambil satu gambar dalam kotak dengan hitungan ke tiga dapat dikeluarkan. Saat kegiatan digunakan peserta didik dipanggil secara bergiliran dengan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, Peserta didik yang maju dapat mengambil satu gambar dalam lubang kotak ajaib tanpa melihat. Setelah mengambil benda dan anak mendapatkan sayuran seperti replika wortel, anak diminta menyebutkan nama sayuran tersebut dengan memperlihatkan gambar pada teman-temannya setelah itu, peserta didik diminta menjelaskan ciri-cirinya (warna, bentuk, ukuran). Dengan menjawab pertanyaan guru, seperti warna wortel

apa ya?" Apakah wortel bisa dimakan mentah? Jika anak kesulitan, guru memberi bantuan dengan memberikan pilihan jawaban. Kemudian dilanjutkan dengan menyebutkan gambar yang telah di dapat dan peserta didik dapat menceritakan gambar yang dilihat berkaitan dengan pengalaman sebelumnya. Setelah itu guru juga mengajak anak mendengarkan cerita dimana kegiatan ini guru mengambil satu sebuah kertas yang memiliki cerita didalam terkait tema tumbuh-rumbuhan yaitu sayuran, anak-anak akan mendengarkan cerita yang dibacakan dengan Dimana cerita tersebut dapat membantu anak meningkatkan bahasanya setelah mendengarkan cerita karena anak diberi kesempatan untuk bercerita terkait pengalaman sebelumnya melalui cerita yang dibacakan.

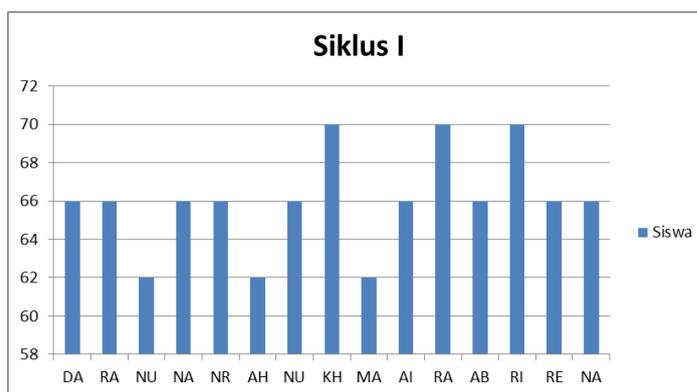
Pada pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, 10 September 2024. Seperti biasa peneliti memulai kegiatan sesuai SOP yaitu berbaris di depan kelas disertai dengan bernyanyi dan memasuki kelas secara teratur. Tindakan yang diberikan pada pertemuan hari ini yaitu menebak isi dalam kotak sesuai dengan tema tumbuhan, kegiatan awal guru mengulang kembali pembahasan bunga dari siklus pertama dengan cara bertanya dengan bahasa yang mudah dimengerti. Guru memberikan cerita singkat atau puisi tentang bunga, lalu meminta anak-anak menyebutkan bunga yang ada dalam cerita.

Permainan Tebak Bunga di dalam kotak ajaib, guru memberikan deskripsi tentang bunga tertentu, misalnya: "Bunga ini berwarna putih dan harum. Apa nama bunga ini?" Anak-anak diminta menjawab seperti sebelumnya dalam penggunaan media kotak ajaib, peserta didik diarahkan memasukkkn tangan kedalam kotak ajaib dengan hitungan ketiga dapat mengambil satu gambar dan menyebutkan gambar bunga yang didapatkan kemudia memperlihatkan pada teman-temannya gambar bunga yang didapatkan. Setelah itu guru dapat membuka kotak ajaib yang dikreasikan sehingga peserta didik mengetahui apa saja dibalik kotak ajaib tersebut dengan itu dapat menarik perhatian anak. Guru juga memberikan penguatan untuk membantu anak-anak lebih memahami kalimat lebih kompleks, seperti bunga melati berwarna putih dan harum dan bunga matahari besar dan berwarna kuning. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya apakah pernah melihat bunga seperti itu dengan mendengarkan anak bercerita.

Setelah itu guru mengajak anak menyebutkan nama bunga favorit mereka dan

alasanya. Guru memberikan apresiasi atas keaktifan peserta didik dengan kemampuannya menggunakan kosa kata baru dalam kalimat sehingga bahasa semakin meningkat melalui percaya diri berbicara di depan teman-temannya. Dengan penerapan siklus ini, kotak ajaib menjadi media interaktif yang membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak secara bertahap dan menyenangkan.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terkait meningkatnya kemampuan bahasa peserta didik dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun.



Hasil dari pengamatan pada siklus I

Persentase peningkatan kemampuan bahasa peserta didik melalui media kotak ajaib, gambarkan pada diagram batang berikut: Berdasarkan diagram tersebut maka dapat dilihat bahwa peserta didik yang memiliki persentase tertinggi yaitu 70% dan persentase terendah sebesar 62%.

Hasil dari penelitian yang dilakukan dilihat bahwa kemampuan bahasa anak masih kurang dan perlu ditingkatkan lagi. Tahap ini juga merupakan tahap awal agar peneliti bisa melihat sejauh mana kemampuan bahasa anak. Pada saat pengerjaan tugas, melihat bahwa peserta didik masih kesulitan dalam bahasa yang benar. Adapun rencana perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya yaitu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan yang akan membuat peserta didik akan lebih semangat lagi dan akan membuat peserta didik lebih mudah mengenal bahasa dengan peningkatan pengetahuannya. Peserta didik akan dilatih dan dibimbing hingga mereka bisa lebih mandiri dalam melakukan kegiatan.

Pertemuan dilakukan pada hari Rabu, 25 September 2024. Pertama peneliti memulai kegiatan sesuai SOP dengan berbaris di depan kelas disertai dengan bernyanyi dan memasuki kelas secara teratur. Tindakan yang diberikan pada

pertemuan ini dimulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini menggunakan tema tumbuh-tumbuhan yaitu pohon yang berbuah dengan mengaitkan kegiatan sebelumnya, Kemudian menjelaskan kembali bagaimana cara penggunaan media kotak ajaib. Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pengenalan nama pohon dan bagian-bagiannya. Di dalam kotak ajaib terdapat gambar berbagai pohon (misalnya, pohon apel, pohon kelapa, pohon mangga, pohon bambu, dan lain-lain. Guru juga membacakan cerita atau buku bergambar tentang pohon dan proses pertumbuhannya.

Guru menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik dengan memberitahu bahwa mereka akan mempelajari pohon-pohon yang ada di sekitar mereka. Seperti sebelumnya dalam menggunakan kotak ajaib anak-anak diminta untuk secara bergantian mengambil satu gulungan kertas dari kotak ajaib tanpa melihat isinya. Setiap anak yang mengambil gulungan kertas untuk melihat gambar yang didapatkan peserta didik diminta untuk menyebutkan gambar yang dilihat setelah menyebutkan gambar pohon dengan benar anak dapat memperlihatkan kepada teman-temannya gambar yang didapatka, kemudian guru kembali bertanya kepada peserta didik seperti apa nama pohon ini, aApa warna daun pohon ini, Pohon ini berbuah apa. Guru memberikan penjelasan singkat tentang pohon tersebut seperti pohon mangga memiliki daun besar dan buah yang manis dan Kembali memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk bercerita terkait apa yang di ingat melalui jenis pohon yang pernah dilihat sebelumnya, guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang pohon yang ada di sekitar mereka, dengan bertanya Pohon apa yang ada di halaman rumah anak, apakah pohon kelapa itu tinggi atau pendek, Pertanyaan ini bertujuan untuk melibatkan anak dalam percakapan dan memperkaya kosa kata mereka untu meningkatkan bahasa peserta didik. Selanjutnya guru mengajak anak-anak mengulang nama-nama pohon yang sudah dipelajari. Anak diminta untuk menceritakan pohon yang paling mereka sukai atau pohon yang ada di rumah mereka. Guru mengulang materi dari siklus pertama dengan cara bertanya tentang pohon-pohon yang telah dipelajari. Guru menyampaikan cerita tentang pohon yang bermanfaat bagi manusia. Permainan Tebak Pohon: Guru memberikan deskripsi tentang suatu pohon, misalnya: "Pohon ini tinggi dan memiliki buah yang berwarna kuning. Apa nama pohon ini?" Anak-anak diminta menjawab dan menjelaskan ciri-ciri pohon tersebut.

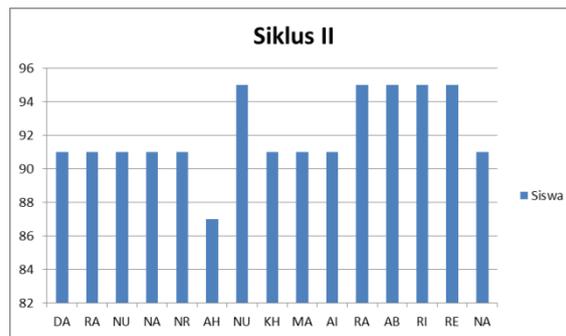
Tahapan selanjutnya guru memberikan apresiasi dan menyimpulkan pelajaran tentang pentingnya pohon bagi kehidupan sehari-hari. Anak-anak dapat mengenal mengenal berbagai jenis pohon dan bagian-bagiannya, seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah. Peserta didik dapat menyebutkan nama pohon serta ciri-cirinya dengan benar hal ini dapat meningkatkan percaya diri dalam berbicara dan mampu menyusun kalimat dengan menggunakan kosa kata baik sesuai bahasa yang benar. Melalui penerapan media kotak ajaib, pembelajaran tentang tumbuhan pohon menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak usia 4-5 tahun.

Pertemuan ini dilakukan pada hari Kamis, 26 September 2024. Seperti biasa peneliti memulai kegiatan sesuai SOP yaitu berbaris di depan kelas disertai dengan bernyanyi dan memasuki kelas secara teratur. Tindakan yang diberikan pada pertemuan hari ini yaitu tanaman hias adalah tema yang menarik bagi anak usia 4-5 tahun karena memiliki berbagai bentuk dan warna yang dapat merangsang daya imajinasi mereka. Media kotak ajaib digunakan untuk mengenalkan berbagai jenis tanaman hias dan bagian-bagiannya, sekaligus meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pengenalan kosa kata dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami. Seperti penggunaan media kotak sebelumnya di dalam kotak ajaib terdapat miniatur atau gambar berbagai tanaman hias, seperti bunga mawar, anggrek, kaktus, tanaman monstera, dan tanaman daun hias lainnya. Guru juga memberikan lagu anak tentang tanaman hias. Setelah itu Anak-anak secara bergiliran mengambil benda dari kotak ajaib tanpa melihat isinya. Ketika mengambil, guru bertanya tentang tanaman yang mereka pilih seperti Pohon atau tanaman apa ini, Apa warna bunga ini dan bagaimana bentuk daunnya. guru juga memberikan cerita atau gambar-gambar yang menunjukkan berbagai jenis tanaman hias dan cara merawatnya. Kemudian guru menjelaskan tentang tanaman tersebut, misalnya: "Ini adalah bunga mawar yang berwarna merah dan memiliki banyak kelopak. Guru juga bertanya kepada anak-anak tentang tanaman hias yang mereka ketahui seperti Pernahkah kamu melihat tanaman anggrek, di rumah, ada tanaman hias apa saja. Pertanyaan ini bertujuan agar anak-anak berbicara dan dapat meningkatkan bahasa mereka.

Tahapan selanjutnya guru mengajak anak-anak mengulang nama tanaman hias yang telah dipelajari. Peserta didik menceritakan tanaman hias favorit mereka

dan mengapa mereka menyukainya Setelah itu kegiatan di tutup dengan nyanyian atau tepuk tangan tentang tanaman dan baca do'a sebelum pulang.

Pada tahap ini peneliti kembali melakukan pengamatan serta evaluasi terkait kemampuan bahasa peserta didik dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun. Hasil dari pengamatan pada siklus II dapat dilihat secara rinci pada Lampiran 5 halaman 75.



Berdasarkan diagram batang diatas dapat dilihat bahwa persentase peserta didik yang tertinggi yaitu sebesar 95% dan persentase terendah yaitu 87%.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 48,2. Peneliti melihat bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase 66% menjadi 98%. Peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik hingga peneliti dan juga kolaborator berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media kotak ajaib.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II kemampuan bahasa anak sudah mencapai indikator keberhasilan. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke II ini yaitu menyebutkan bentuk gambar yang didapat dalam kotak ajaib terkait dengan tema tumbuh – tumbuhan. Peningkatan kemampuan bahasa melalui media kotak ajaib sudah mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi dapat dilihat bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan bahasa anak. Adapun data rekapitulasi persentase peningkatan kemampuan bahasa anak

ini diakhiri pada siklus II setelah 4 kali pertemuan. Persentase peningkatan kemampuan bahasa anak bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Presentase Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak

Siklus	Hasil penilaian kemampuan bahasa	Jumlah
--------	----------------------------------	--------

	BB		MB		BSH		BSB		
	Anak	%	anak	%	Anak	%	anak	%	
siklus I					15	100 %			Anak 15
siklus II							15	100 %	15

Dapat dilihat pada siklus 1 bahwa 15 anak sudah berada pada kategori BSH setelah melanjutkan pada siklus II kemampuan nilai bahasa anak sudah mencapai nilai KKM 75%.

Penerapan media kotak ajaib dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di kelas A. RA Abnaul Amir dengan memberikan petunjuk yang jelas. Penerapan media dilakukan oleh guru dan didampingi oleh observer dengan langkah pertama guru masuk ke kelas terlebih dahulu dengan memberikan SOP pembukaan dengan memastikan keadaan peserta didik, selanjutnya guru mempersiapkan media yang akan digunakan dan menyampaikan cara bermain melalui media kotak ajaib dengan tema tumbuh-tumbuhan, ketiga guru dapat menjelaskan manfaat media kotak ajaib dan memberikan motivasi yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, keempat fase merancang percobaan, guru menerapkan media kotak ajaib dengan membimbing anak melakukan percobaan dengan mengambil gambar yang ada dalam kotak kemudian guru menjelaskan gambar apa yang didapatkan dan menyuruh anak mengulang kalimat seara sederhana, Guru membimbing peserta didik dengan memberikan pemahaman terkait metode belajar hari ini menggunakan penerapan media kotak ajaib dengan memperlihatkan apa isi dibalik kotak ajaib, Guru dapat mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media kotak ajaib. Selanjutnya peneliti mencoba memberikan rangsangan kepada peserta didik dengan kegiatan yang menyenangkan agar tidak merasa bosan. Hal yang peneliti lakukan juga belum diterapkan pada sekolah yaitu variasi pembelajaran media kotak ajaib dengan model pembelajaran yang menarik. Kotak ajaib yang digunakan hanya memiliki lubang yang sesuai ukuran tangan anak. Peneliti membuat model pembelajaran yang bervariasi seperti peserta didik berperan penting dalam menggunakan media kotak ajaib, serta mengajak peserta didik menceritakan terkait gambar yang dilihat sesuai pengalaman yang di ingat agar kemampuan Bahasa dapat meningkat. Penerapan media kotak ajaib dapat dikatakan berhasil membuat anak tertarik mengikuti kegiatan sehingga peningkatan

bahasa anak lebih mudah untuk meningkat

kemampuan bahasa peserta didik menggunakan media kotak ajaib dapat dikatakan meningkat setelah apa yang diamati terkait kemampuan bahasa anak usia 4-5 sudah sesuai. Dimana anak memahami cerita yang dibacakan dan mampu mengikuti instruksi yang diberikan dengan mengambil satu benda lalu mengeluarkan tangan pada lubang kotak ajaib dengan hitungan ketiga, anak mampu mengetahui gambar yang didapat dalam kotak ajaib dan anak mampu menceritakan sesuai kemampuannya secara sederhana terkait gambar yang didapat. Kedua anak mampu memahami cerita yang dibacakan dengan mengetahui gambar-gambar yang didapatkan dalam kotak ajaib dengan memahami penjelasan yang terkait gambar yang dilihat dan anak mampu memahami penjelasan sesuai tema tumbuh-tumbuhan. Ketiga anak memahami berbagai istilah yang mengacu pada sifat, seperti nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek dll. Dimana anak mampu menyebutkan dengan baik gambar yang dilihat dengan memahami bentuk penjelasan yang disampaikan melalui bahasa yang benar. Kemampuan bahasa anak khususnya pada kategori reseptif yaitu menerima bahasa, pada tingkat pencapaian perkembangan yakni menyimak perkataan orang lain dan memahami cerita yang dibacakan. Perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Jamaris, (2006) membagi perkembangan bahasa anak usia dini menjadi 2, yaitu karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun dan karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun ditandai dengan:

Sebagaimana pandangan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bahwa “bahasa merupakan suatu ucapan pikiran dan perasaan manusia yang tersusun secara teratur dengan mempergunakan bunyi sebagai alat”. Bahasa adalah simbol berkomunikasi terhadap orang lain, selain itu bahasa memiliki sistem aturan, daya cipta sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa pada manusia merupakan suatu cara kreatif yang tidak terhenti (Mufidah, 2021).

Peneliti memberikan kegiatan pembelajaran melalui kotak ajaib yang sesuai dengan kemampuan anak sehingga bahasa peserta didik meningkat dan mampu menyampaikan cerita terkait apa yang pernah mereka ingat melalui gambar yang didapat dalam kotak ajaib. Permainan kotak ajaib atau magic box adalah permainan menebak isi yang berada dalam kotak ajaib. Adapun manfaat media kotak ajaib

menurut Harnato adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreatifitas, hasil belajar yang menyenangkan. Permainan kotak ajaib merupakan permainan yang mengharuskan anak-anak untuk berpikir dengan jelas dan mendorong mereka untuk dapat mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara karena anak pada usia 4-5 tahun masih memerlukan stimulasi dalam kegiatan belajarnya. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dilakukan secara berulang dan secara bertahap hingga peserta didik mulai terbiasa dengan dengan gambar yang dilihat. Peserta didik juga berperan penting dalam menggunakan media kotak ajaib sehingga anak bisa memahami secara langsung bagaimana penggunaan media kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan bahasa.

Media kotak ajaib yang digunakan dalam penelitian ini adalah kotak ajaib berbentuk segi empat yang kotaknya dapat dibuka sehingga anak dapat melihat apa dibalik kotak ajaib tersebut. Media kotak ajaib yang digunakan memiliki variasi yang unik sehingga peserta didik semangat dan penasaran dalam menggunakan media. Dalam penggunaan media kotak ajaib setiap isi yang ada di dalam harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, misalnya belajar sambil bermain hingga suasana kelas jadi lebih menyenangkan. Penelitian dari semua siklus, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan bahasa peserta didik meningkat dan sudah mencapai indikator keberhasilan serta sudah sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bahasa anak Usia 4-5 tahun.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu dengan judul Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini, Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian Tindakan kelas dengan II siklus. Dimana kotak ajaib yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan sains anak untuk mengenal benda yang ada dalam kotak ajaib. sedangkan yang membedakan dari penelitian ini yaitu kotak ajaib berbentuk segi empat dapat di buka sehingga peserta didik lebih tertarik, subjek penelitian sebelumnya di kelompok B sebanyak 15 peserta didik yang berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 6 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini juga sejalan yang disampaikan oleh Sri Rahayu Saputri (2021) dengan judul pengaruh media magic box bottle cap (kotak ajaib tutup botol) pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 Tahun.15 Tujuan dalam penelitian ini untuk menguji dan mengetahui kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan permainan media

magic box bottle cap (kotak ajaib ajiab tutup botol). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Single Subject Research (SSR) yaitu penelitian tunggal yang dimana menggunakan desain A1-BA2. Teknik pengumpulan data berupa test dan observasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan media kotak ajaib dilakukan dengan jelas dan bervariasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dengan meningkatkan kemampuan bahasa. Peningkatan dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II. Peserta didik yang menpeserta capai karakteristik perkembangan, peserta didik mampu mengetahui instruksi yang disampaikan oleh guru dengan bahasa yang mudah dimengerti. Peningkatan kemampuan bahasa peserta didik dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan gambar yang didapatkan serta mampu menceritakan pengalamannya terkait apa yang di ingat. Peningkatannya dapat dilihat dari pra siklus dengan persentase 100% atau 15 anak sudah berkembang (MB) dengan nilai rata-rata 30% yang dapat dikatakan anak belum berkembang sesuai indikator, selanjutnya pada siklus 1 terdapat peningkatan dengan presentase 100% atau 15 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dan 13 atau 2 anak didik yang sudah berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai rata-rata 66% yang dapat dikatakan anak didik belum berkembang sesuai indikator dan melanjutkan pada siklus II . Pada siklu II anak didik mengalami peningkatan yang sangat baik dengan presentase 100% atau 15 anak didik yang sudah berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai rata-rata 98% yang dapat dikatakan meningkat sesuai indikator keberhasilan 75% oeh karena itu peneliti menghentikan penelitian Tindakan Kelas dengan nilai rata-rata 98%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrami, R. dkk. (2020). Pengaruh Media Kotak Ajaib Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Padang Tiji Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(2), 127.
- Baiti, N. (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). Retrieved from <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paudlectura/article/download/4959/2396/>

- Dyah, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok Melalui Permainan Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap III Ngestiharjo Kasihan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.
- Fono, M. dkk. (2023). *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu Pengembangan Bahasa AUD*. PT Nasya Expanding Management.
- Hasbi, K. E. dkk. (2020). Membangun Komunikasi Efektif dengan Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Imelda, P. (2023). *Pengembangan Media Magic Box Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa VI Sekolah Dasar Negeri Sangari Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Katoningsih. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Jl. A Yani Tumpul Pos 1 Kartasura Surakarta 57102 Jawa Tengah, Indonesia.
- Mufidah, A. (2021). Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita Sederhana Ditinjau Dari Aspek Sintaksis dan Semantik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Muhalisah, M. & D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Penyediaan Buku Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Mustad, A. dkk. (2021). *Filosofi, Teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Nanda, I. dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. CV Adanu Abimata.
- Nasriah, H. T. S. O. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santo Antonius 1 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Usia Dini*, 3(1).
- Nurjamal, D. dkk. (2019). *Terampil Berbahasa*. ALFABETA.
- Rahman, A. dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Ratna Sari Dewi, Sholeh Hidayat, Baih Badriyah, D. P. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Yazia, V. dkk. (2022). Pemberian Terapi Bermain Magic Box Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2).