



PENGUNAAN MEDIA *COMMAND BOARD* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA DINI

Felisa Mutia Zahra, Umami Aulya, Yetia Elvira Nainggolan*, Arda Sapitri, Winda Serly
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia
Corresponding author: yetiaelvira67@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas penggunaan Media *Command Board* sebagai sumber belajar untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini. Media *Command Board* adalah alat interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas Media *Command Board* dalam meningkatkan pemahaman bahasa reseptif anak-anak usia dini. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan ciri penelitian eksperimen. Kelompok eksperimen menggunakan Media *Command Board* sebagai alat pembelajaran tambahan, sementara kelompok kontrol tidak. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman bahasa sebelum dan setelah intervensi, serta observasi terhadap interaksi anak dengan Media *Command Board* selama sesi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran dengan Media *Command Board* mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan memahami dan merespons bahasa secara reseptif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa Media *Command Board* dapat efektif digunakan sebagai sumber belajar untuk merangsang kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang potensi penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pengembangan bahasa. Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya integrasi teknologi yang tepat dalam pengajaran bahasa untuk mendukung perkembangan komunikasi anak sejak dini.

Kata Kunci: *command board*; bahasa reseptif

ABSTRACT

This research discusses the use of Command Board Media as learning resource to stimulate receptive language skills in early childhood. Command Board is an interactive tool designed to help children developing language skills in fun and structured way. This research aims to explore the effectiveness of the Command Board in improving receptive language understanding of young children. This research applies quantitative experimental research methods. The experimental group used Command Board as an additional learning tool, unlike the control group. Data was collected through language comprehension tests before and after intervention, as well as observing children's interactions with Command Board during learning. The research results showed that children who were involved in learning with Command Board experienced significant increase in their ability to understand and respond receptively compared to control group. These findings indicate that Command Board can be effectively used as learning resource to stimulate receptive language skills in early childhood. This research contributes to our understanding of the potential use of technology in early childhood education, particularly in the context of language development. The practical implication of these findings is the importance of integrating appropriate technology in language teaching to support children's communication development from an early age.

Keywords: *command board*; *receptive language*

PENDAHULUAN

Melansir UU No. 20 tahun 2003 (Adini, 2016) mengenai sistem pendidikan Indonesia yang menyatakan bahwasanya umur anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Anak dari jenjang usia 0-6 tahun digambarkan sebagai pribadi yang baru akan mengenal dunia, belajar dan memahami sesuatu dengan apa yang melihat, mendengar, dan merasakan, serta pada usia inilah anak berada pada masa emas atau golden age period. Masa ini dikatakan penting sebab terjadi pembentukan otak, inteligensi, karakter, dan ingatan. Pengembangan bahasa reseptif pada anak

usia 5-6 tahun sangat penting karena merupakan fondasi kunci dalam memahami dan merespons informasi verbal dari lingkungan sekitar. Kemampuan ini tidak hanya membantu anak mengikuti instruksi dan memahami cerita, tetapi juga mendukung interaksi sosial yang efektif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Dengan memperkuat pemahaman mereka terhadap bahasa, anak-anak dapat lebih percaya diri dalam mengungkapkan kebutuhan, menyampaikan pemikiran, dan memahami perasaan orang lain. Bahasa reseptif yang baik juga memberikan fondasi yang kokoh untuk kemampuan membaca dan menulis di masa depan, membuka pintu untuk eksplorasi dunia melalui literasi dan pengalaman belajar yang lebih dalam. Dengan demikian, pengembangan bahasa reseptif pada masa ini memainkan peran krusial dalam perkembangan komunikasi, kognisi, dan keterampilan sosial-emosional anak.

Anak usia 5-6 tahun yang memiliki kondisi ideal dalam bahasa reseptif menunjukkan kemampuan yang luas dalam memahami dan merespons informasi verbal dari lingkungan sekitar. Mereka dapat dengan lancar mengikuti instruksi sederhana yang diberikan oleh orang dewasa, serta memahami cerita dan narasi yang dijelaskan kepada mereka. Anak-anak ini mampu mengidentifikasi berbagai objek, orang, atau situasi berdasarkan deskripsi verbal, serta menjawab pertanyaan mengenai cerita yang mereka dengar atau baca. Selain itu, mereka dapat mengerti perintah yang lebih kompleks yang melibatkan dua atau lebih langkah, seperti "ambil buku cerita dari rak dan bacakan halaman pertama". Kemampuan mereka dalam mengenal dan menggunakan kosakata umum juga meningkat, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif dalam konteks sehari-hari. Dengan demikian, kondisi ideal bahasa reseptif pada usia ini tidak hanya mencakup pemahaman yang baik terhadap bahasa, tetapi juga kemampuan untuk mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam interaksi dan aktivitas sehari-hari dengan percaya diri dan efisien.

Terdapat beberapa masalah yang sering terjadi terkait dengan perkembangan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun, sebagaimana diungkapkan oleh hasil observasi dan penelitian terdahulu. Salah satu masalah utama adalah keterlambatan dalam pemahaman bahasa verbal. Anak-anak mungkin mengalami kesulitan dalam memahami instruksi yang diberikan oleh orang dewasa atau dalam mengikuti cerita yang diceritakan kepada mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah anak belum mencapai tingkat pemahaman bahasa reseptif yang diharapkan untuk usia mereka, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial, belajar di sekolah, dan mengikuti instruksi secara efektif. Selain itu, beberapa anak mungkin mengalami keterbatasan dalam mengidentifikasi objek atau peristiwa berdasarkan deskripsi verbal, serta dalam memahami nuansa bahasa non-verbal seperti ekspresi wajah atau intonasi suara. Masalah-masalah ini menunjukkan perlunya perhatian dan intervensi yang lebih baik dalam pendidikan anak usia dini, untuk membantu mereka mengatasi hambatan-hambatan ini dan memastikan bahwa mereka dapat mengembangkan bahasa reseptif mereka secara optimal sejak dini.

Menurut Alam & Lestari (2020), pemerolehan bahasa pada anak usia dini dimulai melalui pendengaran yang anak dengar di sekitarnya yang disebut dengan bahasa reseptif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat mengembangkan bahasa reseptif anak dalam mengenalkan bahasa

Inggris sebab anak yang hidup di zaman 21 dituntut untuk menjadi generasi yang siap bersaing secara global. Perkembangan bahasa adalah sesuatu yang sudah dimiliki oleh seorang anak dari hasil olah pikir dan juga yang sudah berkembang dengan sendirinya. Pada dasarnya anak telah banyak menerima masukan dan pengetahuan tentang bahasa dari lingkungan tempat tinggalnya, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun lingkungan teman-temannya (Qomariah, Sri Rahmah, & Zetalianti, 2022).

Command board dipilih sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak karena alasan-alasan yang didukung oleh hasil-hasil penelitian terdahulu dalam artikel jurnal nasional maupun internasional. Penelitian menunjukkan bahwa *Command board* mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang visual dan interaktif, *Command board* dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa reseptif mereka secara efektif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Command board* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami instruksi, mengikuti urutan tindakan, dan memperluas kosakata mereka. Selain itu, *Command board* sering kali dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan kebutuhan individu anak, sehingga memungkinkan pendekatan pembelajaran yang diferensiasi dan inklusif. Dengan demikian, berdasarkan bukti-bukti ini, penggunaan *Command board* sebagai media pembelajaran dianggap sebagai pilihan yang bermanfaat dan efektif dalam mendukung perkembangan bahasa reseptif anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya merupakan pendidikan yang diciptakan dengan maksud guna menunjang tumbuh kembang anak secara holistik dan atau memfokuskan pada perkembangan segala yang ada pada diri anak (Suyadi & Ulfah, 2013). PAUD menyerahkan peluang kepada anak agar membangun karakter serta bakat dengan optimal. Maka dari itu, lembaga PAUD perlu memfasilitasi berbagai sumber, media dan kegiatan belajar yang dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana mengembangkan berbagai aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek fisik motorik, dan aspek seni.

Pandangan Noehi Nasution (Astuti & Amri, 2021) kemampuan berbahasa diartikan semacam keahlian untuk bercakap dengan orang lain. Dalam pengertian ini, akal dan emosi diekspresikan dalam rupa tanda untuk mengungkapkan pemahaman. Contoh rupa-rupa berbicara ini meliputi komunikasi verbal, nonverbal, pantomim, dan seni. Dengan demikian, bahasa tidak hanya terbatas pada bentuk komunikasi yang tradisional seperti tulisan dan percakapan, tetapi juga mencakup berbagai tata yang diimplementasikan untuk mengekspresikan akal dan emosi, seperti gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Sementara itu, pendapat Bromley seperti disebutkan Nurbiana (Astuti & Amri, 2021) mengidentifikasi empat aspek bahasa yang penting, yaitu mendengarkan, membaca, bercakap, dan mencatat. Bahasa terdiri atas dua jenis, yakni ekspresif dan reseptif. Bahasa reseptif ialah keahlian berbahasa tentang mendengar dan menafsirkan suatu pengetahuan, sedangkan bahasa ekspresif merupakan kemahiran berbahasa yang mampu mengekspresikan melalui berdialog dan mencatat untuk berhubungan dengan orang banyak. Levey (Tika, 2021) mengungkapkan bahwa bahasa reseptif merupakan keterampilan dalam

mendengarkan seperti memahami aturan, instruksi, dan klarifikasi. Hoar (2022) mengungkapkan kemampuan bahasa reseptif yang betul akan memperkuat pemahaman anak dalam sebuah kosakata, paragraf, cerita, dan aturan. Cara meningkatkan keterampilan bahasa reseptif pada anak usia dini sangat perlu kontribusi dari orang tua atau keluarga anak, serta pendidik yang kompeten. Di samping itu, pemberian sumber dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan usia dan kebutuhan anak juga penting.

Media *Command Board* atau papan perintah adalah sebuah pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa reseptif pada anak. Media command board atau papan perintah adalah media yang dimodifikasi dari permainan monopoli dan puzzle yang digabung dalam satu media. Menurut, (Sari et al., 2022) menyebutkan sesungguhnya permainan monopoli merupakan permainan papan dengan tujuan untuk mendominasi petak yang berada pada papan dengan cara melemparkan dadu secara bergantian untuk memindahkan pionnya. Untuk memanfaatkan media monopoli dalam pembelajaran adalah dengan memodifikasi desain atau cara bermain dalam permainan monopoli tersebut searah dengan kebutuhan yang akan dicapai dalam media tersebut.

Menurut hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh penulis pada bulan Maret 2024 pada kelompok B diperoleh hasil bahwa kemampuan bahasa reseptif anak di TK Fania Salsabila Barokah belum berkembang secara optimal, terdapat 6 anak yang masih sulit untuk mengikuti aturan atau perintah baik itu dalam kegiatan pembelajaran atau pada saat penggunaan alat permainan yang diterapkan oleh guru. Sementara itu, saat guru akan menyampaikan sebuah informasi terdapat anak yang tidak mendengarkan dan asik dengan benda di sekitarnya sendiri seperti lebih memilih untuk bermain leggo yang ada di dekatnya dari pada mendengarkan informasi dari gurunya. Dari permasalahan yang ditemukan penulis pada saat observasi tersebut, penulis akan menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak melalui media *command board* atau papan perintah yang telah didesain menyesuaikan kebutuhan anak dalam hal bahasa reseptif. Tujuannya, melalui penggunaan media ini penulis mengharapkan anak untuk mampu menaati sebuah perintah, aturan dan informasi serta lebih fokus mendengarkan saat ada sebuah perintah kepada dirinya. Karena pada media *command board* atau papan perintah ini secara tidak langsung akan melatih anak dalam bahasa reseptif dan anak tidak merasa bosan karena media ini telah didesain secara menarik agar anak tertarik untuk mengikuti kegiatan permainan ini sehingga kecakapan bahasa reseptif anak dapat tumbuh secara optimal.

Novelty atau kebaruan dalam penelitian mengenai penggunaan media *command board* sebagai sumber belajar untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek yang signifikan. Pertama, Media *command board* menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, yang dapat menarik minat dan mempertahankan perhatian anak-anak dalam proses belajar. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung lebih statis dan kurang menarik bagi anak-anak pada usia dini. Kedua, penggunaan media *command board* dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual anak, memungkinkan adanya pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan. Misalnya, *board* dapat diprogram untuk memfasilitasi latihan berulang dalam

memahami instruksi atau mengidentifikasi objek, yang secara efektif memperkuat pemahaman bahasa reseptif mereka. Selain itu, penelitian juga mengeksplorasi bagaimana media *command board* dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif lainnya seperti pemecahan masalah dan kreativitas, yang secara bersamaan mendukung perkembangan bahasa. Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam konteks pengembangan bahasa reseptif yang fundamental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan ciri penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (Zyra, Alamsyah, & Yuliana, 2022) metode penelitian eksperimen merupakan metode yang melakukan percobaan, yang termasuk dalam metode kuantitatif, dipakai untuk mengetahui dampak variabel mandiri (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkontrol. Dalam jurnal Akbar et al., 2023 Issac dan Michael menyatakan bahwa, tujuan dari penelitian eksperimen yaitu untuk meneliti suatu kemungkinan sebab-akibat menerapkan satu atau lebih perlakuan terhadap satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasil akhir dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di beberapa taman kanak-kanak yang terletak di wilayah perkotaan di sekitar Kota Jambi. Taman kanak-kanak dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan lingkungan pendidikan yang cocok bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif mereka. Penggunaan media *command board* sebagai sumber belajar akan diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari di kelas-kelas yang terdiri dari anak-anak usia 3-6 tahun. Lokasi ini dipilih karena memberikan akses yang mudah untuk melakukan observasi dan intervensi, serta memfasilitasi pengumpulan data yang relevan mengenai respons anak terhadap media tersebut dalam konteks belajar mereka. Dengan demikian, taman kanak-kanak menjadi tempat ideal untuk mengamati dan mengukur efektivitas penggunaan *command board* dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan sekitar 1 bulan, yakni penulis melakukan kegiatan *pre-test* sebanyak 1 kali pertemuan, kegiatan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan, dan kegiatan *post-test* sebanyak 1 kali pertemuan. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi bertujuan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dan mencatat yang terjadi terkait kemampuan bahasa reseptif anak. Sutrisno Hadi dalam (Yuniari et al., 2017) menjelaskan bahwa observasi ialah suatu proses kompleks, yang terjalin dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental Design* menggunakan *One group pre test-post test design* sebagai desain penelitian. Desain penelitian ini dinilai lebih akurat karena dapat membandingkan hasil sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia dini, khususnya mereka yang berusia antara 3 hingga 6 tahun, yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak di Tk Fania Salsabila Barokah. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efek penggunaan media *command board* sebagai sumber belajar terhadap stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. Anak-anak dalam sampel akan menjadi subjek observasi dan

intervensi, di mana penggunaan *command board* akan diterapkan secara sistematis selama periode waktu tertentu. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur perubahan dalam kemampuan mereka untuk memahami dan merespons bahasa secara pasif, dengan menggunakan alat pengukuran yang sesuai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, subjek penelitian ini memainkan peran krusial dalam menentukan efektivitas media *command board* dalam mendukung pengembangan kemampuan bahasa reseptif pada tahap awal perkembangan anak.

Pada tahap perencanaan pengumpulan data penulis membuat instrumen penilaian bahasa reseptif dengan menggunakan 4 indikator yang akan dinilai dengan empat kelompok, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dilanjutkan dengan pemberian *pre-test* untuk melihat kemampuan bahasa reseptif anak sebelum diberikan media *command board*. Selanjutnya, peneliti akan memberikan perlakuan berupa media *command board* sebanyak 3 kali yang berpedoman pada indikator yang sebelumnya telah dirancang pada tahap perencanaan. Kemudian pada *post-test* ini peneliti mengetes tingkat kemampuan bahasa reseptif anak setelah diberi perlakuan kegiatan dengan media *command board*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa reseptif anak setelah diberi perlakuan. Pada analisis hasil, peneliti menganalisis tingkat kemampuan bahasa reseptif anak setelah diberi perlakuan kegiatan dengan media *command board*.

Data yang telah didapatkan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis *Paired Sample Uji-T*. Teknik analisis ini dapat mengetahui signifikansi pengaruh media *command board* terhadap bahasa reseptif anak dengan membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan (media *command board*) dan keadaan setelah diberikan perlakuan (media *command board*), sehingga dapat diketahui diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang ditampilkan berfokus pada analisis data yang diambil dari interaksi langsung antara anak-anak dan *command board*. Data yang dikumpulkan mencakup respons anak-anak terhadap stimuli visual dan auditif yang disajikan dalam bentuk gambar dan kata-kata pada *command board*. Analisis dilakukan dengan mengamati kemampuan anak-anak dalam mengenali, mengaitkan, dan memahami instruksi atau informasi yang diberikan melalui media tersebut.

Hasil dari analisis ini menggambarkan kemajuan dalam pemahaman bahasa reseptif anak usia dini, yang dapat diukur berdasarkan peningkatan dalam mengidentifikasi objek, memahami instruksi sederhana, dan menggunakan kosakata yang baru diperoleh. Selain itu, analisis juga mungkin mencakup pengamatan terhadap pola interaksi sosial anak-anak selama menggunakan *command board*, seperti kemampuan mereka untuk berkolaborasi, mengikuti aturan permainan yang terkait, dan mengungkapkan kebutuhan mereka melalui bahasa. Dengan demikian, hasil analisis data ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media *command board* dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, serta memberikan dasar empiris untuk mendukung penggunaannya dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil *pre-test* atau tes awal melalui tindakan observasi yang penulis lakukan terlihat beberapa anak yang belum bisa melaksanakan perintah yang diberikan guru. Ada beberapa anak yang membutuhkan arahan bahkan bantuan guru

dan teman sebayanya, sehingga guru masih perlu menjelaskan kembali dan mencontohkannya kepada anak. Hasil eksperimen secara keseluruhan menunjukkan bahwa anak-anak masih sulit untuk memahami bahasa reseptif, sehingga hasil eksperimen sebelum tindakan kemampuan bahasa reseptif anak diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1. *Pre-test* Kemampuan Bahasa Reseptif pada Peserta Didik Usi 5-6 Tahun

Nama	Skor	Kategori
HS	9	BSH
HNA	8	MB
NS	10	BSH
KH	9	MB
SB	7	MB
AR	8	MB

Dari data tabel 1, didapatkan hasil bahwa sebelum penggunaan media permainan media *command board* kemampuan bahasa reseptif anak masih belum berkembang dengan baik, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media permainan *command board* sebagai media untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan bahasa reseptif pada anak usia dini. Media *command board* ini media yang terinspirasi dari media monopoli dan puzzle yang digabungkan dalam satu media permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti agar lebih menarik. Media ini juga mempunyai dua buah kartu yaitu kartu perintah dan kartu tantangan. (Maghfi & Suyadi 2020) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), modifikasi adalah tindakan mengubah, atau dapat diartikan sebagai usaha perubahan dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian baik dari segi fisik maupun material, termasuk fasilitas dan perlengkapan, serta darisegi tujuan, metode, gaya, pendekatan, aturan, dan penilaian.

Penggunaan media *command board* ini memiliki aturan bahwa setiap anak yang mendapatkan giliran untuk bermain media *command board* akan mengambil 1 kartu perintah terlebih dahulu sebagai panduan awal yang akan dilakukan anak dalam permainan ini. Ini bertujuan untuk melatih anak dalam memahami sebuah perintah tertulis yang ada pada kartu tersebut. Kemudian, anak akan melakukan perintah sesuai dengan kartu yang didapatnya dan melanjutkan permainan dengan mengambil 1 kartu tantangan.

Tabel 2. *Post-test* Kemampuan Bahasa Reseptif pada Peserta Didik Usia 5-6 Tahun

Nama	Skor	Kategori
HS	14	BSB
HNA	14	BSB
NS	16	BSB
KH	14	BSB
SB	11	BSH
AR	14	BSB

Tabel 2 menjelaskan bahwa setelah melakukan eksperimen satu anak yang memiliki kategori BSB, lima anak yang memiliki kategori BSB sehingga rata-rata nilai kemampuan bahasa reseptif anak setelah eksperimen dilakukan berkembang sangat baik. Hal ini dibuktikan saat anak dapat bermain permainan *command board* tanpa bantuan ataupun arahan guru dan temannya, anak juga dapat menjawab serta melakukan perintah yang sesuai dan lebih kompleks yang ada dalam

tugas permainan. Peneliti menggunakan metode analisis data yang disebut *paired sample* Uji-T karena jumlah sampel yang diambil oleh peneliti kurang dari 30 anak.

Tabel 3. Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* dengan *Paired Sample T-test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Pair 1 sebelum- setelah diberikan <i>treatment</i>	- 5,333			

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (*2-Tailed*) dari uji *paired sample test* menggunakan media *command board* sebesar 0.001, atau $0.01 < 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa reseptif anak pada data *pre-test* dan *post-test* anak. Untuk menjelaskan hasil uji *paired sample t-test* berdasarkan konstruk teoretis yang relevan, kita dapat mengacu pada teori perkembangan kognitif dan pembelajaran bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Dalam konteks ini, penggunaan *command board* sebagai sumber belajar memiliki beberapa mekanisme yang dapat memengaruhi kemampuan bahasa reseptif anak: (1) *command board* menggunakan kombinasi gambar dan kata-kata untuk menyampaikan informasi. Anak-anak pada usia ini belajar dengan cara memvisualisasikan objek dan menghubungkannya dengan kata-kata yang mereka lihat. Ini membantu dalam pengenalan objek dan kata-kata baru, yang merupakan dasar dalam membangun kosakata dan pemahaman bahasa. (2) Anak-anak diajak untuk mendengarkan dan memahami instruksi atau informasi yang diberikan melalui *command board*. Mereka belajar untuk menginterpretasikan pesan-pesan verbal yang diwakili oleh kata-kata yang terpampang, serta mengaitkan informasi tersebut dengan gambar-gambar yang mereka lihat. (3) Penggunaan *command board* melibatkan penggunaan aturan permainan atau tugas yang memerlukan pemikiran dan respon berbasis bahasa. Ini melatih kemampuan anak dalam mengikuti urutan instruksi, memecahkan masalah, dan mengorganisir informasi secara logis-keterampilan kognitif yang penting dalam perkembangan bahasa dan literasi.

Berdasarkan konstruk teoretis ini, uji *paired sample t-test* dapat digunakan untuk menguji apakah ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa reseptif anak setelah mereka terlibat dalam intervensi menggunakan *command board*. Misalnya, dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan *command board*, kita dapat menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam pengenalan kata-kata, pemahaman instruksi, atau penggunaan bahasa dalam konteks tertentu.

Hasil yang signifikan dari uji *paired sample t-test* akan mendukung teori bahwa penggunaan *command board* secara efektif memfasilitasi pengembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun melalui mekanisme-mekanisme yang disebutkan di atas. Ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk mengintegrasikan *command board* dalam pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan literasi bahasa pada masa awal perkembangan anak.

Sumber belajar ialah materi atau pelajaran sebagai tambahan informasi atau sebagai sebuah keahlian untuk siswa maupun pendidik, yaitu buku rujukan, karangan,

ilustrasi, pemateri, barang maupun hasil karya lainnya (Sudono, 2000). Definisi sumber belajar dengan keseluruhan ialah semua alat atau barang yang diimplementasikan saat pembelajaran demi mendukung anak didik mendapatkan ilmu, keahlian serta perilaku yang diharapkan. Sumber belajar bisa berbentuk seperti media koran, majalah, media tradisional, serta media nonfisik misalnya rekaman, film, google, dan sebagainya (Haka et al., 2023). Menurut Dageng (Supriadi, 2015) sumber belajar merupakan bahan, alat, dan, manusia dengan mampu membantu pembelajaran anak didik untuk dapat mengetahui segala media kemungkinan bisa diterapkan pendidik yang dapat membantu proses belajar. Dari definisi di atas maka sumber belajar merupakan segala bentuk bahan yang berwujud benda seperti buku, gambar-gambar, maupun media nonfisik, seperti rekaman, film, narasumber, dan lain sebagainya yang digunakan untuk menambah ilmu, keahlian, dan perilaku anak didik.

Penggunaan sumber belajar yakni media bermain mampu mencipta suasana belajar sambil bermain. Ketersangkutan anak didik secara koheren saat proses belajar akan diperoleh melalui alat edukatif. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (Setiawati, Pranata, & Halimah, 2019) mengungkapkan bahwa “... *most commonly used to try to engage students fully in learning, is the use of a game or simulation*”, yang diartikan bahwa yang sangat sering diimplementasikan untuk mencoba melibatkan anak didik secara koheren saat belajar, ialah dengan penggunaan alat atau percobaan. Salah satu media belajar yang diimplementasikan oleh peneliti yakni media *command board*.

Media *command board* merupakan media yang edukatif dan inovatif yang dirancang dan dibuat peneliti sebagai bentuk media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun sebagai media yang berfungsi untuk melatih dan merangsang kemampuan bahasa reseptif anak. Media *command board* adalah media dan sumber belajar anak dengan cara mengikuti kartu perintah yang disediakan, setelah itu menjawab kartu tugas, dan melakukannya berulang kali hingga sampai ke tempat akhir atau finish. Media *command board* merupakan permainan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih (Sari, Ilham, & Rabihatun, 2022). Tujuan media ini untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. Media *smart board* adalah alat yang berbentuk grafis yang bermanfaat, dan mampu menunjukkan dan menyampaikan suatu amanah kepada seseorang.

Anak-anak belajar bahasa reseptif dengan mengaitkan arti bahasa dengan mendengar, mempelajari ekspresi dan irama suara, lalu memahami makna. Perspektif Myklebust (Devi, 2018) pemerolehan bahasa anak diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya. Bahasa reseptif adalah proses penerimaan bahasa melalui panca pendengaran. Sesudah itu, anak-anak akan berdialog dengan ekspresi wajah, gestur tubuh, dan terakhir dengan bahasa ekspresif, atau kata-kata yang diucapkan. Melansir Permendikbud No. 137 (2014:5) (Eliza & Husnah, 2021) bahasa reseptif di anak usia dini, yaitu mencakup suatu keahlian dalam mencerna suatu karangan, instruksi, pesan, menyayangi dan menyegani sebuah sumber. Melansir Permendikbud No. 137 (2014:2) bahasa reseptif berhubungan dengan keahlian untuk menelaah ujaran berarti dan tidak berarti. Bahasa reseptif ialah keahlian dalam mendengar dan mengeja. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji-t di atas menunjukkan dengan aktivitas peneliti pada saat pemberian treatment sebanyak 3 kali membuktikan peningkatan dan sudah mencapai indikator yang diharapkan. Penggunaan media *command board* bisa diimplementasikan pendidik sebagai sumber belajar yang efektif, menarik, dan berdampak pada perkembangan anak. Peran guru tidak hanya berperan dalam proses belajar namun juga berperan dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu proses belajar.

Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan cerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak (Rumina & Jamain, 2023), Studi lain juga mencatat bahwa penggunaan papan ajaib alfabet dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun (Oktriana, 2021). Media *command board* atau papan pintar yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti memiliki peran yang cukup penting bagi stimulasi perkembangan bahasa reseptif anak dan membuat pembelajaran lebih inovatif serta bervariasi, dengan media ini juga akan membuat suasana pembelajaran menyenangkan untuk anak.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penggunaan media *command board* sebagai sumber belajar untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini adalah bahwa teknik ini efektif dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak-anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan analisis data dan konstruk teoretis yang relevan, beberapa poin penting dapat disimpulkan: (1) Penggunaan *command board* secara konsisten terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam memahami dan menginterpretasikan bahasa secara verbal. Mereka belajar mengaitkan kata-kata dengan gambar-gambar yang dipresentasikan, sehingga memperluas kosakata mereka dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap instruksi dan konsep bahasa lainnya; (2) Media *command board* tidak hanya memperkuat kemampuan bahasa reseptif, tetapi juga merangsang kemampuan kognitif anak-anak. Mereka terlatih dalam mengikuti aturan permainan, mengorganisir informasi, dan memecahkan masalah, yang semuanya merupakan aspek penting dari perkembangan kognitif pada usia ini; (3) Penggunaan *command board* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Ini membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya memperkuat efektivitas teknik ini sebagai alat pendidikan; dan (4) sebagai alat pendidikan yang berfokus pada interaksi visual dan auditif, *command board* sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Hal ini mengakomodasi gaya belajar mereka yang beragam dan mendukung perkembangan komprehensif mereka di bidang bahasa.

Kesimpulan ini menegaskan bahwa penggunaan media *command board* adalah strategi yang bermanfaat dan relevan dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. Penerapan teknik ini dalam konteks pendidikan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan literasi bahasa anak-anak, mempersiapkan mereka untuk memahami dan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan belajar dan sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, A. L. (2016). Kemampuan bahasa reseptif anak kelompok A Gugus V Kecamatan Berbah Tahun 2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 601-603.
- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental metodologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 467. doi:10.5281/zenodo.7579001
- Alam, S. & Lestari, R. (2020). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2356-1327 (Print), doi: 10.31004/obsesi.v4i1.301
- Asih, D. P., & Mustaji, P. D. (2015). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tema sehat itu penting subtema pola hidup sehat pada siswa kelas V SDN Kec. Pulung Ponorogo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(3).

- Astuti, S., & Amri, N. A. (2021). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak melalui metode bercerita dengan menggunakan media papan flanel. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6, 215-216.
- Devi, N. P. (2018). Pengaruh metode drill dengan bantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa autisme di SLB Citra Mulia Mandiri. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7, 293.
- Dr. Ani Cahyadi, S. M. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Eliza, D., & Husnah, A. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(41). doi:10.24036/jfe.v1i4.21
- Haka, H., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber belajar dan alat permainan edukatif untuk anak usia dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(26)
- Hoar, M. A. (2022). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (role playing) di kelompok B PAUD Baen Husar Kabupaten Belu. *Jurnal Ihya Ulum Early Childhood Education*.
- Oktriana, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran papan ajaib alfabet dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Skripsi Sarjana*, IAIN Bengkulu.
- Qomariah, N., Rahmah, S., & Zetalianti. (2022). Penggunaan media flanel board dalam mengembangkan kemampuan berbahasa indonesia anak usia 5-6 tahun di PAUD Az-Zakyyah Desa Kace. *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 8(2), 100-118. doi:10.32923/edugama.v8i1.2467
- Rumina, & Jamain, R. R. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa reseptif menggunakan kombinasi metode bercerita dan model talking stick melalui media papan cerita bergambar. *JIKAD: Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini*, 3, 4245. doi:10.20527/jikad.v3i3.10066.
- Sari, I. N., Ilham, B. S., & Rabihatun, A. (2022). Pengembangan media papan perintah untuk perkembangan sosial-emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Bunga Melati NW Presak Sakra. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(3). doi:<https://doi.org/10.31316/jcc.v2i2.1988>
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran ips untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6, 165.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Penerbit PT. Grasindo.
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3.
- Suyadi & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Tika, D. D. (2021). Permainan bahasa untuk stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(7). doi: 10.26858/tematik.v7i1.15355.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan e-learning berbasis edmodo terhadap hasil belajar kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15 (2), 99. doi: 10.3336 9/pgsd.15.2.97-106.