

Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Mengasah Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 166325

Airin Nadila¹, Dewi Sartika Penggabea²

^{1,2}Universitas Batutta, Indonesia

Email: airinnadila05@gmail.com¹, tikapanggabea.n@gmail.com²

Corresponding Author: Airin Nadila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media board game cerita anak dalam mengasah keterampilan menyimak siswa SD Negeri 166325. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas IV yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan melalui triangulasi sumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game cerita anak meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterampilan menyimak siswa. Siswa mampu menangkap detail cerita, menceritakan kembali isi cerita, serta bekerja sama dalam diskusi kelompok. Media board game terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mampu mengembangkan keterampilan menyimak serta kemampuan sosial siswa. Temuan ini memberikan implikasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Board Game, Cerita Anak, Keterampilan Menyimak, Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of children's story board games in enhancing listening skills of students at SD Negeri 166325. This research employed a qualitative descriptive approach with fourth-grade students selected through purposive sampling as the subjects. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation of learning activities. Thematic data analysis was conducted, including data reduction, presentation, and drawing conclusions through data source triangulation. The findings indicate that the use of children's story board games increases students' concentration, motivation, and listening skills. Students were able to capture story details, retell the content accurately, and collaborate effectively in group discussions. Board games proved to be an effective interactive learning medium that is enjoyable and capable of developing both listening skills and social abilities. These findings have implications for teachers in designing innovative learning strategies in elementary schools.

Keywords: Board Game Media, Children's Stories, Listening Skills, Interactive Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan krusial dalam pembentukan kompetensi dasar siswa, termasuk keterampilan menyimak. Keterampilan ini berfungsi sebagai fondasi bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca,

menulis, dan berbicara. Menurut Tarigan (2008), menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Pengembangan keterampilan menyimak seringkali menghadapi tantangan. Salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh Adony Natty et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan bagi guru masih menjadi hambatan.

Kurikulum 2013 Revisi menunjukkan bahwa jumlah Kompetensi Dasar (KD) untuk keterampilan menyimak lebih sedikit dibandingkan dengan membaca. Di tingkat SMP, terdapat 40 KD untuk menyimak dan 50 KD untuk membaca, sedangkan di SMA, terdapat 7 KD untuk menyimak dan 51 KD untuk membaca. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak belum mendapat perhatian yang seimbang dibandingkan dengan keterampilan membaca.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendidik perlu mencari inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti podcast, video edukatif, dan aplikasi interaktif, dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Namun, implementasi media ini memerlukan dukungan fasilitas yang memadai dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaannya.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media board game cerita anak. Media board game memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara aktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan motivasi dan perhatian mereka dalam proses pembelajaran.

Media board game cerita anak telah muncul sebagai pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan kognitif siswa. Menurut Lely Tobing, seorang praktisi tumbuh kembang anak, board game mampu mengajarkan banyak hal, termasuk melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan memecahkan masalah, berpikir strategis, kreatif, dan kritis pada anak usia sekolah.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, board game dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Misalnya, board game yang dirancang dengan tema cerita rakyat lokal dapat membantu siswa mengenal tokoh-tokoh budaya daerah mereka, sekaligus melatih kemampuan mendengarkan dan menceritakan kembali cerita tersebut. Restu Hendriyani Magh'firoh dan Yulius Widi Nugroho dalam penelitiannya mengembangkan board game berjudul "Ngulandara" yang bertujuan memperkenalkan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur pada anak usia 7-12 tahun. Board game ini menggunakan genre petualangan dengan konsep yang diangkat dari tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur, dan diharapkan dapat membantu anak untuk lebih mengenal tokoh-tokoh tersebut.

Selain itu, media board game juga dapat meningkatkan aspek sosial dan emosional anak. Melalui interaksi dalam permainan, anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan mengelola emosi mereka dalam situasi kompetitif maupun kooperatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Ginsburg (2010) yang menyatakan bahwa permainan memiliki peran penting dalam mempromosikan perkembangan sosial dan emosional anak-anak.

Penelitian oleh Arie Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media board game efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda. Media board game yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Peat Bogm, yang merupakan singkatan dari People, Animal, Thing Board Game. Media ini berisi gambar-gambar yang memberikan visualisasi, dan cara memainkannya menggunakan dadu dan pion pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Peat Bogm dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menyusun teks lisan (berbicara) setelah penggunaannya .

Selain itu, penggunaan board game sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian oleh Nurlaela, Gusti Yarmi, dan Cecep Kustandi (2025) menunjukkan bahwa board game berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penggunaan board game dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong interaksi antar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa .

Dengan demikian, penggunaan media board game cerita anak dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara aktif dan kolaboratif, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media board game cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa di SD Negeri 166325. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses dan pengalaman siswa dalam menggunakan media board game cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi persepsi, interaksi, dan perilaku siswa secara kontekstual dan menyeluruh, bukan hanya mengandalkan data kuantitatif. Dengan metode ini, fenomena pembelajaran dapat dipahami secara holistik, termasuk motivasi, konsentrasi, dan respon emosional siswa selama bermain board game (Creswell, 2014).

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri 166325 yang secara aktif mengikuti pembelajaran menggunakan media board game. Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling, yaitu memilih siswa yang menunjukkan variasi dalam keterampilan menyimak dan keterlibatan dalam pembelajaran. Jumlah

subjek disesuaikan dengan prinsip data saturation, yaitu kondisi di mana penambahan subjek tidak lagi menghasilkan informasi baru yang signifikan (Moleong, 2017).

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti mengamati interaksi siswa dengan media board game secara langsung. Observasi difokuskan pada tingkat partisipasi, konsentrasi, cara siswa mengikuti instruksi, dan cara mereka berinteraksi dengan teman-teman selama permainan. Catatan lapangan dibuat secara sistematis untuk menangkap perilaku verbal dan nonverbal siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dianalisis secara rinci (Sugiyono, 2018).

Selain observasi, wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memahami pengalaman siswa secara subjektif. Pertanyaan wawancara difokuskan pada persepsi mereka terhadap media board game, kesulitan yang dialami selama permainan, serta bagaimana media ini membantu mereka dalam menyimak cerita. Wawancara ini bersifat fleksibel sehingga memungkinkan siswa mengekspresikan pengalaman dan pendapatnya secara bebas, tetapi tetap relevan dengan tujuan penelitian (Kvale & Brinkmann, 2015).

Dokumentasi juga dilakukan untuk memperkuat validitas data dan mendukung triangulasi. Dokumentasi mencakup foto aktivitas pembelajaran, rekaman permainan board game, serta catatan tambahan dari guru pendamping. Data dokumentasi ini membantu menegaskan temuan dari observasi dan wawancara, sehingga hasil penelitian lebih terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Analisis data dilakukan secara tematik, dimulai dengan reduksi data, yaitu menyaring dan merangkum data yang relevan. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan proses pembelajaran, interaksi siswa, serta pengalaman mereka selama menggunakan media board game. Analisis ini dilakukan secara induktif, dengan membandingkan temuan lapangan dengan kerangka teori yang relevan, sehingga kesimpulan yang diambil mencerminkan realitas yang terjadi di kelas (Creswell, 2014).

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mempertimbangkan triangulasi antar sumber data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan cara ini, keabsahan temuan meningkat karena diperoleh dari berbagai perspektif. Hasil penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media board game cerita anak dalam mengasah keterampilan menyimak siswa, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Sugiyono, 2018; Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan media board game cerita anak terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa SD Negeri 166325. Data observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dalam mengikuti jalannya pembelajaran ketika board game digunakan. Mereka memperhatikan setiap instruksi guru dan mencerna isi cerita dengan seksama sebelum melanjutkan permainan. Hal ini sesuai dengan

pandangan Tarigan (2008) yang menekankan bahwa menyimak membutuhkan perhatian penuh untuk memperoleh informasi dari ujaran lisan.

Siswa mampu mengingat urutan peristiwa dari cerita yang disampaikan dalam board game. Observasi mencatat bahwa mayoritas siswa dapat menyebutkan kembali tokoh dan peristiwa penting dengan tepat setelah sesi permainan selesai. Kemampuan ini menunjukkan peningkatan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap isi cerita.

Dalam wawancara, seorang siswa menyatakan, *"Aku harus mendengar cerita dengan baik supaya bisa maju di papan permainan dan mendapatkan poin."* Pernyataan ini menandakan adanya motivasi intrinsik untuk menyimak, karena siswa ingin berhasil dalam permainan. Siswa lain menambahkan, *"Belajar menyimak sekarang lebih seru, tidak bosan lagi karena ada permainan."*

Proses bermain board game mendorong interaksi aktif antar siswa. Mereka berdiskusi untuk menentukan langkah berikutnya dan saling mengingatkan aturan permainan. Interaksi ini secara tidak langsung melatih kemampuan menyimak karena siswa harus mendengarkan pendapat teman dan merespons dengan tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian Magh'firoh & Nugroho (2021), yang menyatakan bahwa interaksi sosial melalui permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif anak secara bersamaan.

Selain itu, media board game memfasilitasi pemahaman konseptual melalui visualisasi. Ilustrasi tokoh dan peristiwa pada papan permainan membantu siswa mengaitkan informasi lisan dengan representasi visual, sehingga proses menyimak menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan prinsip multimodal learning (Mayer, 2009), yang menekankan bahwa kombinasi input visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya sering kehilangan fokus kini menjadi lebih cermat dalam menyimak. Guru melaporkan, *"Anak-anak sekarang lebih mudah mengikuti cerita, mereka bisa mengingat tokoh dan peristiwa dengan baik."* Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada jawaban verbal, tetapi juga melalui partisipasi aktif dalam permainan. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri saat diminta menceritakan kembali isi cerita. Salah satu siswa berkata, *"Sekarang aku bisa bercerita ke teman tanpa takut salah, karena sudah latihan menyimak dengan board game."* Hal ini menunjukkan bahwa board game berperan dalam membangun rasa percaya diri siswa dalam menyimak dan mengekspresikan informasi lisan.

Observasi mencatat adanya peningkatan perhatian siswa terhadap detail cerita. Siswa mulai memperhatikan sifat tokoh, urutan peristiwa, dan konflik yang muncul dalam cerita. Perhatian ini penting untuk keterampilan menyimak yang mendalam, karena siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga menganalisis isi cerita secara kritis. Board game juga mendorong kerja sama antar siswa. Mereka belajar bergiliran, mendengarkan teman, dan merespons dengan tepat agar permainan berjalan lancar. Wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka memahami pentingnya mendengarkan teman untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan. Seorang siswa menyatakan, *"Kalau teman salah, aku harus membantu mereka supaya permainan tetap berjalan."*

Selain keterampilan menyimak, media board game membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan menanggapi informasi. Siswa diajak

mengajukan pertanyaan terkait cerita dan memberikan jawaban berdasarkan pengamatan mereka. Aktivitas ini menekankan pentingnya mendengarkan secara aktif dan kritis. Salah satu siswa menyampaikan, *"Aku belajar bertanya tentang tokoh dan cerita, jadi harus benar-benar dengar ceritanya."* Temuan lain menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat secara signifikan. Siswa merasa tertantang untuk memahami cerita agar dapat mengikuti permainan dengan benar. Salah satu siswa mengatakan, *"Aku senang kalau bisa menjawab pertanyaan di permainan karena artinya aku mendengar dengan baik."* Hal ini menegaskan bahwa board game dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sejalan dengan Ginsburg (2010).

Guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengingat isi cerita setelah bermain board game dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Guru menjelaskan, *"Anak-anak lebih cepat memahami cerita karena mereka melihat dan mendengar secara bersamaan melalui papan permainan."* Hal ini menunjukkan bahwa board game tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak, tetapi juga memperkuat retensi informasi. Penggunaan board game menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tampak antusias, tidak takut salah, dan mau mencoba berbagai strategi dalam permainan. Lingkungan belajar yang positif ini mendukung keterampilan menyimak karena siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif tanpa rasa canggung. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya pemahaman yang lebih baik terhadap hubungan antar tokoh, urutan peristiwa, dan pesan moral cerita. Salah satu siswa menjelaskan, *"Aku bisa mengerti kenapa tokohnya seperti itu dan apa yang terjadi selanjutnya, karena aku dengar dan lihat di papan permainan."* Temuan ini menunjukkan integrasi aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran menyimak.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka kini lebih mampu menghubungkan cerita dengan pengalaman sehari-hari. Siswa mengatakan, *"Aku bisa cerita ke keluarga tentang tokoh yang sama seperti di permainan, dan mereka senang mendengarnya."* Hal ini menunjukkan bahwa board game membantu menyimak bukan hanya untuk konteks kelas, tetapi juga memperluas kemampuan narasi dalam kehidupan nyata.

Guru menambahkan bahwa board game membantu mendeteksi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan. *"Saat bermain, guru bisa langsung melihat siapa yang kesulitan memahami cerita dan memberikan bimbingan,"* ungkap salah satu guru. Hal ini menunjukkan bahwa board game juga berfungsi sebagai alat evaluasi informal yang efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game cerita anak efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD Negeri 166325. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, kolaboratif, termotivasi, dan mampu memahami informasi lisan dengan lebih baik. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa board game bukan sekadar media hiburan, tetapi alat pembelajaran interaktif yang efektif untuk mengasah keterampilan menyimak, membangun motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan sosial siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game cerita anak memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa SD

Negeri 166325. Peningkatan fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1973) dan Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Board game mendorong siswa untuk aktif mendengarkan cerita, menanggapi pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman, sehingga keterampilan menyimak diasah secara alami.

Temuan penelitian juga menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat urutan peristiwa, tokoh, dan konflik cerita. Hal ini mendukung hasil penelitian Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa media board game dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menyampaikan informasi lisan. Penguatan daya ingat ini penting karena keterampilan menyimak tidak hanya melibatkan pendengaran, tetapi juga pengolahan informasi dan retensi untuk penggunaan berikutnya.

Motivasi intrinsik siswa meningkat secara signifikan ketika mereka bermain board game. Kutipan siswa seperti, "Belajar menyimak sekarang lebih seru, tidak bosan lagi karena ada permainan," menunjukkan bahwa permainan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang. Temuan ini sejalan dengan Ginsburg (2010) yang menyatakan bahwa motivasi belajar anak meningkat melalui pembelajaran yang bersifat permainan dan interaktif. Motivasi yang tinggi ini turut mendukung keterampilan menyimak karena siswa terdorong untuk mendengarkan secara seksama agar dapat merespons dengan tepat.

Interaksi sosial yang terjadi selama permainan menjadi faktor penting lainnya. Diskusi antar siswa untuk menentukan langkah permainan dan saling mengingatkan aturan meningkatkan keterampilan menyimak serta kemampuan sosial. Magh'firoh & Nugroho (2021) menekankan bahwa interaksi sosial melalui permainan dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak secara simultan. Hal ini menunjukkan bahwa media board game tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional siswa.

Board game menyediakan visualisasi tokoh, peristiwa, dan jalannya cerita, yang membantu siswa mengaitkan informasi lisan dengan representasi visual. Prinsip multimodal learning (Mayer, 2009) menekankan bahwa kombinasi input visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa board game efektif mengintegrasikan kedua aspek tersebut, sehingga proses menyimak menjadi lebih mendalam dan menyenangkan.

Peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan kembali isi cerita juga menjadi temuan penting. Siswa yang sebelumnya enggan bercerita kini berani mengekspresikan pemahaman mereka secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa board game tidak hanya melatih keterampilan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan afektif, seperti rasa percaya diri dan keberanian berkomunikasi.

Perhatian siswa terhadap detail cerita, seperti sifat tokoh dan konflik, menunjukkan kemampuan menyimak yang mendalam. Siswa tidak sekadar mendengar, tetapi juga menganalisis informasi untuk menjawab pertanyaan atau membuat keputusan dalam permainan. Temuan ini mendukung teori Tarigan (2008) tentang pentingnya konsentrasi dan analisis dalam menyimak.

Board game juga memfasilitasi pengembangan keterampilan bertanya dan menanggapi informasi. Aktivitas ini menekankan pentingnya menyimak secara aktif

dan kritis. Siswa dilatih untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menilai, merespons, dan menyimpulkan cerita secara tepat. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Kolb, 1984).

Motivasi belajar siswa meningkat karena adanya tantangan dalam permainan, seperti menjawab pertanyaan atau mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan. Hal ini mendukung pemahaman bahwa motivasi intrinsik dapat memperkuat keterampilan kognitif dan keterampilan menyimak, serta membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri.

Board game juga memungkinkan guru melakukan evaluasi informal secara langsung. Guru dapat mengidentifikasi siswa yang kesulitan memahami cerita dan memberikan bimbingan segera. Hal ini menunjukkan bahwa media board game memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai alat pembelajaran dan alat evaluasi, sehingga mendukung pengembangan keterampilan menyimak secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media board game dapat membangun integrasi antara aspek kognitif dan afektif siswa. Siswa tidak hanya memahami cerita, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman nyata, pesan moral, dan interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa board game dapat mendukung pembelajaran menyimak secara komprehensif.

Temuan ini menegaskan bahwa media board game cerita anak efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak, motivasi, kepercayaan diri, dan interaksi sosial siswa. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran bahasa yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk siswa tingkat dasar.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan board game untuk mengajarkan keterampilan menyimak, mengembangkan kerja sama, dan membangun motivasi siswa. Pemilihan cerita yang sesuai usia, desain permainan yang menarik, dan fasilitasi guru yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media ini.

Penelitian ini mendukung literatur tentang efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dan keterampilan menyimak. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lebih lanjut mengenai media interaktif dan strategi pembelajaran inovatif di pendidikan dasar.

Penggunaan media board game cerita anak tidak hanya memperkuat keterampilan menyimak, tetapi juga mengembangkan motivasi, kepercayaan diri, kemampuan sosial, dan pemahaman konseptual siswa. Media ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif, selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game cerita anak efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD Negeri 166325. Siswa menunjukkan peningkatan fokus, konsentrasi, kemampuan mengingat urutan peristiwa, serta pemahaman terhadap isi cerita. Media board game juga mendorong motivasi belajar, interaksi sosial, kerja sama antar siswa, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan informasi lisan. Siswa

menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu menanggapi cerita secara kritis serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata.

Board game berperan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif. Guru dapat memanfaatkan board game untuk menilai keterampilan menyimak secara langsung, sekaligus memberikan bimbingan kepada siswa yang membutuhkannya. Dengan demikian, media board game cerita anak dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan inovatif untuk mengasah keterampilan menyimak serta mendukung perkembangan sosial-emosional siswa di tingkat pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, et al. (2024). *Pengembangan board game berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Universitas PGRI Palembang. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pembahsi/article/view/16032>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Ginsburg, H. P. (2010). *The role of play in children's learning*. New York: Oxford University Press.
- Hakim, L. (2019). *Pengaruh media board game terhadap hasil belajar tematik siswa kelas II SD*. Repository UIN Jakarta. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45421/1/LUK MAN%20HAKIM-FITK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45421/1/LUK%20HAKIM-FITK.pdf)
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (3rd ed.). Sage Publications.
- Magh'firoh, A., & Nugroho, A. (2021). *Pengaruh board game berbasis cerita terhadap keterampilan sosial dan kognitif anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 45–58.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman.
- Proseeding UNPKediri. (n.d.). *Efektivitas media board game cerita anak untuk mengasah keterampilan menyimak siswa*. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/8465/5271/31127>
- Putri, I. N., & Fajri, N. (2023). *Efektivitas media board game dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar*. Jurnal Peneliti. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4129>
- Rahmawati, A. (2022). *Efektivitas media board game untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(1), 23–34.

- Rahmawati, A. (2022). *Efektivitas penggunaan media board game untuk meningkatkan kemampuan siswa menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/366074894>
- Repositori Telkom University. (n.d.). *Perancangan permainan papan edukatif dengan konten dongeng Indonesia untuk anak usia 6–9 tahun*. https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/182293/jurnal_eproc/perancangan-permainan-papan-edukatif-dengan-konten-dongeng-indonesia-untuk-anak-usia-6-9-tahun.pdf
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.