

## PENGARUH MEDIA VISUAL PAPAN INTERAKTIF DALAM KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DONGENG SISWA KELAS V SDN 190 PEKANBARU

Tiara Yuliarti<sup>1</sup>, Lilis Chalisa<sup>2</sup>, NurHaria Putri<sup>3</sup>, Selvi Aulia Fitri<sup>4</sup>, Wilda Srihastuty Handayani Piliang<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Riau

Email: [tiarayuliarti@student.uir.ac.id](mailto:tiarayuliarti@student.uir.ac.id)<sup>1</sup>, [lilischalisa@student.uit.ac.id](mailto:lilischalisa@student.uit.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nurhariaputristudent@student.uir.ac.id](mailto:nurhariaputristudent@student.uir.ac.id)<sup>3</sup>, [selviauliafitri@student.uir.ac.id](mailto:selviauliafitri@student.uir.ac.id)<sup>4</sup>,  
[wshandayani@edu.uir.ac.id](mailto:wshandayani@edu.uir.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstrak:** Rendahnya keterampilan menyimak cerita dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di sekolah dasar, terutama ketika pembelajaran masih mengandalkan pendekatan konvensional tanpa dukungan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual papan interaktif terhadap keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain One-Shot Case Study. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur yang mencakup aspek perhatian, keaktifan, pemahaman isi cerita, identifikasi unsur intrinsik dongeng, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual papan interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa lebih fokus, antusias, dan mampu mengidentifikasi tokoh, latar, alur, serta amanat dalam dongeng dengan lebih baik. Media visual papan interaktif dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita dongeng di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Visual Papan Interaktif, Keterampilan Menyimak, Cerita Dongeng, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

**Abstract:** The low ability of students to listen to fairy tales in Indonesian language learning remains a common challenge in elementary schools, especially when instruction still relies on conventional methods without engaging media support. This study aims to determine the effect of interactive whiteboard visual media on the fairy tale listening skills of Grade V students at SDN 190 Pekanbaru. A quantitative approach with a pre-experimental One-Shot Case Study design was used. The research subjects consisted of 15 Grade V students at SDN 190 Pekanbaru during the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through structured observation covering aspects of attention, activeness, comprehension of story content, identification of intrinsic fairy tale elements, and student engagement during the learning process. The results showed that the use of interactive whiteboard visual media significantly improved students' attention and activeness compared to conventional learning. Students were more focused, enthusiastic, and better able to identify characters, settings, plot, and moral messages in fairy tales. Interactive whiteboard visual media is recommended as an effective innovative learning media alternative for improving fairy tale listening skills in elementary school.

**Keywords:** Interactive Whiteboard Visual Media, Listening Skills, Fairy Tales, Indonesian Language Learning, Elementary School.

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan yang pertama kali dikuasai manusia dan menjadi fondasi bagi keterampilan bahasa lainnya.

Anjarwani, (2025) menjelaskan bahwa menyimak adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa dan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Menyimak adalah aspek yang pertama dilakukan dalam kehidupan manusia dan lebih banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan kegiatan bahasa lainnya. Simamora et al., (2023) menyatakan bahwa menyimak adalah kegiatan meresepsi, mengelola serta menginterpretasi suatu permasalahan dengan melibatkan panca indera seseorang dan bermanfaat dengan kegiatan berbicara, membaca, serta ekspresi lisan dan ekspresi tulis.

Namun pada kenyataannya, keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan temuan awal peneliti di SDN 190 Pekanbaru, di mana berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 05 Mei 2026, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan cerita. Dari 30 siswa yang diamati, hanya sekitar 40% yang mampu menjawab pertanyaan terkait cerita dongeng yang baru saja didengarnya dengan benar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa media pendukung yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Padahal, penggunaan media visual dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Mahardika, 2023)

Media visual papan interaktif merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Papan interaktif adalah sebuah layar sentuh besar yang terhubung dengan komputer dan proyektor, sehingga memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara digital. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dapat menstimulasi berbagai modalitas belajar siswa (Ritonga et al., 2022).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, retensi informasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Lestari et al., 2026) menyimak menekankan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka. Selain itu, media yang inovatif terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa, di antaranya Sari et al., (2021) yang menemukan peningkatan keterampilan menyimak sebesar 25% melalui penggunaan media visual, serta melaporkan pengaruh signifikan papan interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Visual Papan Interaktif dalam Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng Siswa Kelas V SDN 190 Pekanbaru". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media visual papan interaktif terhadap keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru.

## **KAJIAN TEORETIS**

### **1. Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu selalu melibatkan kegiatan menyimak, seperti menyimak berita, cerita, pengumuman atau laporan. Namun, tidak setiap individu mampu menyimak dengan baik, padahal kemajuan masyarakat sangat tergantung pada kemampuan menyimak berbagai informasi anggota masyarakatnya. Keberhasilan individu dalam menyimak dapat diketahui dari cara menyimak memahami dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis (Westgate & Hughes, 2016).

Menurut Askarman (2020: 2) Menyimak adalah kegiatan meresepsi, mengolah serta menginterpretasi suatu permasalahan dengan melibatkan pancaindra seseorang. Menyimak berhubungan dan bermanfaat dengan menyimak dan berbicara, menyimak dan membaca, berbicara dan membaca serta ekspresi lisan dan ekspresi tulis.

Menyimak merupakan kegiatan memperoleh informasi atau pesan dengan mendengar aktif dan ekspresif yang disampaikan secara lisan, menyimak membutuhkan beberapa kemampuan yaitu pengolahan bahasa, pemahaman subjek, pengambilan informasi yang relevan dengan topik

komunikasi, dan interpretasi hasil komunikasi (Sukma dan Saifudin, 2021). Pada kenyataannya, keterampilan menyimak itu sangat penting pada proses pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran, perlu dipahami bahwa upaya untuk menumbuhkan minat anak dalam keterampilan ini menjadi krusial.

## **2. Media Visual Papan Interaktif**

Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indera penglihatan. Menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam mentransfer informasi secara lebih efektif, terlebih ketika media tersebut mampu mengaktifkan lebih dari satu indera secara bersamaan. Penggunaan media visual yang tepat dalam pembelajaran menyimak secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang disampaikan (Yusantika & Suyitno, 2022)

Papan interaktif digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini semakin banyak dimanfaatkan di lingkungan pendidikan. Ritonga et al., (2022) mendefinisikan papan tulis interaktif berbasis multimedia sebagai media yang dibuat sedetail mungkin sehingga dapat membantu anak dalam memilih apa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Papan interaktif digital juga merupakan media grafis yang efektif untuk menampilkan pesan tertentu secara praktis karena gambar-gambar yang ditampilkan dapat dengan mudah dipasang, diganti, dan dihapus setiap saat.

Landasan teoretis penggunaan media visual dalam pembelajaran diperkuat oleh Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) yang dikembangkan oleh Nuriah, (2023). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki dua kanal pemrosesan informasi yang terpisah—kanal verbal untuk memproses narasi lisan dan kanal visual untuk memproses gambar—dan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika kedua kanal tersebut diaktifkan secara bersamaan. Media visual papan interaktif yang dirancang dengan baik mampu mengoptimalkan prinsip ini melalui integrasi tampilan visual yang relevan dengan penyampaian materi secara lisan oleh guru.

Dalam konteks pembelajaran dongeng, guru dapat menampilkan urutan cerita, gambar tokoh, latar, maupun pesan moral yang terkandung dalam cerita sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan. Tampilan gambar yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa

memahami isi dongeng dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton (Nur et al., 2024).

### **3. Cerita Dongeng sebagai Materi Pembelajaran**

Dongeng merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan menyimak. Dongeng berisi cerita khayalan yang menarik dan mengandung pesan moral sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Melalui pembelajaran dongeng, siswa dapat belajar memahami isi cerita, mengenali tokoh dan alur cerita, serta mengambil nilai-nilai positif yang terdapat di dalamnya (Nurgiyantoro, 2020).

Pembelajaran cerita dongeng tidak hanya bertujuan melatih keterampilan menyimak, tetapi juga menanamkan nilai karakter dan wawasan budaya kepada siswa sejak dini. Kompetensi yang dituntut mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh dan penokohan, latar (tempat, waktu, dan suasana), tema, amanat/pesan moral, serta alur atau urutan peristiwa. Menurut penelitian (Nur et al., 2024), penggunaan dongeng dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, daya imajinasi, serta pemahaman nilai moral pada siswa sekolah dasar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (Pre-Experimental Design). Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Shot Case Study*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada satu kelompok subjek penelitian kemudian mengamati hasil yang diperoleh setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol maupun tes awal (pretest), melainkan berfokus pada pengamatan terhadap perubahan perhatian, keaktifan, dan keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan media visual papan interaktif dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN 190 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data di ambil pada hari selasa 5 Mei tahun 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru yang berjumlah 15 orang siswa. Seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran pada saat penelitian berlangsung dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian

difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita dongeng dengan menggunakan media visual papan interaktif.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media visual papan interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan menyimak cerita dongeng siswa. Keterampilan menyimak yang diamati meliputi kemampuan siswa dalam memperhatikan cerita, memahami isi cerita, mengidentifikasi tokoh, menentukan latar, memahami alur cerita, serta menemukan amanat yang terkandung dalam dongeng.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah observasi awal terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasa dilaksanakan oleh guru kelas untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menyimak siswa. Tahap kedua adalah persiapan media pembelajaran berupa papan interaktif yang berisi materi dongeng Danau Toba. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media visual papan interaktif, di mana siswa menyimak dongeng Danau Toba yang disajikan melalui media visual papan interaktif. Tahap terakhir adalah pencatatan dan analisis hasil observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menyimak, meliputi kemampuan memperhatikan cerita, memahami isi cerita, menyebutkan tokoh, menentukan latar, menjelaskan alur cerita, dan menyampaikan amanat dongeng. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan membandingkan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media visual papan interaktif

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Bagian ini menyajikan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, disertai pembahasan yang mengaitkan temuan dengan kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

## 1. Kondisi Pembelajaran Sebelum Penggunaan Media Visual Papan Interaktif

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VA SDN 190 Pekanbaru pada hari Selasa, 5 Mei 2026, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita dongeng. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) biasa yang tampilannya cenderung sederhana dan kurang interaktif. Penggunaan media tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran juga terlihat kurang efektif karena interaksi antara guru dan siswa masih terbatas. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara satu arah sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 15 siswa yang diamati, hanya sekitar 40% yang mampu menjawab pertanyaan terkait isi cerita dongeng yang disampaikan guru dengan benar. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri, serta kurang memperhatikan isi cerita dongeng yang disampaikan.

## 2. Hasil Observasi Setelah Penggunaan Media Visual Papan Interaktif

Setelah pembelajaran dilaksanakan menggunakan media visual papan interaktif dengan materi dongeng Danau Toba, terjadi perubahan yang sangat signifikan pada kondisi pembelajaran. Berikut disajikan rekapitulasi hasil observasi keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan media visual papan interaktif.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Menyimak Siswa**

| No | Aspek yang Diamati                    | Jumlah Siswa Aktif | Persentase (%) |
|----|---------------------------------------|--------------------|----------------|
| 1  | Memperhatikan cerita yang disampaikan | 14                 | 93,3           |
| 2  | Mengidentifikasi tokoh dalam cerita   | 13                 | 86,7           |
| 3  | Menentukan latar cerita               | 12                 | 80,0           |

|           |                                 |    |      |
|-----------|---------------------------------|----|------|
| 4         | Menjelaskan kembali alur cerita | 11 | 73,3 |
| 5         | Menyampaikan amanat dongeng     | 12 | 80,0 |
| Rata-rata |                                 |    | 82,9 |

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata persentase ketercapaian indikator keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan media visual papan interaktif mencapai 82,9%. Aspek yang paling tinggi pencapaiannya adalah memperhatikan cerita yang disampaikan, yakni sebesar 93,3% atau 14 dari 15 siswa. Sementara aspek yang masih perlu ditingkatkan adalah kemampuan menjelaskan kembali alur cerita, yang mencapai 73,3% atau 11 siswa.

**Tabel 2. Perbandingan Kondisi Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

| Aspek                              | Sebelum Perlakuan | Sesudah Perlakuan  |
|------------------------------------|-------------------|--------------------|
| Perhatian siswa terhadap pelajaran | ~40%              | 93,3%              |
| Keaktifan menjawab pertanyaan      | Rendah            | 80,0%              |
| Pemahaman isi cerita               | Rendah            | 86,7%              |
| Keterlibatan siswa                 | Pasif             | Aktif dan Antusias |

## Pembahasan

Temuan penelitian ini secara konsisten mendukung bahwa media visual papan interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teoretis yang saling berkaitan.

Pertama, berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh (Nuriah, 2023), media yang mengintegrasikan elemen visual dan audio secara sinergis mampu

mengoptimalkan kapasitas pemrosesan informasi siswa. Ketika siswa dapat melihat visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita secara langsung melalui papan interaktif sambil mendengarkan narasi, koneksi antara representasi verbal dan piktorial dalam working memory terbentuk dengan lebih efisien. Hal ini menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah lisan.

Kedua, aspek afektif dan motivasional turut berperan penting dalam keberhasilan penggunaan media visual papan interaktif ini. Pengamatan langsung selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan tingkat antusiasme, fokus, dan keterlibatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ritonga et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa termotivasi secara intrinsik, mereka akan mengalokasikan perhatian kognitif yang lebih besar pada materi pembelajaran, yang selanjutnya meningkatkan kualitas pemrosesan dan pemahaman mereka.

Ketiga, penggunaan media visual papan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Tampilan gambar tokoh, latar cerita, serta ilustrasi yang menarik membantu siswa memvisualisasikan unsur-unsur intrinsik dongeng yang sebelumnya bersifat abstrak ketika hanya disampaikan secara lisan. Hal ini secara signifikan menurunkan beban kognitif yang harus ditanggung siswa dalam proses memahami cerita. Sejalan dengan hal tersebut, (Nuriah, 2023) juga menegaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusias dan keterlibatan siswa karena siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif.

Selain itu, temuan ini juga memperkuat hasil penelitian (Yusantika & Suyitno, 2022) yang membandingkan efek berbagai jenis media terhadap kemampuan menyimak siswa dan menemukan bahwa media yang melibatkan unsur visual menghasilkan efek yang lebih signifikan. Nuriah, (2023) juga menegaskan bahwa papan interaktif sebagai media grafis yang praktis dan fleksibel terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, desain penelitian yang digunakan adalah one-shot case study tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak memungkinkan perbandingan statistik yang ketat antara dua kondisi yang berbeda. Kedua,

jumlah subjek penelitian yang hanya 15 siswa membatasi kemampuan generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Ketiga, instrumen yang digunakan hanya berupa lembar observasi tanpa tes kemampuan tertulis, sehingga aspek pemahaman kognitif yang lebih mendalam belum terukur secara komprehensif. Keterbatasan-keterbatasan ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan dengan desain yang lebih ketat, sampel lebih besar, dan instrumen yang lebih beragam.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual papan interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata persentase ketercapaian indikator keterampilan menyimak yang mencapai 82,9% setelah penggunaan media visual papan interaktif, dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan di mana hanya sekitar 40% siswa yang mampu menjawab pertanyaan terkait isi cerita dengan benar.

Perubahan positif ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif (pemahaman isi cerita, identifikasi tokoh, latar, alur, dan amanat), tetapi juga pada aspek afektif dan behavioral siswa, yaitu peningkatan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media visual papan interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan media PPT biasa.

Berdasarkan temuan tersebut, media visual papan interaktif dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng di sekolah dasar. Bagi guru, penggunaan media ini sebaiknya diintegrasikan secara terencana dan konsisten dalam pembelajaran, bukan sekadar pelengkap sesekali. Bagi sekolah, penyediaan infrastruktur pendukung seperti papan interaktif, proyektor, dan koneksi internet yang memadai perlu diprioritaskan sebagai investasi strategis dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dengan desain eksperimen yang lebih ketat, sampel yang lebih besar, dan instrumen yang lebih beragam sangat diperlukan untuk memperkuat dan memperluas temuan penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anjarwani, R. (2025). *Efektivitas Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar*. 5(2), 634–645.
- Lestari, K. K., Farida, L., & Khoiri, A. A. (2026). *Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 18–25.
- Mahardika, M. P. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOBOOK CERITA RAKYAT TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 196 GRESIK*. 11, 2095–2104.
- Nur, I., Rahmawati, I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR : STUDI LITERATUR*. 7.
- Nuriah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 215–217.
- Ritonga, R., Nursyafitri, D., Guru, P., Dasar, S., & Ekonomi, F. (2022). *Analisis Penggunaan Media pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tema 4 Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SDS Yasporbi III*. 6, 13758–13761.
- Sari, R. K., Fitria, Y., Studi, P., Dasar, P., & Padang, U. N. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5593–5600.
- Simamora, C. O., Pk-aud, P., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *Pengaruh Mendongeng Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bina Kreatif Kecamatan Sipoholon Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 1(3).
- Yusantika, F. D., & Suyitno, I. (2022). *Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV*. (2013), 251–258.
- Askarman. (2020). *Keterampilan Menyimak* (2nd ed.). Penerbit Akademia.
- Nurdiyantoro, B. (2020). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gajah Mada University Press.
- Sukma, E., & Saifudin, A. (2021). *Keterampilan Menyimak: Teori dan Praktik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pustaka Pelajar