

Peningkatan kemampuan menyimak dongeng menggunakan media game

Furoidah Nur Rahmaniyah

Program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: *rahmaniyahfuroidah07@gmail.com

Kata Kunci:

menyimak, dongeng, media pembelajaran, roblox, teknologi pendidikan.

Keywords:

listening skills, fairy tales, learning media, Roblox, educational technology

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan menyimak dongeng melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya platform game. Perkembangan teknologi pendidikan saat ini mendorong guru untuk menggunakan media yang lebih interaktif dan menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting karena berpengaruh terhadap kemampuan memahami informasi dan komunikasi siswa. Namun, pembelajaran menyimak sering kali dianggap membosankan karena masih menggunakan metode

konvensional. Oleh sebab itu, penggunaan game sebagai media pembelajaran dinilai mampu menjadi alternatif yang inovatif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengumpulan berbagai sumber referensi yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa melalui visualisasi cerita, interaksi langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengalaman belajar yang lebih menarik, siswa lebih mudah memahami isi dongeng dan menangkap pesan moral yang disampaikan. Dengan demikian, game dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa.

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of students' fairy tale listening skills through the use of digital-based learning media, particularly the Roblox platform. The rapid development of educational technology encourages teachers to utilize more interactive and engaging media in order to create a more effective learning process. Listening skill is one of the essential language competencies because it significantly influences students' ability to understand information and communication. However, listening activities are often considered monotonous since they are still commonly conducted using conventional teaching methods. Therefore, the use of Roblox as a learning medium is considered an innovative alternative. This study employed a literature review method with a qualitative descriptive approach by collecting various relevant references and previous studies. The findings indicate that the use of Roblox can improve students' listening skills through story visualization, direct interaction, and an enjoyable learning atmosphere. In addition, this medium enhances students' learning motivation, concentration, and active participation during the learning process. Through a more engaging learning experience, students are able to better understand the content of fairy tales and capture the moral values conveyed in the stories. Thus, Roblox can be considered an effective learning medium for improving students' fairy tale listening skills.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, menyimak menjadi dasar penting dalam memahami informasi sebelum siswa mampu berbicara maupun menulis dengan baik. Kemampuan menyimak perlu dikembangkan sejak dini agar siswa mampu memahami isi pembelajaran secara optimal. (Karomah et al., 2024) Dalam proses pembelajaran di sekolah, keterampilan menyimak dongeng masih sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Guru umumnya menggunakan metode ceramah atau membaca teks sehingga siswa mudah merasa bosan. Akibatnya, perhatian dan pemahaman siswa terhadap isi dongeng menjadi rendah. Modifikasi dongeng merupakan media paling tepat dalam perkembangan pengasuhan positif anak untuk menanamkan nilai-nilai hidup secara demokratis, tanpa indoktrinasi, tetapi lebih ramah anak.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Subyek penelitian sejumlah tiga keluarga dengan karakteristik mereka mampu dan memiliki pengalaman menggunakan dongeng sebagai bagian dari teknik pengasuhan anak. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti contoh salah media game yang digunakan Adalah Roblox. Roblox merupakan platform permainan digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi dalam dunia virtual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan Roblox dalam pembelajaran menyimak dongeng dapat membantu siswa memahami cerita melalui visualisasi dan interaksi secara langsung. (Kahayani et al., 2025)

permasalahan dalam pembelajaran menyimak

Perkembangan teknologi digital memberikan banyak pengaruh dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak dongeng adalah game. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui visualisasi cerita dan interaksi langsung di lingkungan virtual sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan game terutama game yang saat ini banyak digunakan yaitu roblox dapat membantu siswa lebih fokus dalam menyimak karena mereka tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga melihat Gambaran tokoh, latar, dan alur cerita secara lebih nyata. Selain itu, suasana belajar yang menyerupai permainan membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena diketahui dari beberapa tandaseperti Tingkat focus yang berkurang, motivasi menurun serta kurang terlibat selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat membantu guru dalam meningkatkan minat dan kemampuan menyimak siswa yang sebelumnya cenderung rendah akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, Roblox dapat menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada siswa. (Salsabila salsabila et al., 2024)

Pembahasan

Media game dalam pembelajaran

Media game memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga melihat visualisasi tokoh dan latar secara langsung. Hal ini membuat siswa lebih fokus dalam menyimak isi dongeng. (Rianty et al., 2025). Selain meningkatkan perhatian siswa, penggunaan Roblox juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran seperti bermain game edukatif. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami isi cerita. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan, mereka cenderung lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Kondisi ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Penggunaan game dalam pembelajaran menyimak juga dapat melatih kemampuan konsentrasi siswa. Saat mengikuti alur cerita di dalam permainan, siswa dituntut untuk memperhatikan dialog, memahami petunjuk, serta mengingat urutan kejadian dalam dongeng. Proses tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami informasi secara lebih mendalam. Selain itu, kemungkinan ketika siswa belajar dengan visual yang menarik siswa dapat membayangkan isi dongeng yang diceritakan dengan jelas. Dengan demikian siswa tidak hanya mampu memahami alur cerita, tetapi juga dapat mengenali karakter aktor, latar tempat, serta moral yang terkandung dalam isi cerita atau dongeng yang disampaikan. Pengguna media digital seperti game ini juga mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Oleh karena itu, Roblox atau game lainnya menjadi alternatif media untuk meningkatkan keterampilan menyimak dengan siswa sekolah dasar atau tingkatan lainnya. (Rianty et al., 2025)

peningkatan minat belajar siswa

Penggunaan game mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media digital yang menarik membantu mengurangi rasa bosan dalam kegiatan menyimak dongeng.

Visualisasi Cerita yang Menarik

Game Roblox menghadirkan tampilan visual dan animasi yang mendukung isi cerita dongeng. Dengan visualisasi tersebut, siswa lebih mudah memahami alur cerita dan karakter tokoh. Kehadiran gambar, gerakan tokoh, serta suasana latar membuat cerita menjadi lebih nyata dan menarik bagi siswa. Melalui visualisasi yang interaktif, siswa dapat membayangkan peristiwa dalam dongeng dengan lebih jelas dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Selain itu, penggunaan warna, suara, dan efek animasi mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus selama proses menyimak berlangsung. Visualisasi ini juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual agar lebih mudah memahami isi cerita dan pesan moral yang disampaikan dalam dongeng. Dan tidak hanya itu, Roblox atau game lainnya memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan virtual sesuai dengan jalan cerita sehingga pembelajaran virtual yang sesuai dengan adanya pengalaman belajar yang lebih konkret

dan menyenangkan, siswa cenderung lebih mudah mengingat isi dongeng atau cerita yang disampaikan, memahami hubungan antarperistiwa, serta mampu menceritakan kembali isi dongeng dengan lebih baik.

Interaksi Langsung dalam Pembelajaran

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan virtual sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif. Dalam penggunaan Roblox, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran seperti menjelajahi latar cerita, mengikuti alur permainan, atau berkomunikasi dengan pemain lain. Interaksi tersebut membuat siswa merasa lebih dekat dengan isi dongeng sehingga mereka lebih mudah memahami jalan cerita. Selain itu, pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Guru juga dapat mengajak siswa berdiskusi atau menjawab pertanyaan berdasarkan pengalaman yang mereka lihat di dalam permainan. Dengan demikian, proses menyimak tidak bersifat pasif, melainkan menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung. Melalui keterlibatan aktivitas tersebut, siswa dapat melatih kemampuan berpikir, dapat juga mengemukakan pendapatnya, serta dapat bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna karena siswa terlihat secara langsung dalam proses memahami isi dongeng. (Saputra et al., 2024)

peningkatan pemahaman unsur Dongeng

penelitian menunjukkan bahwa orang tua memodifikasi dongeng untuk penanaman nilai anak. Melalui game, siswa lebih mudah memahami unsur intrinsik dongeng seperti tokoh, latar, tema, dan amanat. Hal ini terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui media audio visual.

Pemahaman Tokoh dan Latar

Visualisasi karakter membantu siswa mengenali sifat tokoh dan latar cerita secara lebih jelas. Melalui tampilan tokoh dalam game tersebut, siswa dapat melihat ekspresi, perilaku, dan tindakan setiap karakter sehingga lebih mudah memahami sifat baik maupun buruk dari tokoh tersebut. Selain itu, latar tempat dan suasana cerita divisualisasikan secara nyata melalui lingkungan virtual yang menarik. Hal ini membantu siswa memahami kapan dan di mana peristiwa dalam dongeng terjadi. Dengan bantuan visualisasi tersebut, siswa tidak hanya menghafal isi cerita, tetapi juga mampu memahami hubungan antara tokoh, latar, dan alur cerita secara lebih mendalam. Pemahaman yang baik terhadap tokoh dan latar akan memudahkan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa mereka sendiri.

Pemahaman Amanat Dongeng

Pembelajaran menggunakan game membantu siswa memahami pesan moral yang terkandung dalam dongeng karena siswa dapat melihat langsung situasi cerita. Ketika siswa menyaksikan tindakan tokoh dan akibat dari perbuatannya di dalam permainan, mereka lebih mudah menangkap nilai-nilai positif yang ingin disampaikan dalam dongeng, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap tolong-menolong. Penyampaian amanat melalui visual dan interaksi membuat pesan moral terasa lebih

nyata dan mudah diingat oleh siswa. Selain itu, guru dapat mengajak siswa berdiskusi mengenai sikap tokoh dalam cerita sehingga siswa mampu mengambil pelajaran dari dongeng tersebut. Dengan demikian, penggunaan Roblox tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga membantu pembentukan karakter dan penanaman nilai moral pada siswa.

Evektifitas media game

Dengan berkembangnya keilmuan saat ini, kemajuan teknologi pun tidak dapat dielak. Media game terutama game roblok dinilai efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek menyimak dongeng. Penggunaan media digital interaktif terbukti membuat siswa lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

a) Meningkatkan Konsentrasi Belajar

Media audio visual membuat perhatian siswa lebih terpusat pada materi pembelajaran.

b) Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi dongeng setelah menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. (Saputra et al., 2024)

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penggunaan media game dalam pembelajaran bahasa indonesia dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak dongeng. Melalui roblox, proses belajar menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga dapat melihat visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita secara langsung. Suasana belajar yang interaktif membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran.(yuningsih & masyithoh, 2023)selain itu, penggunaan game membuat siswa lebih mudah memahami isi dongeng. Mereka dapat mengenali karakter tokoh, memahami jalan cerita, serta mengetahui pesan moral yang terdapat dalam dongeng dengan lebih jelas. Adanya gambar, suara, dan interaksi dalam media game membantu siswa lebih fokus dan berkonsentrasi ketika menyimak cerita.

Saran

1. Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti game digital, agar siswa lebih mudah memahami isi dongeng dan lebih aktif saat kegiatan menyimak berlangsung. Namun, penggunaan media tersebut tetap perlu disesuaikan dengan materi dan kondisi siswa di kelas.
2. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital dengan baik serta tetap fokus pada tujuan belajar, sehingga penggunaan game digital tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan menyimak dan memahami isi cerita.
3. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta

pendampingan bagi guru dan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. (Shobih, 2025)

Daftar Pustaka

- Hanum Mir'atul Maslahah, Khoirotun Nisa', Cantika Yuliana Putri, Fahim Khasani (2025) Pengembangan Game-Based Learning Berbasis Zep Quiz Untuk Menangani Learning Burnout Siswa Generasi Z MAN 2 Blitar <https://repository.uin-malang.ac.id/24998/>
- Kahayani, J. P., Pranova, D. I., & Rhama, B. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GAME ROBLOX TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA PADA GENERASI Z. 5(4).
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Mahpur, Mohammad, Wardani, Lulu' Sukmawati and Hidayah, Nurul (2016) Rekonstruksi penanaman nilai pada anak melalui modifikasi dongeng. *Psikoislamika*, 13 (2). pp. 13-22. ISSN 1829-5703 <https://repository.uin-malang.ac.id/1426/>
- Rakhmawati, Deny Efita Nur and Al Umami, Habiba (2020) Peningkatan literasi digital pesantren melalui pengembangan teknologi informasi bilingual berbasis 'cyber religion' di sekitar UIN Malang. 000231368. <https://repository.uin-malang.ac.id/8889/>
- Rianty, D., Ika, I., & Arisandy, M. B. (2025). ANALISIS KEBERHASILAN KETERAMPILAN MENYIMAK DALAM PEMAHAMAN TEKS DESKRIPSI DI KALANGAN MAHASISWA. 3(1).
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Saputra, A. R., Yunida, F., Hasriani, H., Utami, I. F., & Soleha, S. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>
- Shobih, M. (2025). *Game online dan prestasi akademik remaja: Antara motivasi dan distraksi*.
- Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702>