



# Pengembangan Media Mystery Board pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda



Mareyke Jessy Tanod<sup>1\*</sup>, Desti Nurul Khotimah<sup>1</sup>, Ambyah Harjanto<sup>1</sup>,  
Ridho Agung Juwantara<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bandar Lampung

\*corresponding author: [mareykejessytanod@gmail.com](mailto:mareykejessytanod@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 25-Sep-2025

Revised: 05-Okt-2025

Accepted: 10-Nov-2025

### Kata Kunci

Media Pembelajaran;  
Mystery Board;  
Perubahan Wujud Benda.

### Keywords

*Changes in States of Matter;  
Learning Media;  
Mystery Board;*

## ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap media mystery board pada materi perubahan wujud benda. Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku cetak dan belum adanya media mystery board di kelas. Penelitian menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media mystery board divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil berturut-turut sebesar 79%, 99%, dan 85% sehingga dikategorikan sangat layak. Respon guru memperoleh skor 94%, respon siswa pada uji kelompok kecil sebesar 94%, dan uji kelompok besar sebesar 93% yang termasuk kategori sangat menarik. Dengan demikian, media mystery board pada materi perubahan wujud benda dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Sidosari Tahun Ajaran 2024/2025.

*This study aims to develop, examine the feasibility, and analyze student and teacher responses to the Mystery Board learning media for the topic of changes in states of matter. The study was motivated by the limited use of learning media in classrooms, where instruction relied mainly on printed textbooks and lacked interactive media focused on this topic. The study employed the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The Mystery Board media were validated by subject matter, media, and language experts, followed by trials to assess teacher and student responses. The validation results showed scores of 79% from material experts, 99% from media experts, and 85% from language experts, categorizing the media as very feasible. Teacher responses reached 94%, while student responses in small- and large-group trials reached 94% and 93%, respectively, indicating that the media were very attractive. It can be concluded that the Mystery Board media are highly feasible and effective for teaching changes in states of matter to fourth-grade students at SD Negeri Sidosari in the 2024/2025 academic year.*

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



## 1. Pendahuluan

Pembelajaran yang terjadi di kelas proses yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam membahas dan mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru untuk mengajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peran guru sangatlah



penting dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode, model, media serta sarana dan prasarana yang inovatif dan kreatif sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru dituntut untuk menciptakan ide-ide kreatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, guru mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif), peningkatan keterampilan siswa pada setiap akhir pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun keterampilan ilmiah. Tujuan mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks di sekolah menengah. Ketika mempelajari lingkungan hidup, siswa memandang fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling berkaitan.

Media pembelajaran alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran disediakan guru sebagai sumber belajar bagi siswa untuk mendapatkan berita dan informasi, lebih menyempurnakan materi pembelajaran, dan memungkinkan siswa membentuk pengetahuan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SD Negeri Sidosari ibu Turlina, S.Pd.,SD. mengenai mata pelajaran IPAS, terdapat beberapa permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi, terbatasnya sarana dan prasarana sehingga kurangnya potensi untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan pembelajaran pada materi perubahan wujud benda di SD Negeri Sidosari belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran agar siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran serta merasa antusias ketika pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *Mystery Board*.

Media *Mystery Board* (papan misteri) media yang menggunakan kayu sebagai bahan dasar papan dan kertas art paper sebagai bahan dasar kartu. Papan ini ada materi dan permainan petualangan dan ada kartu misteri. Karena media pembelajaran ini biasa dilakukan dengan tim dan bisa individu, maka sangat cocok digunakan dalam pendidikan, yaitu kelas dengan banyak siswa dari latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda. Media ini membantu siswa untuk lebih fokus dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ini didasarkan pada pertanyaan dari kartu misteri, menjawab pertanyaan boleh minta pendapat teman. Tujuan dari kompetensi dasar ini adalah untuk membekali siswa dengan tata cara komunikasi yang baik dan benar agar dapat diterapkan dalam dunia kerja di masa depan.

Menurut Steffi & Taufik (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk fisik maupun teknologi, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa Sebagai alat penunjang

kelancaran komunikasi antara guru dan siswa, tujuan utamanya adalah untuk mempermudah proses pemberian bahan ajar dan memudahkan siswa dalam memahaminya. Lebih lanjut, menurut pendapat Hamka (2023: 284) media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat bantu baik fisik maupun non fisik yang secara sadar digunakan oleh guru sebagai perantara dalam memberikan bahan pembelajaran kepada siswa. Tujuan utama penggunaan media tersebut adalah untuk memperlancar proses belajar mengajar serta menjadikannya lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang membantu dalam proses penyampaian materi dari guru kepada siswa. Media ini dapat berupa alat fisik maupun non-fisik yang bertujuan untuk memperlancar, memperjelas, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran.

Menurut Damayanti & Puspasari (2020), Media *Mystery Board* (papan misteri) merupakan media yang menggunakan kayu sebagai bahan dasar papan dan kertas sebagai bahan dasar kartu. Papan ini ada materi dan permainan petualangan dan ada kartu misteri.

Sedangkan menurut Matondang dkk. (2023). Papan Misteri dan Kartu Misteri terdiri dari papan terdapat materi dan petualangan yang mendapatkan kartu misteri berupa soal. Matondan dkk. Teori yang diajukan adalah media pembelajaran petualangan merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam penggunaannya, menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif serta menjadikan kegiatan belajar lebih optimal dan menyenangkan.

Dari pengertian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa Media *Mystery Board* atau Papan Misteri adalah media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan papan kayu dan kartu misteri berbahan kertas sebagai elemen utamanya. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran melalui pendekatan permainan petualangan dan pemecahan teka-teki, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Kelebihan Media *Mystery Board* yaitu sebagai berikut: 1) Meningkatkan Rasa Percaya Diri siswa; 2) Meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa. 3) Membangkitkan semangat belajar siswa. 4) *Mystery Board* memudahkan guru menilai pemahaman siswa secara langsung.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara luas. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengumpulan data dan analisis fenomena, tetapi juga pada proses perancangan, pengembangan, serta penyempurnaan produk yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Pengembangan produk dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik subjek penelitian. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan desain produk, mulai dari perumusan tujuan hingga perencanaan instrumen. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk yang siap diuji. Tahap implementasi merupakan proses penerapan produk dalam kegiatan pembelajaran,

sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil temuan di lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket penilaian, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data awal serta menggali kebutuhan dan respons subjek penelitian. Angket penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk berdasarkan penilaian ahli dan pengguna, sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar. Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian, seperti foto kegiatan, catatan lapangan, dan arsip terkait lainnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada peserta didik dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran dikelas IV SDN Sidosari.

Tahap selanjutnya perancangan (*design*) melakukan pendesainan pada media pembelajaran media *Mystery Board* dengan menentukan bahan apa yang akan digunakan dalam media, pemilihan warna yang menarik. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu a) pemilihan media (*media selection*), b) Pemilihan Format (*Format Selection*), c) Rancangan Awal (*Intial Desain*).

Tahap selanjutnya proses pengembangan pada media *Mystery Board* dilakukan sesuai dengan rancangan yang ada. Adapun media pembelajaran *Mystery Board* berhasil dikembangkan langkah yang berikutnya yaitu kelayakan. Pada uji kelayakan ini akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi sendiri terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) validasi materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, 2) validasi desain/media ini akan diujikan kepada dosen ahli media, 3) validasi bahasa yang akan diujikan oleh dosen ahli bahasa.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validator ahli materi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor Maksimal (F)	Skor Diperoleh (N)	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi Materi	34	24	70%	Layak
2	Efektivitas Bagi Guru	16	16	100%	Sangat Layak
3	Ketepatan Media Pembelajaran terhadap Kesan Guru	16	12	75%	Layak
	Jumlah	66	52		
	Hasil Validasi			79%	Layak

Berdasarkan tabel validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran *mystery board*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan isi diperoleh dengan hasil presentase 70%, pada efektivitas bagi guru diperoleh hasil presentase 100%, pada aspek kesesuaian ketepatan media pembelajaran terhadap kesan guru memperoleh 75%. Sehingga total rata-rata presentase validasi materi adalah 79% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan

perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut: Materi harus sesuai dengan kompetensi yang akan di capai.

## 2. Validasi Ahli Media

Hasil validator ahli media yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor Maksimal (F)	Skor Diperoleh (N)	Persentase (%)	Kriteria
1	Desain Tampilan Media Pembelajaran <i>Mystery Board</i> Materi Perubahan Wujud Benda	20	20	100%	Sangat Layak
2	Keterpaduan Isi/Materi	49	48	98%	Sangat Layak
3	Penyajian Media	8	8	100%	Sangat Layak
	Jumlah	77	76		
	Hasil Validasi			99%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media pembelajaran *mystery board*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian media diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek Keterpaduan Isi/Materi diperoleh hasil persentase 98%, dan pada aspek Penyajian Media diperoleh hasil persentase 100%. Sehingga total rata-rata persentase validasi media adalah 99% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran sebagai berikut:

- a) Kartu soal di bedakan warnanya sesuai dengan perpaduan dengan warna kotak soal.

## 3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validator ahli bahasa yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

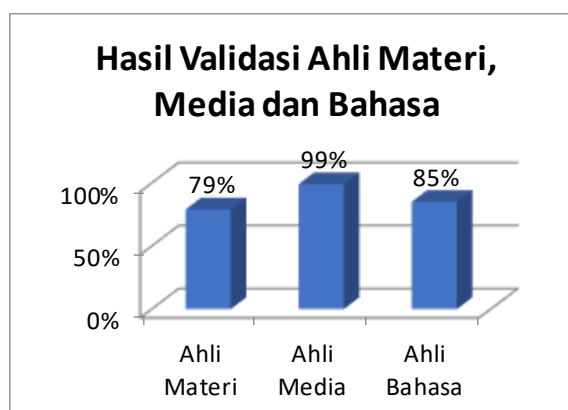
No	Indikator/Aspek Penilaian	Skor Maksimal (F)	Skor Diperoleh (N)	Persentase (%)	Kriteria
1	Relevansi dengan Siswa	31	36	86%	Sangat Layak
2	Diagonis dan Interaktif	10	12	83%	Sangat Layak
	Jumlah	41	48		
	Hasil Validasi			85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel validasi oleh ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *mystery board*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek lugas diperoleh dengan hasil persentase 86%, pada aspek Diagonis Dan Interaktif diperoleh hasil persentase 83%. Sehingga total rata-rata persentase validasi media

adalah 85% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikandan beberapa saran sebagai berikut:

- a) Kalimat kurang efektif
- b) Perbaikan tulisan
- c) Perbaikan penggunaan tanda baca

Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mystery board*. ini layak untuk diujicobakan oleh peneliti pada siswa kelas IV SDN Sidosari. Berikut hasil perbandingan persentase yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



**Gambar 1.** Hasil Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang termasuk kedalam tahap implementasi melakukan uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*) dalam tahap penelitian dan pengembangan tipe ADDIE yang diuji cobakan dengan kelompok kecil terdiri dari 4 peserta didik, dan uji coba lapangan dilakukan dengan 29 peserta didik kelas IV serta uji coba pendidik, adapun hasil uji berikut ini:

### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IV SDN Sidosari dengan melibatkan 10 orang peserta didik yang masing-masing memiliki kemampuan beragam. Produk yang telah dikembangkan ditampilkan kepada peserta didik, selama penerapan kegiatan peneliti dibimbing oleh guru pengajar. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dilakukan di SDN Sidosari. Respon peserta didik terhadap media monopoli menghasilkan nilai rata-rata 94% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Menarik". *Mystery board* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD/MI.

### 2. Uji Coba Lapangan

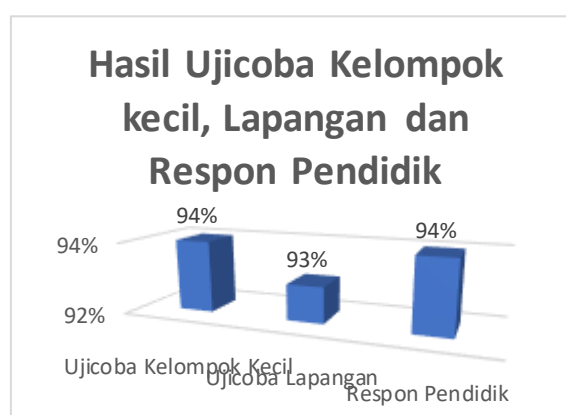
Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 29 orang peserta didik kelas IV yang ada di SDN Sidosari. Respon peserta didik terhadap media Pembelajaran *mystery board* mendapatkan skor rata-rata 93% dengan kategori "sangat Menarik".



### 3. Respon Pendidik

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan produk dapat diuji cobakan terhadap pendidik untuk dapat mengetahui respon terhadap media Pembelajaran *mystery board* pada mata pelajaran IPAS yang telah di kembangkan. Untuk mengetahui menarik atau tidaknya dari pendidik, yang ada di kelas IV yaitu Ibu Turlina, S.Pd.,SD. selaku guru kelas dengan cara pemberian angket mengenai media Pembelajaran *mystery board* yang telah di kembangkan dengan rata-rata skor 94% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

Setelah mendapatkan hasil dari respon pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan peneliti memperoleh kriteria menarik yang cukup tinggi, sehingga dapat kita bandingkan penilaian yang diperoleh dalam bentuk grafik. Berikut diagram hasil uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan respon pendidik:



**Gambar 2.** Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik

### 4. Uji Keefektifan Produk

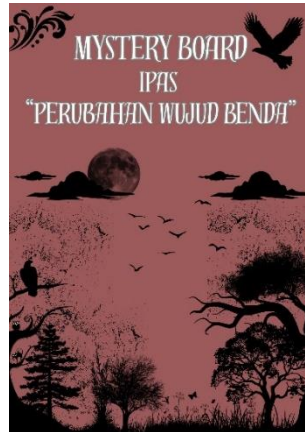
Berdasarkan hasil nilai uji keefektifan produk diperoleh dari soal *Post-Test* dan soal *pre-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas IV dengan 29 responden soal post-test diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung sedangkan soal pre-test diberikan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran *mystery board* tersebut. Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diketahui bahwa hasil dari perhitungan N-Gain Score dengan kriteria Gain Ternormalisasi mencapai angka 0,76 dengan kategori “Tinggi” dan tingkat keefektifan mencapai angka 76% dengan kategori “Efektif”.

### Kajian Produk Akhir

Produk akhir memerlukan hasil pengembangan media pembelajaran *mystery board*. Media pembelajaran ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk *mystery board* ini yang nantinya akan didistribusikan ke siswa kelas IV SD/MI dan guru yang melaksanakan proses pembelajaran pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berikut ini adalah kajian produk *mystery board*:

## 1. Cover Media *Mystery Board*

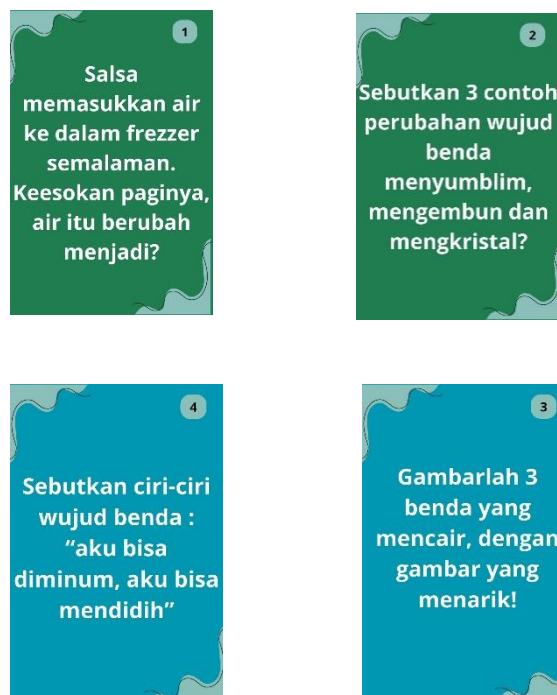
Pada bagian cover *Mystery board* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50 cm x 30 cm. Bahan utama pembuatannya adalah triplek, dengan beberapa perpaduan warna merah maroon, putih, dan hitam, agar tampilan yang diberikan menarik bagi siswa.



**Gambar 3.** Cover Media *Mystery Board*

## 2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang disajikan dalam bentuk isian singkat yang berjumlah 12 pertanyaan terkait materi Perubahan wujud benda. Kartu pertanyaan ini terletak di ke dua belas kotak bagian sebelah kanan media *mystery board*, tiap laci berisi 1 pertanyaan dengan soal yang berbeda. Kartu soal berisikan sejumlah pertanyaan untuk siswa mendiskusikannya dengan kelompoknya masing-masing.



**Gambar 4.** Kartu Pertanyaan



### 3. Buku Panduan Permainan *Mystery Board*

Buku panduan dalam permainan ini berisi komponen-komponen *Mystery Board*, petunjuk permainan, tujuan permainan *Mystery Board*. Buku panduan ini didesain dan dicetak dengan ukuran A5.



**Gambar 5.** Buku Panduan Permainan *Mystery Board*

### 4. Dadu Dan Papan Kecil

Papan kecil untuk menentukan warna kartu dan dadu menentukan huruf yang harus di pilih untuk mengambil kartu pertanyaan di media *mystery board*.



**Gambar 6.** Dadu Dan Papan Kecil

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Mystery Board* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri Sidosari Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Mystery Board* dinyatakan layak digunakan, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 79% (layak), ahli media sebesar 99% (sangat layak), dan ahli bahasa sebesar 85% (sangat layak). Selain itu, respon guru dan siswa menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase respon guru sebesar 94% (sangat layak), uji coba kelompok kecil sebesar 92% (sangat menarik), dan uji coba kelompok besar sebesar 93% (sangat menarik), sehingga media *Mystery Board* dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas IV.

## Daftar Pustaka

- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak usia 3-5 tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18–24.
- Azkiya, N. R., & Iswinarti. (2016). Pengaruh mendengarkan dongeng terhadap kemampuan bahasa pada anak prasekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 4(2), 123–130.
- Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. (2021). *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi penduduk DKI Jakarta tahun 2021*. Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. Diakses dari <https://jakarta.bps.go.id>
- Destiana, N. T. (2023). *Empat keterampilan berbahasa: Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/natasyatsarydestiana7708/656d9b7d12d50f2fca18e156/empat-keterampilan-berbahasa-menyimak-berbicara-membaca-dan-menulis>
- Fauziah, S., Nasution, F., & Nurlaili, N. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam berinteraksi dengan teman sebaya kelas Darussalam usia 5–6 tahun di RA Ash-Shalihah. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 235–247. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1303>
- Hakim, M. N. (2018). Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. IAIN Ponorogo.
- Karyadi, A. C. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ijee.v4i2.6800>
- Khairoes, D., & Taufina, T. (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038-1046.
- Kholilullah, Hamdan, & Heryani. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Kemendikbudristek. (2022). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 14.
- Maharani, A., Yusuf, C., & Hapsari, T. P. R. N. (2021). Materi Ajar Berbicara Menggunakan Media Audio: BIPA Level 1. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 62–73.
- Marlina, L., Fitri, I., & Ningsih, A. S. (2022). Pengaruh Kegiatan Mendongeng Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Pada Anak usia 4-5 Tahun di RA Perwanida 2 Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 356–362.

- Maulia, R. (2024, Juni 9). *Anak kecanduan gadget, mengapa dan bagaimana mengatasinya?* Kanal Psikologi UGM. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- Octavia, T. N. I. (2022). *Analisis Permasalahan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 1–87.
- Permadi, K. S., Dewi, P. Y. A., Sastrawan, K. B., & Primayana, K. H. . (2020). Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 179-196.
- Rachmawati, E. (2018). Pengaruh Program Bimbingan Orang Tua Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Tunarungu Kelas Tinggi pada Tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 57-64.
- Ridwan, R., Liswati, K. N., Syamsidar, R., Nurdiyani, N., Rohmah, O., & Yani, J. (2025). Metode dongeng: Peningkatan keterampilan berbahasa melalui *storytelling* Abu Nawas di TK IT Auladi Islami. *Riset Konseptual: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 207–215. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v9i1.1185](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i1.1185)
- Sablez, L., & Pransiska, R. (2020). Analisis Pengaruh Mendongeng terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3550–3557.
- Shofwan, A. M. (2022). Manfaat Dan Tujuan Mendongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Tila Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 275.
- Syahrani, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). *Keterampilan berbicara siswa sebagai faktor penunjang sikap percaya diri siswa kelas rendah sekolah dasar*. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–290. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i2.1698>
- Wahyuni, A., & Hasanah, N. (2023). Pengaruh metode bercerita pada perkembangan bahasa anak usia dini: *The effect of storytelling method on early childhood language development*. *Jurnal TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 3(1), 336–345. <https://doi.org/10.56874/tila.v3i1.1255>