

PENGEMBANGAN MEDIA E-NARASI (*E-BOOK NARASI INTERAKTIF*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN CAWANG 07 PAGI

Melinda Wulan Sari¹, Rudi Ritonga²

mlndawlnsari@gmail.com¹

Universitas Trilogi

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media E-Narasi (ebook narasi interaktif) yang layak, praktis, dan efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE, yaitu model pengembangan media yang berisi fase Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Objek penelitian yang digunakan adalah ahli validator, guru kelas IV, serta siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Instrumen yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi, pretest dan posttest. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapat persentase sebesar 68% oleh validator ahli desain, 60% oleh ahli materi, dan 74% oleh ahli bahasa. Hal tersebut menandakan bahwa media E-Narasi dinyatakan layak digunakan setelah perbaikan atau revisi mengikut saran validator. Hasil penilaian kepraktisan media menunjukkan persentase sebesar 82,4% oleh kelompok kecil, 87% oleh kelompok menengah, dan 86% oleh kelompok besar. Hal tersebut menandakan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, dari 52 menjadi 85 pada kelompok kecil, 45,3 menjadi 85,3 pada kelompok menengah, serta 41,3 menjadi 87,5 pada kelompok besar. Analisis menggunakan uji N-Gain memperoleh persentase sebesar 75,85% dengan nilai gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori efektif dengan tingkat peningkatan tinggi. Dengan demikian, media E-Narasi dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : E-Narasi, Keterampilan Menyimak.

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop an E-Narrative (interactive narrative e-book) that is appropriate, practical, and effective in improving the listening skills of fourth-grade students at SDN Cawang 07 Pagi. The research method used in this study was the Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, a media development model consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The research subjects were expert validators, fourth-grade teachers, and fourth-grade students at SDN Cawang 07 Pagi. The instruments used as data collection techniques were observation, interviews, questionnaires, documentation, pretests, and posttests. The validation results showed that the media received a score of 68% from the design expert validator, 60% from the content expert, and 74% from the language expert. This indicates that the E-Narasi media is deemed suitable for use after improvements or revisions based on the validators' suggestions. The results of the media's practicality assessment showed a percentage of 82.4% for the small group, 87% for the medium group, and 86% for the large group. This indicates that the media is highly practical for use in the learning process. The results of the media effectiveness assessment showed an increase in students' average scores, from 52 to 85 in the small group, from 45.3 to 85.3 in the medium group, and from 41.3 to 87 in the large group. Analysis using the N-Gain test yielded a percentage of 75.85% with a gain value of 0.76, which falls into the "effective" category with a high level of improvement. Thus, the E-Narasi

medium is deemed suitable, practical, and effective for improving the listening skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *E-Narrative, Listening Skills, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan resmi negara Indonesia yang memiliki peran vital sebagai alat komunikasi, sarana pemersatu bangsa, serta media ekspresi budaya dan identitas nasional. Menurut Mubin dan Aryanto (2024), bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Sementara itu, Guswita (2021) menekankan bahwa bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital. Dalam konteks pembelajaran, Herniyastuti dan Kadir (2023) menyatakan bahwa bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa ketika diintegrasikan dengan teknologi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Sari et al. (2022) mengungkapkan bahwa bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi harus dikembangkan melalui literasi digital untuk menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0. Terakhir, berdasarkan pemikiran pada ahli diatas penulis dapat memberikan Kesimpulan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa nasional resmi Indonesia yang berfungsi sebagai alat komunikasi efektif di dalam kehidupan sehari-hari, bahasa juga merupakan media untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif, bahasa memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar dan bahasa Indonesia ini harus selalu dikembangkan untuk menghadapi tantangan era revolusi 4.0.

Salah satu kemampuan krusial dalam belajar bahasa Indonesia ialah keterampilan menyimak yang menjadi fondasi bagi kemampuan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak adalah suatu proses aktif untuk memahami, menginterpretasikan, dan memberikan respons terhadap informasi yang diterima dengan akurat (Victor K.S.2025). Dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan ini menjadi elemen penting dalam pencapaian pembelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, keterampilan menyimak sering kali tidak mendapatkan perhatian yang cukup jika dibandingkan dengan kemampuan lainnya. Padahal, kemampuan menyimak yang baik sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi ajar secara keseluruhan (Sabalabat Dkk,2024).

Keterampilan menyimak dalam Kurikulum Merdeka merupakan kemampuan murid untuk menangkap dan memahami informasi yang didengar serta menyusun tanggapan yang relevan untuk lawan bicara. Ini mencakup proses mendengarkan, mengenali, memahami, menginterpretasikan pembicaraan, memberikan makna, dan memberi respons. Unsur ini menjadi komponen utama dalam Capaian Pembelajaran (CP) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, mencakup aspek seperti sensitivitas terhadap bunyi bahasa, penggunaan kosakata, tata bahasa, pemahaman makna, dan kesadaran metakognitif. Keterampilan menyimak dipahami sebagai proses aktif yang melibatkan serangkaian aktivitas dari mendengarkan sampai menyiapkan tanggapan, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang lebih menekankan pada pengapresiasian lawan bicara (Kemendikdasmen,2023). Aspek pengembangannya mencakup sensitivitas terhadap fonem, sistem isyarat, tata bahasa, serta metakognisi yang terintegrasi dalam elemen Bahasa Indonesia. Pada tingkat sekolah dasar kelas 3-4 fase B, capaian pembelajaran keterampilan mendengar adalah para peserta didik

dapat memahami dan menyampaikan ide dari teks informatif, serta menguasai kosakata baru (Kemendikdasmen,2024) .

Keterampilan menyimak merupakan kompetensi dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Menurut Andayani (2020), menyimak adalah proses memahami dan menangkap makna dari pesan lisan yang disampaikan pembicara. Rahmawati dan Suryani (2021) menambahkan bahwa aktivitas menyimak menuntut siswa untuk aktif dalam menyerap, mengolah, dan menilai informasi yang didengar. Prasetyo (2022) menyebut keterampilan ini mencakup pemahaman ide pokok, rincian penting, hingga kemampuan menarik kesimpulan dari tuturan. Aminah (2020) menekankan bahwa menyimak melibatkan proses berpikir tingkat tinggi seperti atensi, memori, dan penguasaan bahasa.

Hidayat dan Lestari (2023) menyebut menyimak sebagai fondasi utama untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara dan menulis. Fitriani (2021) menjelaskan bahwa menyimak yang efektif menuntut perhatian penuh, pemahaman konteks, dan kepekaan terhadap makna tersembunyi. Nugroho dan Putri (2022) menggambarkan menyimak sebagai proses dua arah yang melibatkan interaksi antara pendengar dan penutur, dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman masing-masing. Wulandari (2020) memandang menyimak sebagai keterampilan reseptif yang perlu dilatih melalui strategi yang tepat. Menurut Santoso (2021), menyimak tidak hanya soal mendengar, tapi juga memahami secara kritis dan analitis.

Yuliana dan Hartono (2023) mengungkapkan bahwa menyimak juga mencakup kemampuan menangkap pesan-pesan verbal dan nonverbal dalam komunikasi. Rahayu (2022) melihat keterampilan menyimak sebagai sarana penting untuk memahami pelajaran dan instruksi guru. Susanti (2020) menyoroti pentingnya motivasi, konsentrasi, dan strategi berpikir dalam menyimak. Kurniawan (2021) menambahkan bahwa unsur-unsur prosodi seperti intonasi dan tekanan suara juga sangat mempengaruhi pemahaman dalam menyimak. Lestari dan Widodo (2022) menilai bahwa menyimak merupakan aktivitas aktif yang menuntut kemampuan memprediksi dan memverifikasi informasi. Terakhir, Dewi (2023) menyatakan bahwa keterampilan menyimak mendukung kemampuan berkomunikasi antarpribadi yang efektif

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, serta mengkaji artikel dan jurnal, diperoleh gambaran bahwa keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek fundamental dalam kemampuan berbahasa yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima informasi secara lisan, memahami isi pesan, serta menginterpretasikan makna yang terkandung di dalamnya. Penguasaan keterampilan menyimak yang baik akan berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menyimak menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi, ditemukan bahwa kemampuan menyimak siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh capaian hasil belajar siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari keseluruhan jumlah siswa, hanya sekitar 50% yang mampu mencapai KKM. Selain itu, terdapat sekitar tujuh siswa yang menunjukkan tingkat kemampuan menyimak yang jauh lebih rendah

dibandingkan dengan siswa lainnya, sehingga memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih intensif dalam proses pembelajaran..

Temuan tersebut diperkuat melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran, khususnya pada materi teks narasi, yang dianalisis berdasarkan indikator keterampilan menyimak. Pada indikator keterampilan menyimak yakni memperhatikan informasi yang disampaikan secara lisan, sebagian siswa terlihat kurang fokus saat guru membacakan atau menjelaskan teks narasi. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan sikap kurang antusias dalam kegiatan menyimak. Pada indikator memahami isi informasi yang didengar, siswa masih kesulitan ketika ditanya tentang tokoh, alur cerita, dan isi teks narasi. Selanjutnya, pada indikator menyimak kembali informasi yang telah didengar, siswa belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut dengan bahasa mereka sendiri. Siswa cenderung hanya mengingat bagian awal cerita dan kesulitan melanjutkan bagian berikutnya. Pada indikator menafsirkan makna atau pesan informasi yang didengar, siswa belum mampu menyimpulkan amanat atau pesan moral yang terkandung dalam teks narasi. Selain itu, pada indikator merespons informasi yang didengar, partisipasi siswa dalam memberikan tanggapan atau pertanyaan masih rendah, dan didominasi oleh sebagian kecil siswa, sementara sebagian besar siswa lainnya bersikap pasif.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa rendahnya keterampilan menyimak siswa tidak hanya tercermin dari hasil nilai yang belum mencapai KKM, tetapi juga terlihat dari perilaku, respons, serta kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan melalui penelitian yang difokuskan pada peningkatan keterampilan menyimak siswa, khususnya dalam pembelajaran teks narasi, agar siswa mampu menyimak dengan lebih fokus, memahami isi informasi secara komprehensif, serta dapat menceritakan kembali informasi yang didengar secara runtut dan bermakna.

Penyebab rendahnya keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada keterampilan menyimak jika dilihat dari observasi kemarin yaitu kurangnya media pembelajaran yang interaktif, sistem pembelajaran yang masih konvensional, serta cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional. Karena itu, akibatnya adalah kembali informasi yang telah didengar, siswa belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut dengan bahasa mereka sendiri. Siswa cenderung hanya mengingat bagian awal cerita dan kesulitan melanjutkan bagian berikutnya. Pada indikator menafsirkan makna atau pesan informasi yang didengar, siswa belum mampu menyimpulkan amanat atau pesan moral yang terkandung dalam teks narasi. Selain itu, pada indikator merespons informasi yang didengar, partisipasi siswa dalam memberikan tanggapan atau pertanyaan masih rendah, dan didominasi oleh sebagian kecil siswa, sementara sebagian besar siswa lainnya bersikap pasif.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa belum optimalnya pencapaian target pembelajaran pada keterampilan menyimak berkaitan erat dengan pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selama ini, kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi, Kecamatan Kramat Jati, Kota Jakarta Timur, lebih dominan menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran utama. Penggunaan media yang cenderung terbatas tersebut dinilai belum mampu secara maksimal memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media

pembelajaran yang lebih tepat, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada materi “teks narasi”.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Fitria et al., 2023). Salah satu cara agar bisa mengembangkan minat dan keinginan baru, juga membangun motivasi pada individu, serta dapat mempengaruhi keadaan psikologisnya pada pembelajaran yaitu dengan memakai media pembelajaran yang tepat ketika kegiatan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran ini digunakan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran secara berkesan serta memudahkan cara pemahaman serta pengekalan konsep pembelajaran, sama ada objek fisik, teknologi, maupun gabungan kedua-duanya (Anugerah Dwi, 2023). Media pembelajaran, menurut Djamarah serta Zain, ialah benda ataupun perantara yang guru gunakan di dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan cara akan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat untuk mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa serta alat untuk mengkomunikasikan materi pelajaran dengan cara yang berkesan.

Jenis jenis media pembelajaran di sekolah dasar meliputi beberapa kategori utama yang dapat digunakan untuk mendukung proses mengajar secara efektif dan menarik bagi siswa. Berikut jenis jenis media pembelajaran di sekolah dasar yaitu Buku cetak, media audiovisual, media gambar, media interaktif, media realitas virtual dan augmentasi realitas (VR dan AR). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, mendorong kegiatan pembelajaran kolaboratif (Anugrah Dwi, 2023).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam aspek membaca dan menulis (Nababan dkk, 2023). Herniyastuti dan Kadir (2023) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa mereka. Sari et al. (2022) menekankan pentingnya literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Selain itu, Laili dan Mulyati (2024) menyarankan pendekatan integratif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan kompetensi berbahasa siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil tinjauan literatur, diketahui bahwa penelitian-penelitian sebelumnya pada umumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis cetak, seperti pop-up book, big book, serta media kartu (kartu angka, kartu gambar, dan kartu kata). Berbagai media tersebut terbukti memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, media yang dikembangkan masih cenderung bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital yang interaktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis digital berupa E-Narasi (E-book Narasi Interaktif) sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Media E-Narasi ini dirancang dengan memuat materi teks narasi yang dilengkapi dengan fitur audio, sehingga memungkinkan siswa untuk menyimak isi cerita secara langsung. Integrasi fitur audio dalam media ini diharapkan mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan E-Narasi diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

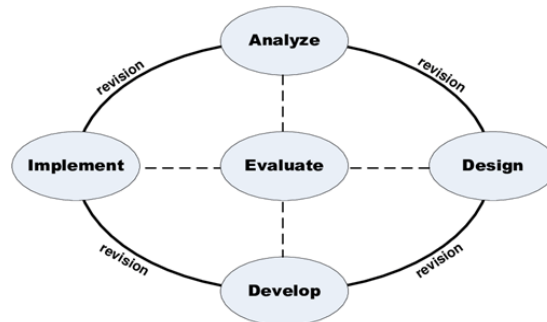
Berikut versi yang telah diperkuat dengan bahasa akademik serta penekanan pada keunggulan dan kebaruan penelitian:

Media E-Narasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki berbagai keunggulan dan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berpotensi meningkatkan keterampilan menyimak, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca dan berbicara. Selain itu, penggunaan E-Narasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Keberadaan fitur audio yang terintegrasi dalam media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Di samping itu, media ini juga berperan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan siswa melalui penyajian materi yang variatif dan mudah diakses.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan buku digital interaktif dapat mendorong keaktifan peserta didik serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum secara spesifik mengkaji pengembangan media e-book narasi interaktif yang terintegrasi dengan fitur audio sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) dengan menghadirkan pengembangan media E-Narasi sebagai inovasi pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui pendekatan digital yang interaktif dan terintegrasi. Pada E-Narasi ini memiliki banyak keunggulan dan manfaat di dalamnya, seperti meningkatkan keterampilan membaca, berbicara, serta menyimak, mampu meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa. Seperti pada penelitian sebelumnya sudah dijelaskan bahwa buku digital interaktif ini dapat membuat peserta didik berperan aktif di dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan campuran (*mixed methods*), yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil penelitian yang komprehensif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*), yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan suatu produk (Waruwu, 2024). Proses pengembangan produk dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan dalam model ADDIE sebagaimana dikemukakan oleh Havelock (1971). Seperti contoh gambar 1.



Sumber: Branch, R. M. (2009)

Gambar 1 Model ADDIE

Penelitian model pengembangan (R&D) ini dikategorikan sebagai model pemecahan masalah, urutan langkah-langkahnya secara sistematis. Dengan langkah langkah pengembangan yang jelas dan terstruktur. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam pemecahan masalah dan mencari solusi dari permasalahan, serta langkah-langkah yang harus dilakukan saat penelitian supaya tidak terjadi kesalahan di dalam prosesnya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni 2025 subjek yang menjadi sampel penelitian ini Adalah seluruh siswa dari kelas IV (A,B,C) dan juga guru walikelas.

Analisis ini dilakukan agar peneliti dapat mengumpulkan data yang nantinya akan dideskripsikan. Pada penelitian ini nantinya akan memuat hasil-hasil observasi, wawancara, dan angket/ kuesioner dari para validator ahli untuk produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan rumusan masalah yang ada bahwa penelitian ini mewajibkan peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang diangkat agar mampu dijelaskan detail. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi proses pembelajaran, wawancara, dan penyebaran angket kuesioner yang terdiri dari 8-10 pertanyaan untuk para guru dan siswa supaya dapat menghasilkan data lebih valid dan dapat mendukung peneliti pada penelitian ini. Teknik analisis data digunakan peneliti dengan melihat hasil yang diperoleh selama observasi berlangsung sebelum penelitian, wawancara bersama guru dan siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi, serta hasil validasi berupa saran serta pendapat dari para validator. Data ini nantinya akan digunakan sebagai masukan untuk peneliti dalam merevisi desain media pembelajaran E-Narasi meliputi aspek desain, warna dan tampilan.

Analisis Data Kualitatif

Analisis ini dilakukan agar peneliti dapat mengumpulkan data yang nantinya akan dideskripsikan. Pada penelitian ini nantinya akan memuat hasil-hasil observasi, wawancara, dan angket/ kuesioner dari para validator ahli untuk produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan rumusan masalah yang ada bahwa penelitian ini mewajibkan peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang diangkat agar mampu dijelaskan detail. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi proses pembelajaran, wawancara, dan penyebaran angket kuesioner kepada para guru dan siswa supaya dapat menghasilkan data lebih valid dan dapat mendukung peneliti pada penelitian ini. Teknik analisis data digunakan peneliti dengan melihat hasil yang diperoleh selama observasi berlangsung sebelum penelitian, wawancara bersama guru dan siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi, serta hasil validasi berupa saran serta pendapat dari para validator. Data ini nantinya akan digunakan sebagai masukan untuk peneliti dalam merevisi desain media pembelajaran E-Narasi meliputi aspek desain, warna dan tampilan.

Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif mencakup angka-angka serta skor yang diberikan oleh validator media pembelajaran E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia. Analisis yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh ini yaitu dengan skala likert. Berikut tabel dari skala likert:

Tabel 1 Skala Likert

NO	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak Cukup	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, (2020)

Setelah data dari validator ahli diperoleh, maka langkah berikutnya adalah menghitung hasil sehingga memperoleh presentase data kemudian melakukan analisis. Seluruh data hasil validasi media pembelajaran E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia dihitung menggunakan rumus simple untuk mengetahui persentasenya dengan rumus yang dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Max}} \times 100$$

Skor Max

Keterangan:

P = Tingkat Kevalidan

Skor Total = Skor jawaban responden

Skor Max = Skor jawaban tertinggi

Skala likert biasanya diterapkan untuk mengembangkan instrumen dalam mengukur persepsi dan pendapat dari seseorang terhadap rancangan suatu media yang telah dikembangkan. Berikut interval skor:

Tabel 2 Interval Skor Analisis Data

NO	Interval Skor	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Ihya Dkk, (2021)

Berdasarkan kriteria, media pembelajaran dapat dikatakan sangat valid jika mendapatkan skor sebesar 81% - 100% yang diperoleh pada saat tahapan uji coba validasi ahli, uji coba produk, uji coba pemakaian. Jika data yang diperoleh menunjukkan kevalidan maka peneliti tidak perlu melakukan revisi, namun jika kriteria yang didapat tidak valid maka peneliti harus melakukan revisi sampai mendapatkan hasil yang dapat dikatakan valid atau bahkan sangat valid.

Selanjutnya untuk menganalisis data efektivitas berdasarkan hasil dari penggunaan media yang peneliti dapatkan dari responden yakni siswa dan siswi sekolah dasar maka, peneliti akan menganalisis data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data tersebut dikumpulkan melalui kegiatan pengerjaan soal pretes dan posttest kemudian peneliti

akan melakukan perbandingan. Untuk membandingkan hasil nilai tersebut maka perlu dilakukan pencarian rata-rata dari hasil nilai tes yang sudah terkumpul (Ihya dkk, 2021).

Rumuus rata-rata

$$Mx = \Sigma x / N$$

Dengan : Mx = Rata-Rata Hitung

Σx = Jumlah Semua Nilai Data

N = Jumlah Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen skala likert dan uji N-Gain. Skala likert merupakan skala yang cukup terkenal bagi peneliti, dan menyebutkan bahwa skala ini dapat digunakan dalam sebuah pengukuran (Ihya Dkk,2021). Sedangkan skala uji N-Gain merupakan metode yang digunakan untuk mengukur efektifitas suatu mana media pembelajaran memberikan kontribusi nyata terhadap keterampilan menyimak siswa (Richard,1998).

Tahap selanjutnya untuk mengetahui efektifitas media E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia untuk mengukur keterampilan menyimak siswa maka peneliti dapat mengukur kemampuan awal siswa dengan memberikan soal pretest sebelum media E-Narasi digunakan. Pengujian keefektivitasan ini menggunakan perhitungan manual dengan menggunakan rumus N-Gain. Adapun rumus N-Gain sebagai berikut (Richard mille,1998):

$$N-Gain = \frac{(\text{Skor Postest}) - (\text{Skor Pretest})}{(\text{skor Ideal}) - (\text{skor Pretest})}$$

Hasil perhitungan yang diperoleh dari rumus N-Gain berikutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel pembagian kategori dari nilai N-Gain.

Tabel 3 Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

(Richard Mille,1998)

Tabel 4 Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase %	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Richard Mille,1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis yang menggabungkan data dari angket terhadap responden seluruh siswa IV SDN Cawang 07 Pagi dan wawancara terstruktur pada sebagian

dari mereka, yaitu 3 orang. Adapun rincian 3 guru walikelas dan seluruh siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi mengisi Angket.

A. Hasil Uji Validitas Ahli Terhadap Penggunaan Media E-Narasi

Pada kategori kemampuan menyimak berhasil dikumpulkan data dari pernyataan yang tertera pada table 1

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Ahli Terhadap Penggunaan Media E-Narasi

Hasil Uji Validitas Ahli Terhadap Penggunaan Media E-Narasi		
Validator	Hasil	Kategori
Ahli Desain	68%	Layak
Ahli Materi	60%	Cukup Layak
Ahli Bahasa	74%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil ketiga para ahli tersebut yaitu ahli desain, ahli materi, ahli Bahasa, peneliti menyimpulkan bahwa media E-Narasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 4 SDN Cawang 07 Pagi sangat layak digunakan untuk di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi Teks Narasi mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut terlihat dari lembar validasi yang sudah diberikan penilaian oleh validator kepada media yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga E-Narasi sangat siap diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi.

B. Keterampilan Awal Menyimak Siswa Sebelum Penggunaan Media E-Narasi

Pada kategori kemampuan menyimak berhasil dikumpulkan data dari pernyataan yang tertera pada table 2.

Tabel 2 Keterampilan Awal Menyimak Siswa Sebelum Penggunaan Media E-Narasi

Keterampilan Awal Menyimak Siswa Sebelum Penggunaan Media E-Narasi		
Jenis Skala	Hasil	Kategori
Skala Kecil	52	Rendah
Skala Menengah	45,3	Rendah
Skala Besar	41,3	Rendah

Hasil dari uji pretest kemampuan awal menyimak siswa tersebut dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peserta didik perlu media pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan kemampuan menyimak pada materi teks narasi. Untuk itu, media pembelajaran E-Narasi yang dikembangkan dianggap sudah cukup siap dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Melakukan uji pretest dapat memberikan gambaran tentang kemampuan awal siswa sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media E-Narasi tersebut pada proses posttest.

C. Keterampilan Menyimak Siswa Setelah Penggunaan Media E-Narasi

Pada kategori kemampuan menyimak berhasil dikumpulkan data dari pernyataan yang tertera pada table 3.

Tabel 3 Keterampilan Menyimak Siswa Setelah Penggunaan Media E-Narasi

Keterampilan Menyimak Siswa Setelah Penggunaan Media E-Narasi		
Jenis Skala	Hasil	Kategori
Skala Kecil	85	Tinggi
Skala Menengah	85,3	Tinggi
Skala Besar	87,5	Tinggi

Berdasarkan hasil posttest keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan media E-Narasi, terlihat bahwa ada capaian hasil belajar yang berada pada kategori “tinggi” di setiap tahapan uji coba. Nilai rata-rata yang didapatkan pada uji coba skala kecil adalah “85”, uji coba skala menengah adalah “85,3”, dan uji coba skala besar adalah “87,5”. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan adanya penggunaan media E-Narasi, pembelajaran dapat dilakukan dengan baik sehingga keterampilan menyimak siswa pada materi teks narasi mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Keberhasilan yang selalu konsisten berada pada kategori tinggi di setiap skala uji coba juga menunjukkan bahwa media E-Narasi dapat digunakan untuk mengajar kelompok siswa yang berbeda. Dengan begitu, media E-Narasi dikatakan efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Hasil observasi memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan media E-Narasi. Selanjutnya, hasil wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Sementara itu, hasil angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, serta respons pengguna terhadap media E-Narasi. Dengan menggabungkan ketiga teknik pengumpulan data tersebut, peneliti memperoleh informasi yang lebih komprehensif sebagai dasar dalam menilai kualitas dan efektivitas media E-Narasi yang telah dikembangkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media E-Narasi (ebook narasi interaktif) untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD (Research and Development) yang merupakan metode dengan tujuan akhirnya yakni menciptakan produk baru baik dalam bentuk sistem maupun fisik. Selain itu model juga sangat penting dalam sebuah penelitian, oleh karenanya peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah inovasi di dalam dunia pendidikan ataupun mengembangkan sesuatu yang telah ada dengan kebaruan penelitian (Waruwu,2024). Menurut (Branch R.M,2009) beliau menyebutkan bahwa model ADDIE ini sangat efektif digunakan untuk penelitian berbasis pengembangan yaitu RnD. Pengembangan media E-Narasi (Ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi ini telah melalui tahap validasi ahli yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

1. Langkah-langkah pengembangan media E-Narasi pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi.

Tahap pertama yaitu tahap analisis, dimana pada tahap ini peneliti melakukan Tahap pertama pada penelitian dan pengembangan ini adalah dilakukannya penelitian terkait

analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Hasil observasi menyatakan fakta bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik mengatakan bahwa pelajaran tersebut terkesan membosankan karena terlalu banyak materi dan cerita didalamnya dan metode pembelajaran yang digunakan guru terkesan sederhana yaitu metode ceramah. Peneliti juga menemukan fakta dilapangan bahwa peserta didik kelas IV SDN Cawang 07 Pagi cenderung lebih senang media pembelajaran digital yang berbasis audio visual. Menurut mereka, hal tersebut dapat menambah semangat dan fokus mereka di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik kelas IV SDN Cawang 07 Pagi juga menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar dengan menggunakan media audio visual digital, karena adanya pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media digital berbasis audio visual ini membuat peserta didik mampu saling melatih keterampilan menyimak mereka dengan teman-teman lainnya di kelas dan dapat meningkatkan fokus serta semangat belajar mereka. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN Cawang 07 Pagi yaitu Ibu Fitri Novita Ningsih S.Pd. Guru kelas menyatakan bahwa peserta didiknya masih kurang dalam keterampilan menyimak. Hal ini ditunjukan dengan mereka yang masih kebingungan ketika menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru serta keterampilan mereka dalam memahami teks cerita yang di dengar serta disimak. Guru juga menyatakan bahwa mereka sering merasa jenuh ketika belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlalu banyak tulisan serta cerita. Saat mengajar Bahasa Indonesia, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan video pembelajaran sederhana. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya harus ada media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang mampu mendukung semangat belajar serta fokus peserta didik. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti mampu memunculkan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Cawang 07 Pagi yaitu media pembelajaran E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi teks narasi.

Tahapan berikutnya adalah tahap desain. Di tahapan ini peneliti melakukan perancangan konsep desain media E-Narasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas tinggi pada pembelajaran bahasa indonesia. Dalam pembuatannya peneliti menggunakan aplikasi berupa canva dan aplikasi tambahan berupa simplebooklet. Desain pada tampilan keseluruhan media E-Narasi ini menggunakan aplikasi canva sedangkan elemen tambahan berupa kebaruan dari penelitian ini yakni elemen audio/suara peneliti menggunakan aplikasi desain tambahan berupa simplebooklet. Pemilihan elemen desain dan warna serta pengucapan atau intonasi di dalam fitur audio ini sangat diperhatikan karena untuk menarik minat mereka di dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, dimana peneliti melakukan kegiatan memfokuskan kembali pada elemen yang digunakan dalam media E-Narasi pada materi Teks Narasi. Elemen yang digunakan pada media ini terbuat elemen audio. Audio yang digunakan sudah sesuai dengan peserta didik, dimana audio yang digunakan ini nantinya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil dengan menggunakan bantuan aplikasi desain canva dan simple booklet. Setelah media ini dibuat, peneliti melakukan pengajuan validasi ahli kepada validator ahli desain, ahli materi, ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan juga revisi untuk dilakukan perbaikan media yang lebih sesuai jika memang terdapat kesalahan.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini media yang sudah dikembangkan dan yang sudah di uji oleh validator ahlinya dan bebas revisi telah

dipersiapkan. Kemudian di implementasikan kepada para peserta didik kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Penerapan media ini bertujuan untuk mengetahui respon keterampilan menyimak siswa terhadap media E-Narasi. Pada tahap ini juga akan diketahui kelayakan dari penggunaan media melalui angket yang diberikan kepada siswa, mereka mengisi angket dan memberikan tanggapan yang dimana berkaitan dengan media E-Narasi (Ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi bahasa indonesia.

Tahap kelima yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil dari pengembangan peneliti untuk diterapkan di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Evaluasi ini juga dilakukan kepada para siswa kelas IV untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai media E-Narasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi akan diperoleh data yang menggambarkan kualitas media E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa apakah sudah dinyatakan valid atau belum. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa lima tahapan model ADDIE sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hal ini juga didukung oleh (Waruwu,2024) yang mengatakan bahwa model ADDIE ini sangat efektif di dalam langkah-langkah meningkatkan keterampilan menyimak siswa di jenjang sekolah dasar.

2. Hasil Uji Kelayakan Media E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi.

Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media, peneliti mengajukan media ini kepada para ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan. Pada uji tersebut diperoleh skor presentase ahli desain sebesar 68% yang dapat dikatakan bahwa media E-Narasi ini valid dan layak digunakan. Sedangkan ahli materi 60% dan ahli bahasa 74%. Pada ketiga presentase ini dapat disimpulkan bahwasanya media E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi bahasa indonesia valid dan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi.

Berdasarkan keterangan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media E-Narasi (ebook narasi interaktif) layak digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada materi Teks Narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan adanya perubahan nilai yang terjadi pada sebelum pemakaian dan sesudah pemakaian media. Hasil uji kelayakan media E-Narasi (E-book Naratif Interaktif) menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor 68% dari para ahli desain, yang dikategorikan sebagai “layak”, 60% dari para ahli materi, yang dikategorikan sebagai “cukup layak”, dan 74% dari para ahli bahasa, yang dikategorikan sebagai “layak”. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran setelah direvisi sesuai masukan dari para validator. Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian Nopi Yanti dan Dina Ampera (2021), yang mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang mereka buat dianggap layak digunakan setelah divalidasi oleh para ahli. Kesamaan lainnya adalah penggunaan media digital berupa e-book sebagai alat pembelajaran, penerapan tahap penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengharuskan produk divalidasi sebelum diuji, serta proses revisi media berdasarkan saran dari para validator untuk meningkatkan kualitasnya. Meskipun tingkat keberhasilan dari kedua penelitian

tersebut berbeda, keduanya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis e-book dapat memenuhi aspek desain, konten, dan bahasa, sehingga layak digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari banyaknya pengembangan ebook media E-Narasi ini Adalah media yang efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran Bahasa indonsia khususnya pada materi Teks Narasi.

3. Hasil Uji Keefektifan Media E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi.

Tahapan selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari uji kelayakan para ahli, pengisian angket dan soal pretest serta posttest dari siswa mulai dari skala kecil sampai skala besar. Efektifitas media ini diukur melalui pemberian soal pretest dan posttest. Hasil dari uji coba di lapangan menunjukkan bahwa media E-Narasi memiliki respon yang sangat baik dari peserta didik pada setiap tahapan implementasinya. Media pada uji coba skala kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 85%, sedangkan pada skala menengah 85%, dan pada skala besar 87,5%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media E-Narasi memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan diketahui bahwa media tersebut mudah diterima oleh siswa dalam proses belajar mengajar.

Efektivitas media E-Narasi telah teruji melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap tahap uji coba. Pada tahap uji coba skala kecil nilai rata-rata pretest meningkat dari 52 menjadi 85 posttest; tahap menengah meningkatnya nilai pretest dari 45,3 menjadi 85,3 posttest; dan pada tahap skala besar dari 41,3 menjadi 87 posttest. Analisis data menggunakan uji N-Gain memberikan persentase sebesar 75,85 % dengan gain 0,76 yang termasuk dalam kategori cukup efektif dengan peningkatan tinggi. Menurut (Nopi dan Dina Ampera, 2021) dari hasil pengujian oleh ahli media 80%, masuk dalam kategori valid, ahli materi 80% masuk ke dalam kategori valid dan ahli bahasa 84% masuk ke dalam kategori sangat valid. Pretest dan posttest diperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori valid. Presentase 85% diperoleh dari angket dengan kategori sangat praktis. Lalu bisa peneliti simpulkan bahwa media E-Narasi ini layak untuk digunakan.

Media E-Narasi yang dikembangkan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik serta interaktif bagi para siswa sehingga menumbuhkan semangat dan minat belajar mereka. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Taufiq et al.,2025). Pengembangan media E-Narasi ini yang sudah peneliti kembangkan dengan didukung adanya data dari penelitian terdahulu yang sama-sama mengembangkan media ebook penelitian dari (Nurhasanah, Dkk.2023) dan (Muslihasari, A., & Kholifah, V. N.2025), menyatakan bahwa media ebook ini terbukti berguna untuk diterapkan saat proses belajar mengajar. Media ini diakui dapat menghidupkan kembali suasana belajar dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Berdasarkan penjelasan ini dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran E-Narasi (ebook narasi interaktif) pada materi Teks Narasi Bahasa Indonesia layak digunakan melihat dari adanya perubahan nilai dari sebelum dan sesudah pemakaian.

Dari seluruh langkah-langkah penelitian yang sudah dijalankan, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa E-Narasi (e-book narasi interaktif) sukses dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Proses pengembangan media ini dikerjakan dengan menggunakan model ADDIE (Branch R.M,2009) yaitu melalui beberapa tahap, yakni

analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Hasil validitas, kepraktisan dan keefektifan menunjukkan bahwa media E-Narasi telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Media ini tidak hanya mudah dipergunakan oleh guru dan juga oleh siswa tetapi juga dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran teks narasi.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan Berdasarkan dari hasil akhir yang diperoleh peneliti dalam melakukan seluruh tahapan penelitian tentang pengembangan media E-Narasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media E-Narasi, yaitu e-book narasi interaktif, menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Hasilnya, peserta didik masih kesulitan menyimak teks narasi. Sebab, metode pembelajaran yang digunakan cenderung ceramah dan medianya terbatas. Tahap desain dilakukan dengan merancang media menggunakan aplikasi Canva dan Simplebooklet. Media dilengkapi elemen audio, ilustrasi, dan tampilan menarik. Semua itu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media disempurnakan dan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba penggunaan media dalam pembelajaran. Tujuannya, untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, dan efisiensinya. Tahap evaluasi dilaksanakan melalui penilaian ahli dan tanggapan peserta didik kelas IV SDN Cawang 07 Pagi. Tujuannya, untuk menentukan kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-Narasi layak digunakan. Media ini juga mampu meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada materi teks narasi Bahasa Indonesia.
2. Uji Kelayakan media E-Narasi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sudah melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama yakni uji validator yang terdiri dari ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Masing-masing dari para ahli ini telah memberikan penilaiannya terhadap kelayakan media E-Narasi. Diperoleh skor sebesar 68% dari ahli desain, 60% ahli materi dan 74% ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-Narasi ini masuk kedalam kategori valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teks narasi bahasa indonesia khususnya kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan, media E-Narasi (e-book naratif interaktif) memperoleh tanggapan yang sangat baik dari para peserta didik dalam semua instrumen penilaian yang menggunakan kuesioner kepraktisan dan tes. Berdasarkan temuan kuesioner, tingkat kepraktisan mencapai 82,4% untuk kelompok kecil, 87% untuk kelompok menengah, dan 86% untuk kelompok besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sangat praktis dan mudah diterapkan dalam konteks pendidikan. Uji efektivitas juga menunjukkan peningkatan kinerja peserta didik, di mana nilai rata-rata pre-tes kelompok kecil meningkat dari 52 menjadi 85 pada pre-tes; kelompok menengah dari 45,3 menjadi 85,3; sedangkan kelompok besar dari 41,3 menjadi 87,5. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini juga dikonfirmasi oleh analisis N-Gain yang menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 75,85 % dengan nilai gain sebesar 0,76: yang berarti bahwa

intervensi tersebut efektif dengan tingkat peningkatan yang tinggi. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan hasil kuesioner uji lapangan, pretest, posttest, dan analisis N Gain, media E-Narasi untuk pengajaran teks naratif Bahasa Indonesia dinyatakan praktis dan efektif.

3. Uji efektivitas media E-Narasi adalah dengan diberikannya pretes dan posttest kepada masing-masing kelompok yaitu kelompok kecil, menengah dan besar pada proses uji coba media terhadap siswa kelas IV (A, B, C) SDN Cawang 07 Pagi. Hasil pretes dan posttest menunjukkan ada peningkatan nilai pada kelompok kecil yaitu dari 52 menjadi 85; pada kelompok menengah dari 45,3 menjadi 85; dan pada kelompok besar dari 41,3 menjadi 87,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media E-Narasi dapat membantu siswa dalam memahami materi teks narasi dan juga meningkatkan keterampilan menyimaknya. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis menggunakan rumus N-Gain mendapatkan persentase 75,20% dengan nilai gain 0,76 sehingga masuk dalam kategori efektif dengan tingkat peningkatan tinggi ($0,70 \leq g \leq 1,00$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media E-Narasi (e book narasi interaktif) mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan manfaat penelitian, keterbatasan penelitian dan kesimpulan. Maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru:

Guru sebaiknya menggunakan media E-Narasi sebagai pilihan lain untuk mengajar materi teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media ini, diharapkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memusatkan perhatian pada siswa. Ini akan membantu siswa lebih baik dalam menyimak dan memahami apa yang diajarkan.

2. Bagi Siswa dan Sekolah:

Siswa harus menggunakan media E-Narasi dengan aktif saat belajar. Ini akan membantu mereka menjadi lebih mahir dalam menyimak, termotivasi untuk belajar, dan lebih paham tentang teks narasi. Sekolah juga harus membantu dengan menyediakan sarana dan prasarana digital yang cukup dan mendorong guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya sebaiknya mengembangkan media E-Narasi lebih lanjut dengan memperbaiki tampilan, fitur, dan isi media agar lebih menarik dan interaktif. Ini juga harus sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian juga bisa dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lainnya atau mata pelajaran lain, dan diterapkan pada tingkat pendidikan yang berbeda-beda. Dengan demikian, kita bisa mengetahui seberapa efektif media ini dalam berbagai situasi pembelajaran. Peneliti juga sebaiknya menggunakan sampel yang lebih banyak dan dari beberapa sekolah, agar hasil penelitian lebih akurat dan bisa diterapkan secara luas. Dengan begitu, pengembangan media E-Narasi diharapkan bisa memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

REFERENCES

Guswita, R. (2021). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. GERAM: Gerakan Aktif Menulis. Retrieved from

- <https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/21000>
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Solusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1). <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v3i1.49>
- Kemendikdasmen. (2024) dibuka pada tanggal 03 februari 2026 https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/1711503412_manage_file.pdf
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3(03), 554-559.
- Sa'adah, H. I., & Murniati, N. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun dengan media audio visual. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v4i1.10576>
- Sababalat, S. D., Lisdawati, R., & Prayuda, M. S. (2024). Analisis keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, dan Metode*, 1(3), 122–127.
- Sari, N. W. E., Sukanadi, N. L., Suparsa, I. N., Susrawan, I. N. A., & Indrawati, I. G. A. P. T. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di Era 4.0. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(12), 3351–3356. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i12.206>
- Sari, N. W. E., Sukanadi, N. L., Suparsa, I. N., Susrawan, I. N. A., & Indrawati, I. G. A. P. T. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di Era 4.0. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(12), 3351–3356. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i12.206>
- Setyowati, E., & Ekayati, I. A. S. (2025). Efektivitas kegiatan berbasis Lesson Study terhadap keterampilan menyimak pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 700–705. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4840>
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanti, L. (2020). Strategi Metakognitif dalam Menyimak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 34-45.
- Tri Wulandari, S., & Mukhlisina, I. . (2024). PENERAPAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 3 SDN TLEKUNG 01. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 106–114. <https://doi.org/10.57171/jt.v5i1.545>
- Victor, K. S. (2025). Tinjauan sistematis jenis dan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/399>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.