

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK CERMAT* (CERDAS MENYIMAK INTERAKTIF)  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MATERI TEKS NARASI  
PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Faiz Muzakki<sup>1</sup>, Hendratno<sup>2</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>3</sup>, Heru Subrata<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[faiz.22109@mhs.unesa.ac.id](mailto:faiz.22109@mhs.unesa.ac.id) , <sup>2</sup>[hendratno@unesa.ac.id](mailto:hendratno@unesa.ac.id) ,

<sup>3</sup>[nurulistiqfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqfaroh@unesa.ac.id) , <sup>4</sup>[herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low listening skills of 3rd grade students at SDN Gebang 1 Sidoarjo due to the use of monotonous conventional media where listening skills require a comprehensive information synthesis process. The purpose of this study is to produce a valid, practical and effective Canva-based CERMAT (Smart Interactive Listening) E-book learning media for narrative text material. Using the ADDIE Research and Development (R&D) model, data collection techniques were carried out through validation sheets, response questionnaires, tests, and interviews. The results of the study showed that the media was very feasible with validation from material experts of 88%, media experts 90%, and teaching modules 96%. This media is also very practical (student responses 89.08% and teachers 95%) and effective in improving student learning outcomes. The results of qualitative interview analysis supported these findings, where respondents assessed the material as having high accuracy, appropriate curriculum suitability, practical features, and proven to stimulate students' listening focus. In conclusion, the CERMAT E-book media has proven to be valid, very practical, and effective in improving elementary school students' listening skills.*

*Keywords: Learning media, E-book, Listening skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas 3 di SDN Gebang 1 Sidoarjo akibat penggunaan media konvensional yang monoton dimana keterampilan menyimak membutuhkan proses sintesa informasi komprehensif. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *E-book CERMAT* (Cerdas Menyimak Interaktif) yang valid, praktis dan efektif berbasis Canva pada materi teks narasi. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi, angket respon, tes, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat layak dengan validasi ahli materi sebesar 88%, ahli media 90%, dan modul ajar 96%. Media ini juga sangat praktis (respon siswa 89,08% dan guru 95%) serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis wawancara kualitatif memperkuat temuan tersebut, di mana para responden menilai materi memiliki akurasi tinggi, kesesuaian kurikulum yang tepat, fitur yang praktis, serta terbukti menstimulasi fokus menyimak siswa. Kesimpulannya, media *E-book CERMAT*

terbukti valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *E-book*, Keterampilan menyimak

### **A. Pendahuluan**

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm. Di era revolusi industri 4.0, kualitas sumber daya manusia dituntut untuk terus meningkat agar mampu bersaing dalam penguasaan pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan tantangan tersebut, kualitas pendidikan di Indonesia memegang peranan krusial dan dituntut untuk dapat beradaptasi secara cepat melalui transformasi instruksional. Terlebih, berdasarkan data survei Badan Pusat Statistik (BPS), sekolah yang memiliki akses internet di Indonesia sudah mencapai 76,5%, yang menunjukkan kesiapan infrastruktur penunjang digitalisasi (Miasari et al., 2022). Salah satu komponen penting yang menjadi

jembatan keberhasilan penyampaian materi dalam proses transformasi ini adalah penggunaan media pembelajaran (Afifah et al., 2022). Media yang tepat dan inovatif dapat mengubah proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, serta tidak monoton bagi peserta didik. Bersamaan dengan urgensi digitalisasi tersebut, penguasaan keterampilan berbahasa tetap menjadi perhatian utama di tingkat sekolah dasar, khususnya keterampilan menyimak sebagai kemampuan berbahasa reseptif yang paling mendasar.

Kedudukan menyimak dalam aktivitas berbahasa sangatlah dominan jika ditinjau dari intensitas penggunaannya sehari-hari. Berdasarkan teori Tarigan (2008), persentase kegiatan berbahasa manusia didominasi oleh aktivitas menyimak sebesar 45%, diikuti berbicara sebesar 30%, membaca 16%, dan menulis yang hanya mencapai 9%. Oleh karena itu, kecakapan menyimak yang baik

menjadi prasyarat mutlak bagi individu untuk dapat menerima, memahami, dan menginterpretasikan pesan secara bersungguh-sungguh guna menguasai sebuah informasi (Oktavia & Jupri, 2022), yang pada akhirnya menentukan keberhasilan akademik peserta didik. Untuk mencapai kemampuan menyimak yang optimal, proses pembelajaran idealnya mengintegrasikan teknologi interaktif yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif, kreativitas, serta berpikir kritis siswa (A. Mahmud et al., 2024). Hal ini selaras dengan tujuan Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses yang menegaskan pentingnya penciptaan lingkungan belajar yang komprehensif demi membantu siswa berkembang secara fisik maupun psikologis dalam menghadapi tantangan zaman.

Namun, kondisi ideal yang diharapkan tersebut belum sepenuhnya tecermin dalam realitas di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 22 Juli dan wawancara di SDN Gebang 1 Sidoarjo, ditemukan fenomena bahwa pembelajaran menyimak belum menjadi fokus utama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengajaran materi teks narasi di kelas

masih sangat mengandalkan media konvensional seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), buku bacaan, dan buku paket fisik yang memiliki keterbatasan dalam menyajikan variasi stimulus visual maupun auditori, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan (Suparman et al., 2020). Keterbatasan media ini berbanding lurus dengan rendahnya tingkat fokus dan pemahaman siswa. Data riil di lapangan menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa secara terbuka mengakui mengalami kesulitan dalam menggabungkan atau mensintesis berbagai informasi dari teks narasi yang didengarkan karena menganggap terlalu banyak hal yang harus disimak dan diingat. Di sisi lain, guru juga menghadapi keterbatasan aksesibilitas terhadap media ajar interaktif berbasis teknologi digital, padahal amanat yuridis Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 Pasal 25 dengan jelas menekankan perlunya penggunaan ragam perangkat ajar tambahan yang adaptif untuk menunjang buku teks utama.

Berangkat dari kesenjangan antara kondisi ideal dan fakta empiris tersebut, penelitian ini difokuskan pada permasalahan rendahnya keterampilan menyimak materi teks

narasi pada siswa kelas 3 sekolah dasar akibat keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu, tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran digital berupa *E-book* CERMAT (Cerdas Menyimak Interaktif) berbasis platform Canva yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat teoretis berupa sumbangsih ilmiah bagi ilmu pendidikan dasar terkait pemanfaatan *multimedia e-book*. Secara praktis, media ini dirancang untuk memfasilitasi gaya belajar siswa melalui fitur audio-visual interaktif (seperti *voice over*, musik latar, animasi, dan kuis) yang mampu menghindarkan siswa dari kebosanan serta memotivasi mereka dalam memahami materi (Iskandar et al., 2023), sekaligus menjadi referensi konkret bagi guru dalam mengubah paradigma mengajar menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered*).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dirancang untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan secara sistematis. Desain pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan terstruktur meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang adaptif, runtut, dan terintegrasi secara penuh dengan tujuan instruksional pembelajaran (Borg & Gall, 1983). Lebih lanjut, untuk menguji dampak nyata dari produk terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa, penelitian ini mengintegrasikan desain eksperimen berupa *One Group Pretest-Posttest* pada tahap implementasi (Bierer et al., 2025). Melalui desain ini, efektivitas produk diukur secara objektif dengan membandingkan kondisi kemampuan menyimak siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media digital yang dikembangkan.

Pelaksanaan penelitian ini mengambil lokasi di SDN Gebang 1 Sidoarjo yang beralamat di Desa Gebang, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III sekolah dasar pada instansi tersebut. Untuk menjamin keandalan dan kualitas produk sebelum diseminasi secara luas, uji coba produk dilakukan melalui dua fase interaktif. Fase pertama berupa uji coba skala kecil yang melibatkan sebanyak 12 orang peserta didik guna mendeteksi kendala teknis awal serta keterbacaan awal dari media. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan pada fase awal, fase kedua dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang melibatkan 24 orang peserta didik untuk menguji stabilitas kepraktisan serta efektivitas media dalam lingkup kelas yang sesungguhnya.

Guna mengumpulkan data yang komprehensif, peneliti menerapkan ragam instrumen pengumpulan data yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pengukuran tingkat kevalidan produk dilakukan melalui lembar instrumen validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli

media, serta ahli modul ajar dengan menggunakan penskalaan Skala Likert dan Skala Guttman untuk memastikan penilaian yang objektif dan terukur. Sementara itu, instrumen berupa lembar angket respon pengguna, yang mencakup guru kelas dan peserta didik, dikembangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan serta kemenarikan produk saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Terakhir, untuk mengukur dimensi keefektifan produk terhadap hasil belajar dan keterampilan menyimak teks narasi, digunakan instrumen tes objektif berupa lembar soal *pretest* dan *posttest*, serta diperkuat dengan pedoman wawancara mendalam.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dirancang untuk mengolah data kualitatif dan data kuantitatif secara berimbang demi memperoleh kesimpulan yang kuat dan tepercaya. Data kuantitatif yang bersumber dari skor validasi para ahli serta angket respon guru dan siswa dihitung menggunakan statistik deskriptif persentase untuk menentukan kriteria kelayakan dan kepraktisan produk. Di sisi lain, efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis melalui perhitungan

*Normalized Gain* (N-Gain) score untuk melihat signifikansi peningkatan kognitif siswa, yang kemudian disandingkan dengan standar kriteria keefektifan model Slavin. Guna memberikan penguatan empiris yang mendalam pada naskah publikasi, data kualitatif yang diperoleh dari transkrip wawancara bersama guru dan siswa dianalisis secara sistematis menggunakan bantuan *software* ATLAS.ti 26 melalui tahapan pengkodean (*coding*), kategorisasi data, hingga penarikan tema yang relevan (Sukrelawan et al., 2024). Hasil analisis kualitatif dari ATLAS.ti ini kemudian divisualisasikan dalam bentuk *bar chart* untuk menunjukkan frekuensi kemunculan data dan diagram Sankey untuk menggambarkan hubungan logis antar-kategori respon pengguna.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media E-book CERMAT telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak teks narasi di kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan persentase validasi dari tiga validator ahli, yakni ahli materi

sebesar 88%, ahli media sebesar 90%, dan ahli modul ajar sebesar 96%, yang ketiganya masuk dalam kategori sangat valid. Secara teoretis, tingginya tingkat kevalidan ini mencerminkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan isi, akurasi konten, serta ketepatan desain instruksional yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli terhadap Media E-book CERMAT**

| Validator       | Persentase (%) | Kategori     |
|-----------------|----------------|--------------|
| Ahli Materi     | 88%            | Sangat Valid |
| Ahli Media      | 90%            | Sangat Valid |
| Ahli Modul Ajar | 96%            | Sangat Valid |

Tingkat kevalidan yang tinggi tersebut berbanding lurus dengan kepraktisan produk berdasarkan angket respons pengguna. Guru memberikan penilaian sebesar 95% dan peserta didik memberikan respons sebesar 89,08%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini membuktikan bahwa media memiliki desain antarmuka yang menarik serta fitur navigasi yang mudah dioperasikan secara mandiri oleh siswa sekolah dasar.

**Tabel 2 Hasil Penilaian Kepraktisan Media E-book CERMAT**

| Responden                  | Instrumen            | Persentase (%) | Kategori       |
|----------------------------|----------------------|----------------|----------------|
| Guru Kelas III SD          | Angket Respons Guru  | 95%            | Sangat Praktis |
| Peserta Didik Kelas III SD | Angket Respons Siswa | 89,08%         | Sangat Praktis |

Pengujian keefektifan media E-book CERMAT memberikan dampak yang nyata dan terukur terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dari 54,17% pada tahap pretest menjadi 95,83% pada tahap posttest. Keberhasilan intervensi ini diperkuat oleh hasil perhitungan uji Normalized Gain (N-Gain) Score yang memperoleh rata-rata sebesar 0,5626, yang menandakan peningkatan kemampuan menyimak dalam kategori sedang. Temuan ini selaras dengan pandangan Prameswari et al. (2022) yang menegaskan bahwa e-book berbasis gambar elaboratif dan interaktif terbukti efektif sebagai penguat kognitif dalam membantu siswa memahami serta menganalisis materi abstrak secara lebih baik dibandingkan metode konvensional.

**Tabel 3 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Ketuntasan Belajar Klasikal**

| Tahap Evaluasi     | Jumlah Siswa Tuntas | Ketuntasan Klasikal (%) | Keterangan        |
|--------------------|---------------------|-------------------------|-------------------|
| Pretest            | 13 dari 24 siswa    | 54,17%                  | Belum Tuntas      |
| Posttest           | 23 dari 24 siswa    | 95,83%                  | Tuntas            |
| <b>Peningkatan</b> | <b>10 siswa</b>     | <b>+41,66%</b>          | <b>Signifikan</b> |

**Tabel 4 Hasil Perhitungan N-Gain Score Keterampilan Menyimak**

| Indikator                         | Pretest | Posttest | N-Gain Score | Kategori |
|-----------------------------------|---------|----------|--------------|----------|
| Keterampilan Menyimak Teks Narasi | 54,17%  | 95,83%   | 0,5626       | Sedang   |

Guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai kualitas proses instruksional, analisis efektivitas dilakukan menggunakan model kuesioner Slavin. Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat komponen utamanya masuk ke dalam kategori efektif secara konsisten. Rincian capaian tersebut meliputi kualitas pembelajaran (quality of instruction) sebesar 80,20%, kesesuaian tingkat pembelajaran (appropriate level of instruction) sebesar 77,08%, insentif atau motivasi (incentive) sebesar 78,75%,

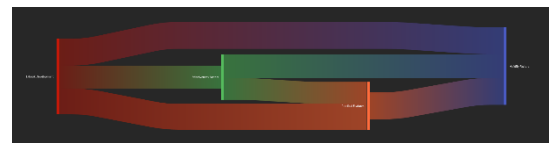
dan alokasi waktu (time) sebesar 81,77%.

**Tabel 5 Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan Model Kuesioner Slavin**

| Aspek yang Diukur                        | Persentase (%) | Kategori |
|------------------------------------------|----------------|----------|
| Kejelasan penyampaian materi             | 80,20%         | Efektif  |
| Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa | 77,08%         | Efektif  |
| Motivasi dan keterlibatan belajar        | 78,75%         | Efektif  |
| Efisiensi penggunaan waktu pembelajaran  | 81,77%         | Efektif  |

Temuan kuantitatif di atas diperkuat secara lebih mendalam melalui analisis data kualitatif berbasis perangkat lunak ATLAS.ti terhadap transkrip wawancara bersama guru dan siswa. Hasil visualisasi coding mengonfirmasi bahwa integrasi fitur multimedia interaktif dalam E-book CERMAT meliputi voice over, musik latar, animasi, dan kuis secara psikologis mampu mengurangi kebosanan, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa sekolah dasar dalam menyerap dan memahami alur teks narasi yang mereka simak.

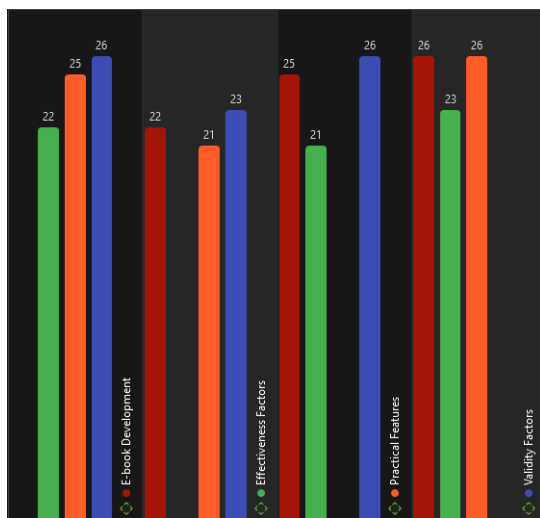
Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.



**Gambar 1 Diagram Sankey**

Analisis data kualitatif wawancara yang divisualisasikan melalui diagram *Sankey* menggambarkan pemetaan hubungan antar-kode (*code co-occurrence*) antara proses pengembangan E-book CERMAT dengan tiga kategori utama: *Validity Factors*, *Practical Features*, dan *Effectiveness Factors*. Ketebalan garis pada diagram mencerminkan kekuatan hubungan antar-kategori. Aliran data terbesar mengalir menuju aspek kevalidan, yang mengindikasikan bahwa akurasi materi dan kelayakan instrumen menjadi hal paling banyak ditekankan oleh responden. Aspek kepraktisan menunjukkan alur yang stabil, di mana fitur-fitur interaktif dinilai mudah dioperasikan dan aksesibel. Sementara aspek keefektifan

memperlihatkan aliran yang kuat menuju peningkatan keterampilan menyimak siswa. Secara keseluruhan, diagram ini mengonfirmasi bahwa ketiga aspek valid, praktis, dan efektif saling mendukung secara fungsional dalam satu integrasi yang solid.



**Gambar 2 Diagram Barchart**

Visualisasi *Code Co-occurrence Bar Chart* menunjukkan distribusi frekuensi kemunculan keterkaitan antar-kode. Aspek kevalidan memperoleh frekuensi tertinggi (26), yang menegaskan bahwa konten teks narasi, struktur interaktivitas, dan instrumen penilaian dinilai sangat memenuhi standar kelayakan. Aspek kepraktisan menyusul dengan frekuensi sebesar 25, membuktikan bahwa navigasi dan fitur media mudah digunakan siswa kelas 3 SD tanpa

hambatan teknis. Aspek keefektifan menunjukkan frekuensi sebesar 22 sedikit lebih rendah namun tetap tergolong kuat yang merepresentasikan dampak nyata media terhadap peningkatan kemampuan menyimak dan identifikasi unsur teks narasi. Keseluruhan keempat indikator berada di atas angka 20, membuktikan bahwa seluruh aspek dibahas secara mendalam oleh para informan dan produk telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). *Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang*

- Keterampilan Menyimak Siswa*. 8(3), 846–852.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). *Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar*. 7(1), 57–64.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. 7(3), 557–566.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.  
<https://books.google.co.id/books?id=KcE0AAAAMAAJ>
- Bierer, S. B., Beck Dallaghan, G., Borges, N. J., Brondfield, S., Fung, C. C., Huggett, K. N., Teal, C. R., Thammasitboon, S., & Colbert, C. Y. (2025). Moving Beyond Simplistic Research Design in Health Professions Education: What a One-Group Pretest-Posttest Design Will Not Prove. *MedEdPORTAL*.  
[https://doi.org/10.15766/mep\\_2374-8265.11527](https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.11527)
- Sukarelawan, I. (2024). N-Gain vs Stacking. *Sukarelawaprameswari, J., Praherdhiono, H., & Husna, A. (2023). E-Book Berbasis Elaborasi Gambar sebagai Penguatan Kognitif Siswa*. 5(4), 423–434.  
<https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p423>