DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)
http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
E-ISSN : 2722-7839, P-ISSN : 2746-7732
Vol. 7 No. 2 (2026), 345-354

Kepraktisan Buku Elektronik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

I Komang Nada Kusuma[1*], Ni Wayan Sri Darmayanti[2], Ni Kadek Mila Dwi Yanti[3]
e-mail: nadakusuma@markandeyabali.ac.id
[1,2,3]Fakultas Pendidikan dan Sosial Humaniora, Universitas Markandeya

Abstrak

Keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih rendah, sementara bahan ajar interaktif yang memuat kearifan lokal belum banyak tersedia. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kepraktisan *e-book* interaktif berbasis cerita folklor Bali untuk pembelajaran menyimak siswa kelas III SD Hindu (Adi Widyalaya) Suar Dwipa Giri Mekar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan melalui penerapan *e-book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian terdiri atas lima guru dan sepuluh siswa yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan dengan angket kepraktisan 15 butir yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efisiensi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan rerata kepraktisan sebesar 4,88 dari guru dan 4,81 dari siswa, keduanya berkategori sangat praktis. Guru menilai aspek efisiensi paling tinggi, sedangkan siswa menilai efisiensi dan daya tarik lebih tinggi daripada kemudahan penggunaan. Butir terendah berkaitan dengan kendala teknis penggunaan dan akses perangkat. Simpulannya, *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar, dengan catatan perlu dukungan perangkat, koneksi internet, dan pendampingan guru.

Kata Kunci: E-Book Interaktif, Kepraktisan, Keterampilan Menyimak, Kearifan Lokal, Sekolah Dasar

Abstract

Elementary students' listening skills remain low, while interactive learning materials that integrate local wisdom are still scarce. This study aimed to describe the practicality of an interactive e-book based on Balinese folklore for teaching listening to third-grade students at SD Hindu (Adi Widyalaya) Suar Dwipa Giri Mekar. This quantitative descriptive study was conducted by implementing the e-book in Indonesian language lessons. The subjects were five teachers and ten students selected purposively. Data were collected through a 15-item practicality questionnaire covering ease of use, attractiveness, and efficiency, and analyzed using quantitative descriptive statistics. The e-book obtained mean practicality scores of 4.88 from teachers and 4.81 from students, both categorized as very practical. Teachers rated efficiency highest, while students rated efficiency and attractiveness higher than ease of use. The lowest-rated items concerned technical difficulties in use and device access. It is concluded that the local wisdom-based interactive e-book is very practical for listening instruction in elementary schools, provided that devices, internet access, and teacher guidance are available.

Keywords: Interactive E-Book, Practicality, Listening Skills, Local Wisdom, Elementary School

Info Artikel : Diterima Januari 2026 | Disetui Oktober 2026 | Dipublikasikan November 2026

Pendahuluan

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang paling awal dikuasai anak dan menjadi fondasi bagi keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Nation & Newton, 2008). Siswa sekolah dasar diperkirakan menghabiskan sekitar 57% waktu belajarnya untuk menyimak (Hakim, 2018). Sejak kelas-kelas awal sekolah dasar, pemahaman menyimak juga menjadi penentu utama pemahaman membaca (Gough & Tunmer, 1986; Hogan, Adlof, & Alonzo, 2014), sehingga kemampuan memahami teks lisan dan tulis saling terkait sebagai keterampilan reseptif. Kondisi literasi siswa Indonesia memperlihatkan persoalan tersebut. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2025 mencatat skor literasi membaca siswa Indonesia sebesar 365, tertinggal 96 poin dari rata-rata OECD (461), dan kenaikan enam poin dari PISA 2022 tidak signifikan secara statistik (OECD, 2026). Rapor Pendidikan juga menempatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar pada kategori rendah, baik di tingkat nasional maupun di Kabupaten Karangasem (Kemendikbudristek, 2024).

Di tingkat satuan pendidikan, nilai rapor siswa kelas III SD Hindu (Adi Widyalaya) Suar Dwipa Giri Mekar pada elemen menyimak, membaca, dan memirsa mata pelajaran Bahasa Indonesia rata-rata 65 dan berkategori perlu bimbingan. Studi pendahuluan pada 3 Agustus sampai dengan 7 Agustus 2026 menemukan bahwa bahan ajar khusus menyimak terbatas, guru lebih menekankan membaca dan menulis karena keduanya lebih sering diujikan, dan siswa sulit mempertahankan konsentrasi serta memahami instruksi lisan. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menyebutkan bahwa menyimak kerap dianggap kurang penting dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya (Maula, 2018; Prihatin, 2017) dan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional (Astuti, Kusuma, Wilantari, & Numertayasa, 2022). Penelitian tindakan kelas di sekolah yang sama sejauh ini berfokus pada mata pelajaran lain, seperti matematika (Suwisnayanti, Ekayanti, Numertayasa, & Kusuma, 2024), sehingga keterampilan menyimak belum mendapat intervensi khusus.

Persoalan tersebut menuntut bahan ajar yang memberi pengalaman menyimak yang berulang, multisensoris, dan bermakna. *E-book* interaktif memadukan teks, gambar, audio, video, dan latihan yang dapat direspons langsung oleh siswa (Br Ginting & Simamora, 2022). Meta-analisis terhadap 43 studi menunjukkan bahwa buku cerita digital dengan fitur multimedia memberi keuntungan tambahan bagi pemahaman cerita anak dibandingkan buku cetak (Takacs, Swart, & Bus, 2015), terutama bila fitur tersebut selaras dengan isi cerita (Furenes, Kucirkova, & Bus, 2021). Di Indonesia, multimedia interaktif terbukti meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menyimak (Apriati, Mulawarman, & Ilyas, 2021), dan media audiovisual berpengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa sekolah dasar (Pratama, 2024). Isi bahan ajar juga perlu dekat dengan latar budaya siswa, karena pembelajaran yang relevan secara budaya meningkatkan keterlibatan dan makna belajar (Ladson-Billings, 1995). Bahan bacaan bersumber dari budaya Bali, misalnya, terbukti meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah (Sulistiawan, Kusuma, & Numertayasa, 2023), dan integrasi budaya lokal dalam pendidikan juga diamanatkan oleh Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 4 Tahun 2020 (Pemerintah Provinsi Bali, 2020).

Sejumlah penelitian telah mengembangkan *e-book* atau bahan ajar digital berbasis kearifan lokal dan melaporkan tingkat kepraktisan yang tinggi (Ayunin, Maruti, & Samsiyah, 2023; Mahfiroh & Muslim, 2023; Marhadi, Erlisnawati, & Cindy, 2026; Susanthi, Margunayasa, & Widiastuti, 2026). Namun, produk-produk tersebut menyasar pembelajaran tematik, literasi sains, atau keterampilan membaca (Etri & Amir, 2024; Syafani & Tressyalina, 2023). Penelitian ini mengisi celah tersebut melalui *e-book* interaktif yang secara khusus dirancang untuk keterampilan menyimak dengan materi cerita folklor Bali. Kualitas bahan ajar digital tidak cukup dinilai dari kesesuaian isinya; produk juga harus mudah, menarik, dan efisien ketika digunakan guru dan siswa di kelas nyata (Nieveen, 1999). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kepraktisan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dari sudut pandang guru dan siswa sebagai pengguna langsung, sekaligus mengidentifikasi aspek yang masih perlu disempurnakan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan mendeskripsikan kepraktisan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal berdasarkan penilaian guru dan siswa sebagai pengguna langsung. Kepraktisan dipahami sebagai sejauh mana produk mudah digunakan, menarik, dan efisien ketika diterapkan dalam pembelajaran nyata (Nieveen, 2019; van den Akker, 2019). Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan (penyiapan *e-book*, penyusunan angket, dan validasi isi angket), pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-book* di kelas, serta pengumpulan dan analisis data angket kepraktisan.

Produk yang diuji adalah *e-book* interaktif yang dirancang dengan *Adobe Illustrator* dan dipublikasikan melalui *Heyzine Flipbook* sehingga dapat diakses melalui tautan atau kode QR. *E-book* ini telah dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media sebelum digunakan dalam penelitian ini (Kusuma, 2025). Isi *e-book* disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B, khususnya kemampuan memahami pesan lisan dan teks aural (BSKAP, 2024). *E-book* memuat lima bab dengan sembilan cerita folklor Bali, antara lain Jayaprana dan Layonsari, Asal Usul Danau Batur, dan Legenda Garuda Wisnu Kencana. Bab 1 sampai 4 berturut-turut melatih menyimak tingkat ingatan, pemahaman, penerapan, dan analisis, sedangkan bab 5 memadukan keempat tingkat tersebut. Setiap cerita disajikan dengan urutan yang sama, yaitu instruksi dalam bentuk teks dan audio, video cerita yang tertaut ke YouTube, ringkasan cerita tertulis, latihan soal interaktif berbasis Genially, serta kunci jawaban dan rubrik penilaian tes tulis dan lisan. Pada setiap bab, cerita pertama digunakan untuk pembelajaran terbimbing, sedangkan cerita kedua digunakan siswa untuk berlatih lebih mandiri dengan bimbingan guru.

Implementasi dilaksanakan di kelas III SD Hindu (Adi Widyalaya) Suar Dwipa Giri Mekar, Kabupaten Karangasem, dalam 3 kali pertemuan pembelajaran Bahasa Indonesia, dan angket diisi pada pertamuan terkahir yakni 4 Oktober 2026 setelah rangkaian pembelajaran selesai. Subjek penelitian dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran, terdiri atas lima guru (dua laki-laki dan tiga perempuan) dan sepuluh siswa kelas III (empat laki-laki dan enam perempuan). Guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus penilai produk, sedangkan siswa berperan sebagai pengguna sasaran.

Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup yang dikembangkan dari indikator kepraktisan lalu disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Angket guru dan angket siswa sama-sama memuat 15 butir dalam tiga aspek (Tabel 1). Angket guru menggunakan skala 1 (sangat kurang) sampai 5 (sangat baik) dan dilengkapi kolom saran perbaikan. Angket siswa menggunakan skala 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju) dengan redaksi butir yang disederhanakan sesuai tingkat perkembangan bahasa siswa kelas III. Validitas isi kedua angket diuji oleh dua ahli menggunakan formula Gregory dan memperoleh koefisien 1,00 (sangat tinggi).

Tabel 1 Kisi-kisi Angket Kepraktisan

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kemudahan penggunaan	Materi mudah dipahami; soal jelas; mudah dioperasikan; dapat dipelajari berulang; interaktivitas	1–5
Daya tarik	Warna; keterbacaan teks; ilustrasi bermuatan folklor Bali; tampilan antarmuka	6–9
Efisiensi	Efisiensi waktu; kejelasan penyajian; pembelajaran aktif; dukungan menyimak; fleksibilitas; akses lintas perangkat	10–15

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif pada tiga tingkat, yaitu rerata per responden, rerata per aspek, dan rerata per butir. Analisis per butir dilakukan untuk menemukan bagian produk yang masih perlu diperbaiki, karena rerata keseluruhan yang tinggi dapat menyembunyikan butir yang relatif lemah. Rerata ditafsirkan dengan kriteria 4,21–5,00 sangat praktis; 3,41–4,20 praktis; 2,61–3,40 cukup praktis;

1,81–2,60 kurang praktis; dan 1,00–1,80 tidak praktis. Komentar tertulis guru dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi data kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Rekapitulasi skor kepraktisan setiap responden disajikan pada Tabel 2. Seluruh guru dan siswa menilai *e-book* sangat praktis. Rentang skor antarresponden relatif sempit, baik pada kelompok guru maupun siswa, yang menunjukkan bahwa penilaian responden cenderung seragam.

Tabel 2 Skor Kepraktisan per Responden

Responden	Jumlah Skor (maks. 75)	Persentase (%)	Rerata	Kategori
G1	73	97,33	4,87	Sangat praktis
G2	72	96,00	4,80	Sangat praktis
G3	75	100,00	5,00	Sangat praktis
G4	72	96,00	4,80	Sangat praktis
G5	74	98,67	4,93	Sangat praktis
Rerata guru	**73,20**	**97,60**	**4,88**	**Sangat praktis**
S1	72	96,00	4,80	Sangat praktis
S2	73	97,33	4,87	Sangat praktis
S3	72	96,00	4,80	Sangat praktis
S4	71	94,67	4,73	Sangat praktis
S5	70	93,33	4,67	Sangat praktis
S6	70	93,33	4,67	Sangat praktis
S7	73	97,33	4,87	Sangat praktis
S8	74	98,67	4,93	Sangat praktis
S9	75	100,00	5,00	Sangat praktis
S10	72	96,00	4,80	Sangat praktis
Rerata siswa	**72,20**	**96,27**	**4,81**	**Sangat praktis**

Sebaran jawaban memperkuat temuan tersebut. Dari 75 jawaban guru, 88,00% berada pada skor 5 dan sisanya pada skor 4. Dari 150 jawaban siswa, 81,33% berada pada pilihan sangat setuju dan sisanya pada pilihan setuju. Tidak ada satu pun jawaban guru maupun siswa yang berada pada skor 3 atau lebih rendah.

Rerata kepraktisan untuk setiap aspek disajikan pada Tabel 3. Ketiga aspek berada pada kategori sangat praktis, baik menurut guru maupun siswa. Namun, urutan aspek berbeda antara kedua kelompok. Guru menilai efisiensi paling tinggi dan daya tarik paling rendah, sedangkan siswa menilai efisiensi paling tinggi dan kemudahan penggunaan paling rendah.

Tabel 3 Rerata Kepraktisan per Aspek

Aspek	Guru (n = 5)	Siswa (n = 10)	Kategori
Kemudahan penggunaan	4,92	4,76	Sangat praktis
Daya tarik	4,65	4,80	Sangat praktis
Efisiensi	5,00	4,87	Sangat praktis
Keseluruhan	**4,88**	**4,81**	**Sangat praktis**

Analisis per butir (Tabel 4) memperlihatkan bagian *e-book* yang paling kuat dan paling lemah menurut pengguna. Sebagian besar butir memperoleh skor maksimal, terutama butir yang berkaitan dengan pemahaman isi, pengulangan materi, keterbacaan teks, ilustrasi cerita rakyat Bali, dan dukungan terhadap kegiatan menyimak. Butir dengan skor terendah dari siswa berkaitan dengan kesulitan teknis saat menggunakan *e-book* dan akses melalui perangkat, sedangkan butir terendah dari guru berkaitan dengan desain tampilan antarmuka.

Tabel 4 Rerata Skor per Butir

No.	Pernyataan (ringkas)	Guru	Siswa
1	Materi mudah dipahami	5,00	5,00
2	Materi dan latihan soal jelas	5,00	5,00
3	Mudah digunakan / tidak menemukan kesulitan	5,00	4,20
4	Dapat dipelajari berulang	5,00	5,00
5	Interaktivitas / kesempatan berdiskusi digital	4,60	4,60
6	Kombinasi warna menarik	4,60	4,70
7	Teks terbaca jelas	4,60	5,00
8	Ilustrasi sesuai cerita folklor Bali	5,00	5,00
9	Tampilan antarmuka menarik	4,40	4,50
10	Pembelajaran lebih efisien	5,00	5,00
11	Penyampaian materi jelas dan runtut	5,00	4,90
12	Pembelajaran aktif dan menyenangkan	5,00	5,00
13	Membantu keterampilan menyimak	5,00	5,00
14	Fleksibel, dapat dipakai kapan saja	5,00	4,90
15	Dapat diakses di HP, tablet, atau komputer	5,00	4,40

Perbandingan antarkelompok pada Tabel 4 juga memperlihatkan pola yang konsisten. Selisih terbesar antara penilaian guru dan siswa terdapat pada butir yang berkaitan dengan pengoperasian dan akses, yaitu butir 3 dan butir 15, yang dinilai sempurna oleh guru tetapi lebih rendah oleh siswa. Sebaliknya, pada butir keterbacaan teks, siswa memberi skor lebih tinggi daripada guru. Pada butir yang berkaitan langsung dengan isi dan tujuan pembelajaran, yakni pemahaman materi, kejelasan latihan, ilustrasi cerita, dan dukungan terhadap keterampilan menyimak, guru dan siswa sama-sama memberi skor maksimal. Dengan kata lain, perbedaan penilaian lebih banyak muncul pada sisi teknis daripada sisi isi.

Seluruh guru menuliskan saran yang bernada positif pada kolom saran perbaikan. Ungkapan yang muncul antara lain "*e-book* sangat praktis digunakan", "*e-book* bagus sekali dan sangat praktis", dan "*e-book* sangat praktis digunakan oleh siswa dan guru". Tidak ada guru yang menuliskan keluhan atau usulan perubahan secara khusus. Hal ini menunjukkan penerimaan yang tinggi, tetapi juga berarti bahwa masukan perbaikan perlu digali melalui analisis butir, bukan hanya melalui komentar terbuka.

Pembahasan

Kepraktisan dalam penelitian pengembangan menunjukkan sejauh mana pengguna menilai produk mudah dan layak digunakan dalam kondisi nyata. Hasil pada Tabel 2 dan Tabel 3 menunjukkan bahwa *e-book* dapat dioperasikan dalam pembelajaran sehari-hari, baik oleh guru sebagai pelaksana maupun oleh siswa sebagai pengguna sasaran. Capaian ini sebanding dengan penelitian sejenis sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Perbandingan dengan Penelitian Sejenis

Penelitian	Produk	Kepraktisan Guru	Kepraktisan Siswa
Penelitian ini	*E-book* interaktif folklor Bali, menyimak kelas III	97,60%	96,27%
Susanthi et al. (2026)	*E-book* cerita bergambar kuliner Bali, kelas III	98,30%	98,88%
Mahfiroh & Muslim (2023)	*E-book* kearifan lokal berbantuan Wordwall	98%	100%
Marhadi et al. (2026)	E-LKPD kearifan lokal Paghau Baganduang	92,60%	85,75–89,30%
Ayunin et al. (2023)	*E-book* budaya lokal Ponorogo, tematik kelas V	94%	97%

Kesamaan pola ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang mengangkat budaya setempat cenderung diterima baik oleh guru dan siswa sekolah dasar. Kedekatan konteks budaya membuat siswa

lebih mudah mengaitkan materi dengan pengetahuan awalnya, sebagaimana ditegaskan dalam kerangka pedagogi yang relevan secara budaya (Ladson-Billings, 2015). Hal ini tampak pada skor maksimal yang diberikan seluruh siswa untuk butir ilustrasi cerita rakyat Bali, sejalan dengan temuan Sulistiawan et al. (2023) bahwa bahan bacaan berbasis budaya Bali meningkatkan kemampuan membaca siswa. Nama tokoh, tempat, dan peristiwa dalam cerita seperti Asal Usul Danau Batur sudah dikenal siswa dari lingkungan sehari-hari, sehingga perhatian siswa dapat lebih banyak dicurahkan pada isi pesan yang disimak. Kontribusi khusus penelitian ini adalah bahwa penerimaan yang tinggi tersebut juga tercapai pada produk yang berfokus pada keterampilan menyimak, yang selama ini jarang menjadi sasaran pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal.

Aspek efisiensi memperoleh skor tertinggi dari guru dan siswa. *E-book* menggabungkan materi, media, latihan, kunci jawaban, dan rubrik dalam satu sumber, sehingga guru tidak perlu menyiapkan perangkat ajar secara terpisah. Bagi guru yang selama ini kekurangan bahan ajar menyimak, ketersediaan cerita, latihan berjenjang, dan rubrik penilaian dalam satu paket mengurangi beban persiapan secara nyata. Penggunaan video sebagai sumber simakan juga memudahkan siswa memahami materi secara audiovisual (Pratama, 2024; Sukada, Kusuma, & Numertayasa, 2025). Temuan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia, yaitu pemahaman lebih baik ketika informasi verbal disajikan bersama visual yang relevan (Mayer, 2009), serta dengan meta-analisis Takacs et al. (2015) yang menemukan bahwa fitur multimedia seperti narasi, musik, dan gambar bergerak mendukung pemahaman cerita anak.

Bagi pembelajaran menyimak, narasi audio yang dapat diputar ulang memiliki nilai khusus. Pesan lisan pada dasarnya bersifat sekilas, sehingga siswa yang kehilangan konsentrasi di tengah cerita biasanya tertinggal. Dengan *e-book*, siswa dapat mengulang bagian yang belum dipahami sesuai kecepatannya sendiri, sebagaimana tercermin pada skor maksimal butir "dapat dipelajari berulang". Fitur ini menjawab salah satu persoalan awal penelitian, yaitu kesulitan siswa mempertahankan konsentrasi selama kegiatan menyimak. Susunan bab yang berjenjang dari menyimak ingatan hingga analisis juga memudahkan guru memilih latihan sesuai kemampuan siswa, sehingga *e-book* dapat mendukung pembelajaran yang berdiferensiasi.

Kepraktisan *e-book* juga tidak terlepas dari strukturnya yang mengikuti alur pembelajaran menyimak. Instruksi audio di awal setiap cerita berfungsi sebagai kegiatan prasimak yang menyiapkan tujuan dan fokus perhatian siswa, video dan ringkasan cerita menjadi kegiatan inti menyimak, sedangkan latihan soal, kunci jawaban, dan rubrik tes lisan menjadi kegiatan pascasimak untuk memeriksa pemahaman. Pembelajaran menyimak yang efektif memang memerlukan tujuan menyimak yang jelas sebelum siswa mendengar, kesempatan mendengar berulang, dan tugas yang menuntut respons terhadap isi simakan (Nation & Newton, 2008). Karena alur tersebut sudah tertanam dalam *e-book*, guru tidak perlu merancang setiap tahap dari awal, dan siswa dapat mengikuti pola yang sama pada setiap cerita. Keteraturan pola ini kemungkinan turut menjelaskan tingginya skor butir kejelasan penyajian materi dan kemudahan memahami isi.

Latihan soal berbasis Genially memberi umpan balik langsung atas jawaban siswa, sehingga siswa segera mengetahui bagian cerita yang belum dipahami dan dapat kembali menyimak bagian tersebut. Pola seperti ini sejalan dengan temuan Mahfiroh dan Muslim (2023) bahwa latihan berbentuk permainan edukatif dalam *e-book* berbasis kearifan lokal disukai siswa dan dinilai sangat praktis oleh guru. Meskipun demikian, latihan interaktif sebaiknya tetap dirancang sederhana dan langsung berkaitan dengan isi cerita agar tidak berubah menjadi sekadar hiburan yang mengalihkan perhatian dari kegiatan menyimak (Takacs et al., 2015).

Dari sisi kurikulum, *e-book* disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B yang menuntut siswa memahami pesan lisan, informasi dari media audio, dan teks aural (BSKAP, 2024). Keselarasan ini memudahkan guru memasukkan *e-book* ke dalam perencanaan pembelajaran tanpa harus menyesuaikan ulang tujuan dan materi. Selain melatih menyimak, cerita folklor Bali

memuat nilai-nilai seperti kesetiaan, kejujuran, gotong royong, dan penghormatan terhadap alam yang dapat didiskusikan pada kegiatan pascasimak. Dengan demikian, *e-book* tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar keterampilan berbahasa, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter siswa, sesuai dengan amanat penguatan kebudayaan Bali dalam pendidikan (Pemerintah Provinsi Bali, 2020).

Aspek daya tarik dinilai lebih tinggi oleh siswa daripada oleh guru. Siswa merespons ilustrasi berwarna dan cerita yang akrab dengan lingkungannya. Media visual berurutan memang terbukti membantu siswa sekolah dasar memahami alur dan mendorong keterampilan berbahasa (Sueca & Kusuma, 2026; K. A. Yuliantari, Sudirman, & Kusuma, 2026). Daya tarik media juga berkaitan erat dengan motivasi belajar, yang menjadi salah satu faktor penentu hasil belajar siswa sekolah dasar (Munawir, Rofiqoh, & Khairani, 2024; N. M. D. Yuliantari & Kusuma, 2024). Sebaliknya, skor terendah guru pada desain antarmuka menunjukkan bahwa guru, sebagai pengguna dewasa yang terbiasa dengan berbagai media digital, menilai aspek estetika secara lebih kritis. Perbedaan ini menegaskan pentingnya melibatkan kedua kelompok pengguna dalam uji kepraktisan, karena masing-masing menangkap kelemahan yang berbeda. Penyempurnaan tampilan antarmuka, misalnya keseragaman tata letak dan ukuran ikon navigasi, menjadi masukan bagi revisi berikutnya.

Aspek kemudahan penggunaan menjadi aspek terendah menurut siswa, dengan butir terendah pada kesulitan teknis penggunaan dan akses perangkat. Temuan ini dapat dipahami karena video dan latihan soal tertaut ke platform eksternal (*YouTube* dan *Genially*), sehingga siswa kelas III harus berpindah halaman dan bergantung pada koneksi internet. Perpindahan antarplatform berpotensi menambah beban kognitif yang tidak berkaitan langsung dengan tujuan belajar (Mayer, 2009; Sweller, 1988). Takacs et al. (2015) juga mengingatkan bahwa elemen interaktif seperti *hotspot* dan permainan dapat mengalihkan perhatian anak dari isi cerita. Menariknya, guru menilai kemudahan penggunaan sangat tinggi. Perbedaan ini wajar karena guru lebih terampil mengoperasikan perangkat digital, sehingga kendala yang dialami siswa tidak dirasakan guru.

Temuan tersebut memiliki dua implikasi. Pertama, pengembangan berikutnya perlu menyematkan (*embed*) video dan latihan secara langsung di dalam *flipbook* serta menyediakan versi luring agar ketergantungan pada internet berkurang. Kedua, guru perlu mendampingi siswa secara aktif, terutama pada pertemuan awal ketika siswa belum terbiasa dengan navigasi *e-book*. Furenes et al. (2021) menemukan bahwa pendampingan orang dewasa lebih efektif daripada fitur digital yang digunakan anak secara mandiri. Kesiapan guru dalam mengoperasikan media digital juga menjadi penentu keberhasilan pemanfaatan bahan ajar digital di sekolah dasar (Mariana, Numertayasa, & Kusuma, 2024). Dengan demikian, *e-book* lebih tepat diposisikan sebagai alat bantu yang memperkuat peran guru dalam pembelajaran menyimak, bukan sebagai pengganti guru.

Hasil penelitian ini juga memberi gambaran tentang syarat pendukung yang perlu disiapkan sekolah. Butir akses perangkat yang relatif rendah menunjukkan bahwa ketersediaan gawai, proyektor, pengeras suara, dan jaringan internet menentukan kelancaran penggunaan *e-book*. Sekolah dapat mengatasinya dengan penggunaan perangkat secara bergiliran atau pemanfaatan *e-book* secara klasikal melalui proyektor. Selain itu, karena *e-book* dapat diakses kapan saja, orang tua dapat dilibatkan untuk mendampingi siswa mengulang cerita di rumah, sehingga latihan menyimak tidak terbatas pada jam pelajaran.

Skor kepraktisan yang sangat tinggi perlu dimaknai secara hati-hati. Aprilia, Djono, dan A'isyah (2024) menemukan bahwa penilaian siswa terhadap *e-flipbook* menurun dari uji perorangan ke uji lapangan, yang mengisyaratkan bahwa antusiasme terhadap media baru dapat meningkatkan penilaian pada uji skala kecil. Seragamnya jawaban pada penelitian ini, dengan tidak adanya jawaban di bawah skor 4, juga dapat mencerminkan kecenderungan anak memberi jawaban positif kepada orang dewasa. Dengan demikian, temuan penelitian ini lebih tepat dibaca sebagai bukti awal keterterapan *e-book* daripada sebagai jaminan kepraktisan pada semua konteks sekolah.

Nieveen (2019) menyebut kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai kriteria kualitas produk pendidikan. Kepraktisan memiliki kedudukan penting karena produk yang valid tetapi sulit digunakan cenderung tidak akan dipakai guru secara berkelanjutan. *E-book* dalam penelitian ini telah dinyatakan sangat valid oleh ahli (Kusuma, 2025), dan hasil penelitian ini melengkapinya dengan bukti bahwa produk tersebut juga sangat praktis menurut penggunanya. Dengan demikian, *e-book* tidak hanya layak dari sisi isi dan tampilan, tetapi juga dapat digunakan secara nyata oleh guru dan siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Butir-butir yang relatif lemah dapat dijadikan dasar penyempurnaan *e-book* sebelum dimanfaatkan secara lebih luas oleh sekolah lain.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek kecil (lima guru dan sepuluh siswa) dan berasal dari satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Kedua, data kepraktisan bersumber dari angket swalapor; skor yang mendekati maksimum menandakan kemungkinan efek plafon dan kecenderungan responden memberi jawaban positif, di samping keterlibatan peneliti sebagai pengembang produk. Ketiga, reliabilitas angket belum diuji, dan data kuantitatif belum dilengkapi observasi keterlaksanaan pembelajaran maupun wawancara mendalam. Keempat, penelitian ini hanya mengukur kepraktisan, yaitu kemudahan dan kelayakan penggunaan, sehingga temuannya tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Simpulan (Penutup)

E-book interaktif berbasis cerita folklor Bali sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menyimak siswa kelas III sekolah dasar, baik menurut guru maupun siswa. Kekuatan utamanya terletak pada efisiensi, yaitu penyatuan materi, media audiovisual, latihan berjenjang, dan rubrik dalam satu sumber yang dapat diakses berulang, serta pada daya tarik cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan siswa. Kendala utama justru berasal dari sisi teknis, yaitu perpindahan ke platform eksternal serta ketergantungan pada perangkat dan internet, yang lebih dirasakan siswa daripada guru. Penyempurnaan produk perlu diprioritaskan pada penyematan konten langsung di dalam *e-book*, penyediaan versi luring, dan perbaikan tampilan antarmuka, disertai pendampingan aktif guru pada awal penggunaan. Bagi pengembang bahan ajar dan peneliti lain, model ini dapat diadaptasi untuk cerita rakyat daerah lain dan keterampilan berbahasa lainnya, dengan melibatkan subjek dari lebih banyak sekolah serta data observasi pembelajaran agar gambaran kepraktisannya lebih kuat. Secara lebih luas, penelitian ini menunjukkan bahwa perpaduan teknologi digital yang sederhana dengan kekayaan cerita rakyat setempat dapat menjadi jalan yang terjangkau bagi sekolah dasar untuk memperkuat pembelajaran menyimak, sekaligus menjaga kedekatan siswa dengan budayanya sendiri.

Daftar Pustaka

Aprilia, T., Djono, D., & A'isyah, A. (2024). Utilization of interactive e-flipbook media oriented toward contextual approaches to learning in elementary schools. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 11*(2), 184–204. https://doi.org/10.21831/jitp.v11i2.71434

Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif pada pelajaran tematik dengan tema "Indahnya Kebersamaan" untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 4*(1), 13–22. https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.73

Astuti, N. P. E., Kusuma, I. K. N., Wilantari, N. L., & Numertayasa, I. W. (2022). Implementasi lesson study dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 6 Pempatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha, 12*(4), 469–477.

Ayunin, R. Q., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. (2023). Pengembangan media e-book interaktif berbasis budaya lokal Ponorogo dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4*, 683–692. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP]. (2024). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Br Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan e-book dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1*(1), 36–39. https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i01.1774

Etri, G. J., & Amir, A. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran keterampilan membaca teks berita SMPN 34 Padang. *Journal of Education Language and Innovation, 1*(3), 127–136. https://doi.org/10.24036/jeli.v1i3.36

Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. *Review of Educational Research, 91*(4), 483–517. https://doi.org/10.3102/0034654321998074

Gough, P. B., & Tunmer, W. E. (1986). Decoding, reading, and reading disability. *Remedial and Special Education, 7*(1), 6–10. https://doi.org/10.1177/074193258600700104

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

Hogan, T. P., Adlof, S. M., & Alonzo, C. N. (2014). On the importance of listening comprehension. *International Journal of Speech-Language Pathology, 16*(3), 199–207. https://doi.org/10.3109/17549507.2014.904441

Kemendikbudristek. (2024). *Rapor pendidikan Indonesia 2024*. https://data.kemdikbud.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2024

Kusuma, I. K. N. (2025). *Pengembangan e-book interaktif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa di SD Hindu (Adi Widyalaya) Suar Dwipa Giri Mekar*.Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan.

Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32*(3), 465–491. https://doi.org/10.3102/00028312032003465

Mahfiroh, D., & Muslim, A. H. (2023). Development of interactive e-book teaching materials based on local wisdom using Wordwall educational games. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 3*(2), 284–302. https://doi.org/10.46229/elia.v3i2.723

Marhadi, H., Erlisnawati, E., & Cindy, V. (2026). Development of an interactive e-LKPD based on Paghau Baganduang local wisdom for elementary students. *Jurnal Prima Edukasia, 14*(3). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/100335

Mariana, N. K., Numertayasa, I. W., & Kusuma, I. K. N. (2024). Workshop pengembangan media digital untuk guru sekolah dasar di Desa Pesaban. *PEDAMAS (Pengabdian kepada Masyarakat), 2*(6), 1459–1468.

Maula, R. (2018). Pengaruh media hand puppet terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 5*(2), 263. https://doi.org/10.32678/ibtidai.v5i02.1391

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9*(1), 63–71. https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828

Nation, I. S. P., & Newton, J. (2008). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203891704

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10

OECD. (2026). *PISA 2025 results (Volume I): Future-ready students*. OECD Publishing.

Pemerintah Provinsi Bali. (2020). *Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penguatan dan Pemajuan Kebudayaan Bali*.

Pratama, D. D. (2024). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 556–564. https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16048

Prihatin, Y. (2017). Problematika keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sastranesia, 5*(3), 45–52. https://doi.org/10.32682/sastranesia.v5i3.757

Sueca, I. N., & Kusuma, I. K. N. (2026). Penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 1 Bebalang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3), 445–468.

Sukada, I. P., Kusuma, I. K. N., & Numertayasa, I. W. (2025). Penggunaan media YouTube dalam materi colors untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I SD Negeri 3 Rendang. *Dharmas Education Journal (DE_Journal), 6*(2), 328–336.

Sulistiawan, I. W. D., Kusuma, I. K. N., & Numertayasa, I. W. (2023). Penggunaan bahan bacaan cerita ogoh-ogoh Bali untuk meningkatkan kemampuan membaca kelas 2 SD Negeri 7 Pempatan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka, 5*(1), 9–16.

Susanthi, N. L. G. A. P., Margunayasa, I. G., & Widiastuti, N. P. K. (2026). Pengembangan e-book cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal kuliner tradisional Bali pada siswa kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1), 95–107. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42591

Suwisnayanti, N. L. M. V., Ekayanti, N. K. A., Numertayasa, I. W., & Kusuma, I. K. N. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD/AWP Suar Dwipa Giri Mekar tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka, 6*(2), 52–59.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science, 12*(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog12024

Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan e-book interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities, 1*(2), 16–22. https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research, 85*(4), 698–739. https://doi.org/10.3102/0034654314566989

van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 1–14). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-71

Yuliantari, K. A., Sudirman, I. N., & Kusuma, I. K. N. (2026). Penggunaan media buku saku untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas III di SD Negeri 3 Jungutbatu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3), 377–389.

Yuliantari, N. M. D., & Kusuma, I. K. N. (2024). Analisis faktor menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Peninjoan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 7*(2).