BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa dan negara. Peluang ini dapat terwujud melalui pengelolaan sumber daya manusia yang baik, khususnya dalam sektor pendidikan (Sukmana & Langlangbuana, 2024). Kualitas pendidikan suatu bangsa dapat dijadikan indikator utama dalam menilai tingkat kemajuan bangsa tersebut.

Semakin baik kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik, semakin besar peluang untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan inovatif. Namun, rendahnya kualitas pendidikan dapat menyebabkan ketertinggalan suatu negara dalam berbagai aspek, baik dalam sektor ekonomi, teknologi, maupun sosial. Negara yang tidak mampu meningkatkan kualitas pendidikan akan kehilangan daya saing dan tidak dapat memaksimalkan potensi warga (Kurniawati, 2022). Dalam menghadapi tantangan global penting bagi negara untuk memiliki sistem pendidikan yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global.

Salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah penguasaan bahasa. Bahasa berperan sebagai alat untuk memahami,

menyampaikan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Sebagaimana tujuan pada peraturan menteri pendidikan nasional nomor 2006 menjelaskan bahwa kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap posistif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Dari peraturan tersebut nampak bahwa keterampilan berbahasa sangat penting karena memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara jelas, efektif, dan tepat sasaran, sehingga mendukung tercapainya tujuan dalam berbagai situasi, baik di lingkungan pendidikan maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini semakin penting mengingat bahasa yang digunakan di Indonesia adalah bahasa Indonesia, yang merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa resmi bangsa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari. Dalam konteks pendidikan, bahasa Indonesia menjadi media utama dalam proses belajar-mengajar, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri, tetapi juga menjadi sarana untuk memahami berbagai bidang ilmu lainnya. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena digunakan sebagai alat komunikasi, berpikir, serta sarana untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, dan informasi. Oleh karena itu, untuk mencapai kemampuan berbahasa yang baik, peserta didik perlu menguasai empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dari keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai oleh manusia. Sebelum dapat berbicara, membaca, maupun menulis, seseorang terlebih dahulu belajar menyimak

lingkungan di sekitarnya, seperti suara orang tua, percakapan, serta berbagai bunyi dan intonasi. Hal ini menunjukan bahwa menyimak bukan sekadar mendengarkan, melainkan aktivitas memahami dan menangkap makna dari informasi yang didengar dengan penuh perhatian (Budiarti & Riwanto, 2021). Dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar, keterampilan menyimak mendukung siswa agar mereka mampu menyerap informasi secara efektif, sehingga proses menyimak membutuhkan konsentrasi tinggi agar siswa dapat memahami isi pesan dan mengembangkan pengetahuannya secara optimal (Aryani, 2021).

Menyimak juga sebagai kegiatan yang bersifat reseptif dan apresiatif. Dalam proses pembelajaran, kegiatan menyimak lebih sering dilakukan karena hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif menjadi pembicara, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung hanya menyimak (Khaliq, dkk., 2020). Menyimak menuntut keaktifan dalam memahami informasi atau pesan yang didengarkan, guna menumbuhkan pemahaman dan mengembangkan pengetahuan. Menyimak merupakan kegiatan menerima informasi dari seseorang yang disertai dengan konsentrasi dan pemahaman agar makna pesan dapat diterima secara utuh.

Keterampilan menyimak menjadi dasar utama dalam komunikasi sehari-hari. Selain itu, keterampilan ini juga menjadi bagian yang esensial dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menyimak menjadi pintu awal bagi siswa untuk memahami bacaan, menanggapi cerita, serta menyampaikan pendapat secara lisan. Siswa yang memiliki keterampilan menyimak yang baik mampu memahami instruksi guru, menangkap isi cerita atau materi pelajaran secara utuh, dan merespons secara tepat. Menyimak juga berkaitan erat dengan keterampilan sosial-emosional, seperti empati dan kerja sama dalam

diskusi kelompok sehingga keterampilan ini menunjang pencapaian kompetensi literasi, karena siswa belajar membedakan informasi penting, menghubungkan pengalaman pribadi dengan cerita, dan menyampaikan kembali informasi tersebut.

Selain itu, menyimak memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti menganalisis isi cerita rakyat atau mengevaluasi pesan yang disampaikan secara lisan. Keterampilan ini melatih siswa untuk lebih teliti, reflektif, dan peka terhadap informasi yang mereka terima. Tidak hanya dari aspek kognitif, menyimak juga mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa, seperti kemampuan merespons teman secara tepat, menunjukkan empati dalam diskusi kelompok, serta membangun hubungan yang harmonis di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa menyimak merupakan keterampilan dasar yang memiliki peran luas dalam pembentukan karakter dan pola pikir siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu melatih dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara menyenangkan dan kontekstual.

Namun dalam pelaksanaannya di sekolah dasar keterampilan menyimak masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu rendahnya konsentrasi siswa, kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan secara lisan, kesulitan dalam menangkap informasi secara utuh dan konsisten. Selain itu, hambatan internal juga turut mempengaruhi kemampuan menyimak siswa, seperti sikap belajar yang kurang mendukung, kondisi psikologis yang tidak stabil, dan lingkungan sosial yang tidak kondusif. Faktor-faktor tersebut semakin diperburuk oleh kurangnya strategi pembelajaran yang tepat. Beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak antara lain: (1) pembelajaran menyimak

hanya dilakukan untuk menjawab pertanyaan tidak menggunakan media; (2) pembelajaran menyimak dilakukan sebagaimana layaknya pembelajaran membaca; (3) pengukuran kemampuan menyimak bersifat biasa; (4) pembelajaran menyimak tidak diarahkan pada pengembangan karakter siswa (Sari, dkk., 2019).

Sejalan dengan permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Bondalem. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas IV masih kurang optimal. Beberapa faktor penyebabnya antara lain: (1) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan; (2) Materi menyimak yang tidak kontekstual dan kurang relevan dengan pengalaman siswa sehingga menyebabkan rendahnya konsentrasi dan minat saat kegiatan menyimak; (3) diperlukan media dan sumber belajar yang lebih beragam untuk mendukung pembelajaran menyimak yang menarik dan sesuai dengan pengalaman siswa; (4) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal sehingga guru sulit mengembangkan media pembelajaran digital. Hal ini terlihat dari perolehan nilai hasil pembelajaran Bahasa indonesia yang sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Tabel 1. 1

Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 1 Bondalem

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	SD Negeri 1 Bondalem	33	Sudah Mencapai KKTP	19	57,58%
			Belum Mencapai KKTP	14	42,42%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 dan kriteria ketercapaian ketercapaian tujuan pembelajaran Keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 1 Bondalem menunjukkan berada pada hasil belajar yang rendah, siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 14 orang (42,42%) dan siswa yang sudah mencapai KKTP sebanyak 19 orang (57,58%) dengan rata-rata nilai 68,36.

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Wirawan dkk. (2026) mengungkapkan bahwa tingkat literasi di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya pada keterampilan menyimak, masih menjadi tantangan signifikan dalam dunia pendidikan. Selanjutnya, Huda (2025) dalam penelitian yang berjudul implementasi media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita dongeng kelas V SDN I Ngijo menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas V masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita dongeng, yang berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah et al. (2021) yang berjudul analisis permasalahan dalam keterampilan menyimak pada kelompok belajar kelas IV di sekolah dasar mengungkapkan bahwa keterampilan menyimak siswa tergolong rendah, dengan 60% siswa memperoleh skor di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sejalan dengan itu, Husna et al. (2023) dalam penelitian yang berjudul kesulitan analitik aspek menyimak siswa kelas IV sekolah dasar menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV mengalami kesulitan analitik dalam aspek menyimak, dengan rata-rata skor 60,16 dan sebanyak 80% siswa tidak memenuhi KKM.

Berdasarkan temuan permasalahan tersebut, menguatkan bahwa rendahnya keterampilan menyimak perlu mendapatkan perhatian serius. Oleh karena itu, diperlukan intervensi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran *E-book* interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Dalam hal ini, transformasi digital dalam pendidikan bukan hanya soal akses teknologi, tetapi tentang perubahan mindset dan inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar kolaboratif dan interaktif (Suartama & Simamora, 2022).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat-alat tradisional seperti papan tulis atau buku cetak, melainkan telah berkembang ke arah media digital interaktif. Menurut Suartama (2015) Teknologi merupakan peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang digunakan untuk membantu tugas manusia. Media digital seperti *E-book* merupakan media yang mampu mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengakomodasi perbedaan gaya belajar, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Selain itu, dengan penggunaan media yang tepat diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak, kreativitas guru dan peran aktif dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Massitoh, 2021).

Dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Seorang pendidik harus kreatif dan inovatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran, dengan harapan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Hal ini sejalan

dengan pendapat Faizah dan Kamal (2024) yang menyatakan bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang relevan dan menarik, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang tepat, serta evaluasi yang akurat dan objektif dalam mengelola kegiatan pembelajaran, dengan harapan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan ini menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, maupun dalam perannya sebagai warga negara. CTL berlandaskan teori konstruktivisme yang memandang siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Melalui komponen-komponen utama dalam CTL, seperti *constructivism*, *inquiry*, *Questioning*, *Learning Community, Modelling, Reflection* dan *Authentic Assessment*, siswa diajak untuk menyimak secara aktif, menanyakan hal-hal yang belum dipahami, berdiskusi bersama teman, serta mengaitkan informasi yang mereka dengar dengan pengalaman pribadi. Hal ini membantu siswa untuk lebih fokus, memahami isi pesan secara mendalam, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan empati dalam berkomunikasi.

Dalam implementasinya, Inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat memungkinkan keterhubungan antara materi ajar dengan konteks keseharian siswa. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa dapat mengaitkan apa yang dipelajari dengan situasi nyata di sekitarnya. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mendorong pembelajaran

yang aktif, kolaboratif, dan reflektif melalui strategi yang kontekstual dan interaktif. Dalam meningkatkan keterampilan menyimak, CTL membantu siswa untuk lebih fokus, memahami isi pesan secara menyeluruh, serta menafsirkan dan merespons informasi lisan dengan lebih baik. Dengan demikian, CTL tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. *E-book* dipilih karena merupakan salah satu bentuk bahan ajar digital yang fleksibel, menarik, dan mudah diakses baik di sekolah maupun di rumah secara online. Penggunaan *E-book* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun, sehingga mereka dapat mengulang materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. *E-book* ini juga akan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dibandingkan dengan buku konvensional.

E-book interaktif memiliki nilai kebaruan melalui integrasi gaya belajar berdiferensiasi dalam satu media, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar siswa. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa secara menyeluruh. Cerita rakyat yang digunakan dalam *E-book* pun dipilih dan disesuaikan dengan kehidupan serta pengalaman nyata siswa, agar lebih mudah dipahami. Pendekatan kontekstual diterapkan untuk membangkitkan motivasi belajar, membantu siswa memahami makna materi sesuai dengan konteks

kehidupan sehari-hari, serta mendorong mereka membangun pengetahuan sendiri, aktif bertanya, menemukan konsep, bekerja sama, belajar bersama, melakukan pemodelan, dan menjalani penilaian otentik sesuai nilai-nilai pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut. peneliti mengangkat judul "Pengembangan *E-Book* Interaktif Pendekatan Kontekstual Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD". Media ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang mampu membentuk karakter, mengenalkan budaya lokal, dan melatih keterampilan menyimak secara aktif. Dengan menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, pengembangan *E-book* interaktif ini menjadi langkah strategis untuk mengatasi rendahnya keterampilan menyimak. Selain itu, media ini juga berpotensi menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih relevan, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang, adapun identifikasi masalah yang didapatkan, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan.

2. Materi menyimak yang tidak kontekstual dan kurang relevan dengan pengalaman siswa sehingga menyebabkan rendahnya konsentrasi dan minat saat kegiatan menyimak
3. Diperlukan media dan sumber belajar yang lebih beragam untuk mendukung pembelajaran menyimak yang menarik dan sesuai dengan pengalaman siswa
4. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal sehingga guru sulit mengembangkan media pembelajaran digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Fokus penelitian ini terbatas pada keterampilan menyimak dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis tidak menjadi fokus utama, meskipun mungkin muncul sebagai bagian dari proses pembelajaran.
3. Belum tersedianya media pembelajaran digital seperti *e-book* interaktif berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV.
4. Penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dasar yang dipilih sebagai lokasi penelitian dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana rancang bangun pembuatan media pembelajaran *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk menguji validitas pengembangan media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Untuk menguji kepraktisan media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Untuk menguji efektivitas media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk yaitu *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar yang didalamnya termuat hal-hal sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berupa *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar dalam bentuk media digital.
2. *E-book* interaktif ini memadukan unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan kuis interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Media ini disusun menggunakan platform *Canva* dan disajikan dalam format *flipbook* melalui aplikasi Heyzine Flipbook, sehingga memberikan pengalaman membaca yang menyerupai membolak-balik halaman buku secara digital. *E-book* ini juga dapat diakses secara online melalui tautan.
3. Materi pembelajaran dalam *E-book* disusun berdasarkan cerita rakyat yang dipilih secara relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pemilihan cerita rakyat ini bertujuan untuk memudahkan siswa

dalam memahami isi materi karena berhubungan langsung dengan lingkungan, budaya, dan pengalaman siswa. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual, yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi ajar dan dunia nyata siswa.

4. Media *E-book* interaktif disampaikan dengan mengintegrasikan gaya belajar berdiferensiasi, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Pendekatan ini memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan preferensi dan kekuatan belajarnya masing-masing.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagi berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pada proses mengembangkan produk ini yaitu sebagai berikut.

1. Guru telah menguasai penggunaan teknologi sehingga mampu mengimplementasikan media *E-book* interaktif berbasis cerita rakyat dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran.
2. Siswa telah terbiasa menggunakan teknologi sehingga mampu memanfaatkan media *E-book* interaktif berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran keterampilan menyimak di kelas IV sekolah dasar.
3. SD Negeri 1 Bondalem telah memiliki fasilitas pendukung, seperti proyektor, *Chromebook*, dan akses internet yang memadai.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat menarik, mudah dipahami, dan praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media *E -book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1. Media *E-book* interaktif pendekatan kontekstual berbasis cerita rakyat ini dikembangkan khusus untuk mata pelajaran bahasa indonesia dengan fokus pada keterampilan menyimak.
2. Media ini dirancang untuk digunakan oleh peserta didik dan guru kelas IV sekolah dasar.
3. Penggunaan media ini memiliki keterbatasan karena memerlukan perangkat elektronik seperti laptop, gawai/handphone, dan akses internet.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian *research & Development* adalah proses langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Model Pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi).

2. Media pembelajaran *E-book* interaktif adalah buku versi elektronik yang dapat dibaca pada layer laptop atau gawai portable lainnya dan dapat menggabungkan fitur seperti gambar, video, audio, hyperlink sehingga memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dan guru (Wahyuni, & Rahayu, 2021). Media *E-book* ini dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui penggabungan gaya pembelajaran berdiferensiasi dalam satu e-book interaktif berbasis cerita rakyat dalam format yang interaktif dan menyenangkan.
3. Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.
4. Cerita rakyat merupakan cerita yang terjadi didalam masyarakat. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan asal muasal suatu tempat sehingga cerita rakyat dapat dilestarikan melalui generasi sampai saat ini sehingga tidak dapat hilang.
5. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena digunakan sebagai alat komunikasi, berpikir, serta sarana untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, dan informasi. Oleh karena itu, untuk mencapai kemampuan berbahasa yang baik, peserta didik perlu menguasai empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

6. Keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikuasai oleh siswa. Menyimak merupakan keterampilan dasar yang akan menghubungkan dengan keterampilan-keterampilan berbahasa yang lain. Selain itu, menyimak juga sebagai sarana memperlancar komunikasi lisan, dan melalui kegiatan menyimak dapat memperkaya informasi siswa. Menyimak merupakan kegiatan menangkap pesan atau gagasan yang disajikan melalui bahasa lisan.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA