

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL  
BERBASIS APLIKASI *I-SPRING* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TEKS NARASI SISWA  
KELAS IV SDN JATI TAROKAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**DEVI WULAN NURAFNI**

NPM : 2114060049

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2025**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan keterampilan siswa untuk pertumbuhan dan kemajuan mereka di masa depan. Saat belajar bahasa Indonesia, siswa diinstruksikan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar. Bahasa Indonesia yang baik mengacu pada kemampuan menggunakan bahasa secara tepat berdasarkan konteks dan keadaan penggunaannya, sedangkan bahasa Indonesia yang benar berarti menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan (Eryani, 2023).

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa dengan kemahiran berbahasa. Secara umum, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam empat bidang bahasa: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk memperoleh kemampuan tersebut, perlu dimulai dengan latihan mendengarkan sebagai landasan untuk memperoleh keterampilan lainnya. Selanjutnya, terlibatlah dalam membaca mata pelajaran terkait, diikuti dengan latihan berbicara dan menulis yang konsisten dan metodis (Fajrudin et al., 2023).

Pembelajaran berbasis teks pada pelajaran bahasa Indonesia mengutamakan pemahaman siswa terhadap berbagai genre teks. Teks narasi merupakan salah satu jenis teks yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Hal ini ditandai dengan adanya aspek kronologis, sehingga memungkinkan siswa menyusun karangan yang secara akurat menggambarkan rangkaian peristiwa yang telah dipelajarinya. Meski demikian, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya ketika harus mengerjakan tugas- tugas menulis di lingkungan akademis dapat meningkatkan pembelajaran dengan menjadikannya lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Rihani et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pada dasarnya, narasi dapat diartikan sebagai sebuah dongeng.

Sebuah cerita terdiri dari peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologis. Dalam skenario khusus ini, ada individu lain yang mengalami pertengkaran. Komponen utama sebuah cerita adalah peristiwa, orang, dan konflik. Apabila ketiga aspek ini bertemu maka dikatakan sebagai plot. Narasi mengacu pada sebuah kisah yang disampaikan melalui rangkaian peristiwa atau alur cerita tertentu. Pada dasarnya, kemahiran dalam bahasa dan keahlian diperlukan untuk menyusun esai naratif. Hal ini memungkinkan penulis menyampaikan peristiwa secara efektif dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami (Rahmadani et al., 2017).

Pemahaman siswa dalam materi teks narasi masih belum maksimal, banyak siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran teks narasi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 April 2025 yang telah dilakukan melalui pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Jati Tarokan, banyak siswa yang kesulitan memahami teks narasi dan belum bisa membuat teks narasi dengan struktur yang tepat. Kurangnya pemahaman siswa dalam materi teks narasi dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya yaitu menurunnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang dirasa monoton oleh siswa, kurang adanya inovasi pembelajaran pada materi teks narasi. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SDN Jati Tarokan, didapatkan bahwa dalam pembelajaran teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia belum menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk membuat media. Banyak siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Banyak siswa mengalami penurunan nilai pada materi teks narasi dikarenakan siswa kurang memahami materi teks narasi. Jika terus dibiarkan, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman belajar siswa pada materi teks narasi.

Berdasarkan hasil analisis dokumen belajar siswa, diketahui bahwa siswa belum memahami materi teks narasi yang disampaikan guru dan siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang materi teks narasi. Hasil nilai ulangan siswa menunjukkan bahwa 72 % siswa memiliki nilai di

bawah KKM dan hanya 28% siswa yang nilainya berada diatas KKM. Nilai KKM di SDN Jati Tarokan yaitu 75. Rendahnya nilai ulangan harian materi teks narasi yang didapat siswa dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya yaitu siswa merasa kesulitan dalam pemilihan kata yang tepat serta siswa belum bisa menentukan struktur teks narasi. Oleh karena itu, diperlukan adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pendidikan kreatif sambil mengajarkan pemahaman teks naratif. Media pendidikan berfungsi sebagai alat pedagogi bagi guru untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran secara efektif, meningkatkan kecerdikan siswa, dan mendorong peningkatan keterlibatan siswa selama pengalaman belajar. Penggunaan media dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mendorong mereka untuk terlibat dalam menulis, berbicara, dan merangsang kreativitas mereka. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan media pendidikan, proses pembelajaran dapat ditingkatkan efektivitas dan efisiensinya, sekaligus menumbuhkan interaksi guru-siswa yang positif. Selain itu, media dapat berfungsi sebagai sarana untuk meringankan pembelajaran yang monoton di kelas. Penggabungan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari ranah pendidikan. Media pendidikan mengacu pada media apa pun yang memfasilitasi transmisi pesan pengirim kepada penerima, dengan tujuan melibatkan proses kognitif, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh penyajian materi pembelajaran yang kreatif dan baru, yang merupakan salah satu variabel yang dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi informasi dan komputer. Sehubungan dengan hal tersebut, sangat penting untuk memiliki sumber daya pendidikan yang dapat memikat rasa ingin tahu siswa agar tercipta lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menyenangkan. Aplikasi I-Spring menjadi jawabannya. Program ini menawarkan fungsionalitas untuk mengubah bahan ajar yang dibuat dalam format Power Point menjadi konten multimedia dalam format HTML. Konten multimedia dapat berupa audio (seperti musik atau suara presenter),

video (seperti contoh tutorial yang menggambarkan pelajaran), dan pembuat kuis (untuk membuat soal latihan online) (Andi Sri Irtawaty et al., 2018).

iSpring Suite merupakan media berbantuan komputer yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi penerapan berbagai metode pengajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat beberapa jenis kuis dan menyertakan audio, video, dan video YouTube. Pemanfaatan media interaktif iSpring Suite Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran digital berbasis aplikasi dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi I-Spring Dalam Mengidentifikasi Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Jati Tarokan”**. Perubahan pada media tersebut adalah perbaikan dan peningkatan keamanan, pengembangan fitur baru, meningkatkan kemudahan penggunaan, perubahan materi, peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengidentifikasi teks narasi melalui penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa belum bisa menyusun teks narasi yang sesuai dengan struktur teks narasi
2. Banyak siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan metode ceramah yang sering digunakan oleh guru.
3. Banyak siswa mengalami penurunan nilai pada materi teks narasi dikarenakan siswa kurang memahami materi teks narasi.
4. Siswa kesulitan dalam menyampaikan pemahaman materi teks narasi kelas IV
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi teks narasi
6. Belum ada inovasi media pembelajaran berbasis digital pada materi teks narasi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran digital berbasis aplikasi i- spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis aplikasi i- spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran digital berbasis aplikasi i- spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berikut merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

i-spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan

1. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital berbasis aplikasi i-spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran digital berbasis aplikasi i-spring dalam memahami teks narasi siswa kelas IV SDN Jati Tarokan

### **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika pembahasan proposal ini adalah sebagai berikut :

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, Rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini

#### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini bertujuan untuk memberikan kerangka menyeluruh tentang konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan untuk mengatasi masalah atau menghasilkan produk yang diinginkan.

#### **3. BAB III: METODE PENGEMBANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/ produk, validasi model/ produk, dan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini media digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5512–5519.
- AMELIA, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA* (Vol. 3, Issue 2).
- Andi Sri Irtawaty, Ulfah, M., Hadiyanto, & Suhaedi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru Smk di Balikpapan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(12), 50–58. <https://doi.org/10.23960/jpp.v9.i1.201907>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Fitrah*, 4(1), 88–100.
- Eryani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(11), 211–221.
- Fajrudin, L., Rahmat, K. N. A., Saefulloh, F., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., & Aini, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i1.71765>
- Febiyanti, N., Sumbawati, M. S., Rusimamto, P. W., & Harimurti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis I-Spring Pada Materi Komponen Aktif Dan Komponen Pasif Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *NJurnaliPendidikaniTeknik.Elektro*, 13(2).
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.  
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Haryemi, I. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.304>
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Marlina, E. (2020). Upaya Meningkatkan Menulis Karangan Narasi Siswa Smpn 2 Buay Bahuga Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiri Dengan Media Gambar. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 163. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i2.4376>
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo.*
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nufninu, Y., Dominikus, W. S., & Rimo, I. H. . (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN POWER POINT. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Nuriyanti Sihombing. (2022). PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD/ MI. *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 6115, 564–577.
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Keywords: learning tool, ispring suite. ADDIE. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126–134.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Pratama, M. A., Sufyadi, S., & Satrio, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Ispring Suite 10 Di Smp Negeri 6 Banjarmasin. *Journal of Instructional Technology*, 5(1), 159–170.
- Rahcmawati, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif

menggunakan ispring suite materi kpk & fpb kelas iv sd islam al-ihsan. [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah].

- Rahmadani, S., Suhartono, S., & Arifin, M. (2017). Kemampuan Menulis Teks Narasi Tentang Pengalaman Libur Sekolah Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bermari Ilir Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 1(2), 218–223. <https://doi.org/10.33369/jik.v1i2.4136>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- RINALDI, R. (2019). Pembelajaran Menelaah Struktur Teks Narasi Dengan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Pada Siswa Kelas Vii Smp Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1 <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf> <http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001> <http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055> <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006> <https://doi.org/10.1>
- Setiawan, B., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Ispring pada Materi Desain Grafis di Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4328–4338.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, A. P., Purba, A. R. A., & Rangkuti, H. F. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 72.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif

Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *JIP*, 8(2), 85–94.