

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL BOOK* BERBASIS *ISPRING SUIT 9* dan *WEB 2 APK* DALAM MEMAHAMI TEKS NARASI FABEL PADA SISWA KELAS II SDN
SDN PARE 2 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ANGGORO BAYU PRATAMA

NPM : 2014060102

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

ANGGORO BAYU PRATAMA

NPM : 2014060102

Judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL BOOK* BERBASIS
ISPRING SUIT 9 dan *WEB 2 APK* DALAM MEMAHAMI
TEKS NARASI FABEL PADA SISWA KELAS II SDN SDN
PARE 2 KEDIRI”**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd

NIDN. 0728129001

Dosen Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd

NIDN. 0701128306

Skripsi oleh :

ANGGORO BAYU PRATAMA

NPM : 2014060102

Judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK
BERBASIS ISPRING SUIT 9 DAN WEB 2 APK DALAM MEMAHAMI
TEKS NARASI FABEL PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 2 PARE”**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

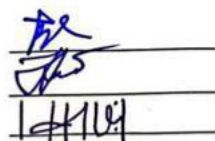
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP

Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Anggoro Bayu Pratama
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat/tgl. Lahir : Wonogiri/12 Juni 2002
NPM : 2014060102
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang menyatakan



Anggoro Bayu Pratama

NPM. 2014060102

MOTTO PERSEMBAHAN

"Jika Allah Mencintai Seorang Hambanya Ia Akan Diuji."

~ Anggoro Bayu P.~

Kupersembahkan Karya ini untuk :

1. Bapak dan Ibu yang tidak pernah lelah untuk mendo'akan, memberikan dukungan, dan selalu mendengarkan semua keluhan kesah selama ini.
2. Pakde dan Bude yang telah memberikan dukungan moral, doa, motivasi.
3. Aulia Nur Mahmudah seseorang special yang selalu bersama dari awal semester hingga sampai skripsi ini selesai, Terimakasih telah bersedia mendampingi saya, mendengarkan keluhan kesah saat bimbingan saya dan terimakasih telah memberikan doa dan semangat saat mengerjakan skripsi.
4. Seluruh sahabat saya dhe ali, dodu, ilham, arga, alfian, terimakasih telah menjadi pendengar yang baik selalu memberikan bantuan, saran, nasehat dan memberikan semangat menyelesaikan Pendidikan di UNP
5. Seluruh pihak yang telah membantu dan tak mungkin saya sebut satu-satu.

ABSTRAK

Bayu Pratama Pengembangan Media *Digital Book* Berbasis *Ispring Suit 9* dan *Web2 Apk* dalam Memahami Teks Narasi Fabel pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Pare.

Kata kunci: media pembelajaran, *digital book*, teks narasi fabel.

Dari hasil data observasi dan wawancara pada guru kelas II di SDN Pare II dan dari hasil tes yang diberikan nilai rata-rata siswa di kelas II SDN Pare 2 adalah 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah kktip yaitu 60 dan 30% siswa yang mendapatkan nilai diatas kktip yaitu 80, untuk standart nilai KKTP di SDN Pare 2 yaitu 75. Hal ini dilatarbelakangi hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran, dengan kondisi seperti ini tentu menjadikan pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi lebih cepat bosan ketika hanya membaca materi bacaan yang panjang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2?

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Digital book* untuk siswa kelas II. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (1) Mengetahui keefektifan media *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2. (2) Mengetahui kepraktisan media *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2 . (3) Mengetahui kevalidan media *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2 .

Pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan 5 tahapan ADDIE. Model ADDIE ini mempunyai 5 tahapan yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Pare 2. Untuk mengukur kelayakan produk dalam penelitian ini dilakukan 3 uji kelayakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan dan keefektifan. Dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui angket dan soal *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, media *digital book* ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Adapun hasil validasi media adalah 91%, sedangkan hasil validasi materi adalah 90%. Jika mengacu pada tabel kriteria validasi dan kelayakan maka multimedia interaktif ini dinyatakan sangat valid; (3) Hasil uji coba yang dilakukan pada 38 siswa kelas II SDN Pare 2 adalah sangat efektif, karena persentase nilai hasil evaluasi yaitu 84,6%. Apabila mengacu pada kriteria tingkat keberhasilan siswa media *digital book* mendapat predikat sangat efektif. Dari hasil uji diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital book* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmad-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan judul Pengembangan *media Digital Book* berbasis *Ispring suit 9* dan *Web2 Apk* dalam memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II Sdn Pare 2 Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Agus Widodo, M. Pd. Selaku Dekan UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Bapak Rian Damariswara, M. Pd. Selaku dosen pembimbing I
5. Ibu Ita Kurnia M, Pd Selaku dosen pembimbing II
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya;
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2024

Anggoro Bayu Pratama
Npm :2014060102

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi masalah | 5 |
| C. Pembatasan masalah | 6 |
| D. Rumusan masalah | 6 |
| E. Tujuan penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II KAJIAN DAN HIPOTESIS..... | 10 |
| A. Media Pembelajaran..... | 10 |
| B. Kekurangan Media <i>Digital Book</i> | 19 |
| C. Antisipasi (Meminimalisir Kekurangan) | 20 |
| D. Manfaat Media <i>Digital Book</i> | 20 |
| E. Capaian Pembelajaran | 29 |
| F. Penelitian Terdahulu | 30 |
| G. Kerangka Berfikir | 34 |
| BAB III | 35 |
| METODE PENELITIAN..... | 35 |
| A. Model Pengembangan..... | 35 |

| | |
|---|----|
| B. Prosedur Pengembangan | 36 |
| C. Lokasi dan Subjek Penelitian | 45 |
| D. Validasi Model/Produk | 46 |
| E. Uji Coba Model/ Produk | 47 |
| F. Instumen Pengumpulan Data | 48 |
| G. Teknis Analisis Data | 55 |
| BAB IV | 61 |
| DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN..... | 61 |
| A. Prosedur Pengembangan | 61 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 79 |
| BAB V..... | 83 |
| SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN | 83 |
| A. Simpulan | 83 |
| B. Implikasi..... | 84 |
| C. Saran..... | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |
| LAMPIRAN..... | 89 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran..... | 29 |
| Tabel 3. 1 Angket Validasi Media Pembelajaran Digital Book..... | 49 |
| Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi..... | 50 |
| Tabel 3. 3 Angket Respon Guru Terhadap Media Media Pembelajaran | 51 |
| Tabel 3. 4 Tabel Soal dan kisi-kisi jawaban | 52 |
| Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa..... | 53 |
| Tabel 3. 6 Tabel Kriteria Validasi..... | 56 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan..... | 58 |
| Tabel 3. 8 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar | 60 |
| Tabel 4. 1 Tampilan Media Digital Book | 65 |
| Tabel 4. 2 Penyajian Skor Ahli Materi | 69 |
| Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Media..... | 71 |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru..... | 74 |
| Tabel 4. 5 Lembar Angket Respon Siswa..... | 76 |
| Tabel 4. 6 Hasil Post Test Subjek Luas | 77 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berfikir | 34 |
| Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan | 36 |
| Gambar 3. 2 Tampilan Utama | 40 |
| Gambar 3. 3 Pilihan Dongeng | 40 |
| Gambar 3. 4 Informasi CP | 41 |
| Gambar 3. 5 Tampilan Awal Cerita | 41 |
| Gambar 3. 6 Tampilan cerita | 41 |
| Gambar 4. 1 Perbaikan oleh ahli materi | 68 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan | 90 |
| Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian | 93 |
| Lampiran 3 Surat Keterangan | 95 |
| Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Medi..... | 97 |
| Lampiran 5 Modul Perangkat Pembelajaran..... | 100 |
| Lampiran 6 Lembar Validasi Media | 110 |
| Lampiran 7 Lembar Validasi Materi..... | 115 |
| Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa | 120 |
| Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru..... | 122 |
| Lampiran 10 Angket Hasil Evaluasi Siswa..... | 124 |
| Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian..... | 126 |
| Lampiran 12 Soal Evaluasi Siswa..... | 129 |
| Lampiran 13 Surat Bebas Plagiasi | 131 |
| Lampiran 14 Hasil Plagiasi | 133 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam satuan pendidikan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan untuk memungkinkan seseorang saling berhubungan dan berkomunikasi, mengembangkan pengetahuan, serta sarana dalam peningkatan keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2003). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat elemen, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan mendengarkan. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di sekolah dasar (SD).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa dan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Berkaitan dengan belajar menurut Al-Ghazali (2014:91) bahwa “Belajar itu suatu proses pengalihan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa”. Dalam hal ini, Bahasa Indonesia berperan penting dalam pendidikan, karena dapat mengembangkan pengetahuan (Marisa, 2021).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil data observasi dan wawancara pada guru kelas II di SDN Pare II Kediri, untuk jumlah anak dalam satu kelas di SDN Pare II berjumlah 38 siswa, ada 33 siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan. Serta masih ada 5 siswa yang masih terbata-bata saat membaca. SDN Pare II menggunakan kurikulum merdeka dan untuk standart penilaian yang digunakan yaitu KKTP, Keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat diperlukan adanya sumber belajar atau media pembelajaran yang mendukung. Akan tetapi, dalam mengajarkan materi teks narasi guru kelas II di SDN Pare II hanya menggunakan media berupa buku pelajaran, dengan kondisi seperti ini tentu menjadikan pembelajaran kurang menarik, siswa menjadi lebih cepat bosan ketika hanya membaca materi bacaan yang panjang. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang responsif terhadap guru dan pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi tidak secara maksimal. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman materi dan juga hasil belajar siswa.

Persentase hasil belajar yang dicapai oleh siswa kurang sesuai dengan yang diharapkan. Terdata dari hasil lembar kerja siswa yang diberikan nilai rata-rata siswa di kelas II SDN Pare 2 adalah 80% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 60 dan 30 % siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP yaitu 80, untuk standart nilai KKTP di SDN Pare 2 yaitu 75. Hal ini membuktikan masih banyak siswa belum memahami isi bacaan dari teks

narasi fabel. Dampak dari kesulitan tersebut adalah menurunnya nilai dan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran pada materi “teks narasi fabel”, Siswa merasa memahami isi teks bacaan itu sulit, Siswa merasa enggan untuk belajar dan lebih memilih bermain.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media *digital book*, media *digital book* adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, dan suara yang dapat di buka di *smartphone*, Menurut Makdis,(2020), *digital book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. dengan adanya *Digital Book* ini diharapkan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa, yaitu media digital berbasis *Ispring suit 9* dan *Web2 Apk* dalam memahami teks narasi fabel pada pembelajaran bahasa indonesia. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam memahami diharapkan dapat berkembang dengan adanya media pembelajaran ini, dikarenakan siswa lebih tertarik dengan tampilan yang dimunculkan pada objek dalam aplikasi atau media pembelajaran digital tersebut, dibandingkan dengan hanya media buku ajar saja yang hanya berorientasi pada teks bacaan dan juga gambar diam. Adapun produk serupa yang sudah dikembangkan sebagai berikut.

Syafruddin. 2019. Pengembangan *digital book* berbasis *android* untuk menstimulus psikomotorik siswa. Penelitian ini merupakan *research and development* (r&d) dengan menggunakan model dari Alessi dan Trollip yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangannya terdiri dari tiga tahapan (a) *planning*, (b) *design*, dan (c) *development* yang mencakup dari *standards*, *ongoing evaluation*, dan *project management*.

i wayan sutaya. 2017. Pengembangan media pembelajaran *electronic book* (*e-book*) interaktif multimedia dalam mata pelajaran teknik animasi 3D dan teknik animasi 2D di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *electronic book* (*e-book*) interaktif multimedia dalam mata pelajaran teknik animasi 3D dan teknik animasi 2D di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development* dalam bidang pendidikan. *E-book* yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang berada di jurusan multimedia yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Tampilan *e-book* didesain tampak nyata atau 3D dengan menambahkan efek *flip* serta di dalam materi *e-book* disisipi konten multimedia berupa gambar dan video baik video tutorial maupun video ilustrasi sebagai pendukung interaktifnya *e-book* yang dikembangkan. Dengan menggunakan beberapa bantuan *software*, hasil yang diperoleh dari

mengembangkan *e-book* interaktif multimedia terdapat perubahan penyajian dalam bentuk *flip*.

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media *digital book* berbasis *Ispring suit 9* dan *Web 2 Apk* dalam memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SD Negeri Pare 2 Kediri.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditegaskan mengenai pokok yang diteliti yaitu pengembangan *digital book* berbasis *Ispring suit 9* dan *Web 2 apk* dalam memahami teks narasi fabel untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami isi dalam cerita tersebut.

1. Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II kurang efektif. Siswa belum memahami materi teks narasi fabel. Hal ini dibuktikan dengan data observasi dan wawancara dengan guru kelas II di SDN Pare II. Pada saat observasi lapangan kelas II berjumlah 38 siswa. Dari 38 siswa kelas II 80 % belum memahami materi teks narasi terbukti dari hasil tes siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 60. Sedangkan, 30 % siswa sudah memahami materi teks narasi dan mendapatkan nilai diatas KKTP yaitu 80%.
2. Selain itu dampak terdapat dampak lainnya, seperti siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selanjutnya, siswa kurang bersemangat dan mencari

kesibukannya sendiri jika materi hanya dijelaskan seperti mengobrol dengan temannya sendiri, main sendiri, jail kepada temannya.

3. Guru Kelas II tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dianggap lebih mudah dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Digital Book* dalam memahami materi teks narasi kelas II SDN Pare II Kediri.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat diambil suatu permasalahan yang Dihadapi yakni:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9* dan *Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2.
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Digital Book* berbasis *Ispring suit 9* dan *Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2.

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Digital Book berbasis Ispring suit 9* dan *Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2.

E. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian akan sangat membantu terhadap pencapaian hasil yang Optimal dan dapat memberikan arah terhadap kegiatan yang dijalankan dalam penelitian tersebut.

Sesuai dengan persepsi tersebut dan berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan, yakni:

1. Mengetahui keefektifan media *Digital Book berbasis Ispring suit 9* dan *Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2
2. Mengetahui kepraktisan media *Digital Book berbasis Ispring suit 9* dan *Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2 .
3. Mengetahui kevalidan media *Digital Book berbasis Ispring suit 9 dan Web2 apk* untuk memahami teks narasi fabel pada siswa kelas II SDN Pare 2 .

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis terhadap pembaca atau pihak yang dimaksud dalam penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat serta menambah wawasan siswa dalam memahami materi tentang teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pare II kelas II.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat dijadikan pilihan dalam penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan guru guna meningkatkan kreatifitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa didalam kelas.

b. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan

pembelajaran. Selain itu media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *Digital Book*, anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran, dan juga lebih mudah menerima pembelajaran sehingga kemampuan dalam memahami teks narasi cepat ditangkap oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, C. (2013). *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Aziz, L. F. (2017). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS FABEL MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR SERI SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 2 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017*. S1 thesis, Universitas Mataram.
- Burhan, N. (2016). *Sastra Anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press Anggota IKAPI
- Fatmi, M. (2015). Pengaruh Media Presentasi Dan Komik Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa, *Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram* 3, no. 2 (2015): 71–79
- Junindra, S. O. (2015). *PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV SD NEGERI AMBARUKMO SLEMAN YOGYAKARTA*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Keraf, G. (1981). *Eksposisi dan Deskripsi*. Jakarta: Nusa Indah. Kosasih, E. (2014). *Jenis jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2014) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum*. 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Leo, Y. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android*. Skripsi thesis, Prodi Teknik Informatika.
- Muhamad, R., Yusak, H., Masrur, Y., 2020. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Fabel Dengan Model Sinektik Pada Peserta Didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Balikpapan,” *Jurnal Pendidikan* iii, no. 2

- Prasetya, D. D., Widiyaningtyas, T., & Prastuti, E. (2016). Buku digital cerita anak berbasis mobile. *Tekno*, 26(2), 130–135.
- Radhika, F. (2014). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 MAGELANG. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reni, G., Darnis, A., & Ahmad, Z. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* iv, no. 2
- Ridoi, M. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2. Malang: Maskha.
- Sari, A, S., & Pandjaitan, L. L. (2017). Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Melalui Pelatihan Aspek Pemahaman Bacaan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Peran Psikologi Perkembangan Dalam Penumbuhan Humanitas Pada Era Digital*, (978-602-1145-49-4), 146–153.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugihastuti. (2015). *Sastra Anak:Teori dan Apresiasi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif Untuk Pemahaman Konsep Geografi. *Jurnal Geografi Gea*, 15(2), 46–58.
- Wijayanto. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa SMP, *AdMathEdu* 8, no. 2 (2018): 209–22.