



Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi I-Spring Dalam Mengidentifikasi Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Jati Tarokan

Devi Wulan Nurafni¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³,

Universitas Nusanara PGRI Kediri

Deviwln2020@gmail.com¹, riandamar08@gmail.com², Budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low understanding of narrative texts among fourth-grade students at SDN Jati Tarokan, resulting from monotonous learning and a lack of media use. The purpose of this study was to develop a digital learning medium based on the I-Spring application and to test its validity, practicality, and effectiveness. This study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving one teacher and 39 fourth-grade students. The results showed that the developed medium was declared "very valid" with a combined average score of 84.75% from material and media experts. The practicality test indicated a "very practical" category, with scores of 94% from the teacher and 90.5% from the students. The effectiveness test proved the medium to be "very effective" in improving student learning outcomes, with an cumulative score of 86.6%. It is concluded that this I-Spring-based digital learning medium is highly valid, practical, and effective for enhancing students' understanding of narrative texts at SDN Jati Tarokan

Keywords: Learning Media, I-Spring, Narrative Text

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV SDN Jati Tarokan terhadap materi teks narasi akibat pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang melibatkan seorang guru dan 39 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata gabungan dari ahli materi dan ahli media sebesar 84,75%. Uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis dengan perolehan skor 94% dari guru dan 90,5% dari siswa. Uji keefektifan membuktikan media sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai akumulatif mencapai 86,6%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring ini sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman teks narasi siswa di kelas IV SDN Jati Tarokan

Kata Kunci: Media Pembelajaran, I-Spring, Teks Narasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam pendidikan dasar untuk membentuk kebiasaan dan keterampilan siswa. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemahiran siswa dalam empat aspek



bahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IV adalah teks narasi, yang menuntut pemahaman terhadap alur kronologis suatu peristiwa. Namun, permasalahan yang terjadi di SDN Jati Tarokan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks narasi masih belum maksimal. Observasi awal mengungkap bahwa proses pembelajaran cenderung monoton akibat dominasi metode ceramah oleh guru, serta belum digunakannya media pembelajaran yang inovatif. Sebagai solusi, dikembangkan sebuah media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal sebagai Research and Development (R&D). Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE, yang prosedurnya sistematis dan terstruktur. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian yang dilibatkan adalah guru dan 39 siswa kelas IV di SDN Jati Tarokan. Uji coba produk dilakukan dalam dua skala, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 14 siswa dan uji coba skala besar dengan 25 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket ditujukan untuk mengukur validitas dan kepraktisan media, sementara tes dalam bentuk pretest dan posttest digunakan untuk mengukur efektivitasnya. Validasi produk melibatkan dua ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media, untuk memastikan kelayakan media sebelum diimplementasikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, media ini memperoleh skor akumulatif sebesar 81,5%. Sementara itu, validator ahli media memberikan skor yang lebih tinggi, yaitu mencapai 88% dengan interpretasi sangat valid. Dengan demikian, rata-rata skor kevalidan gabungan dari kedua ahli mencapai 84,75%, yang menegaskan bahwa produk ini sangat valid untuk digunakan.

Selain valid, media ini juga terbukti sangat praktis berdasarkan respon dari pengguna di lapangan. Hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru kelas menunjukkan skor mencapai 94%. Respon dari siswa juga sangat positif, dengan rata-rata skor kepraktisan mencapai 90,5%. Skor yang tinggi dari guru maupun siswa mengkategorikan media ini sebagai sangat praktis untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.



Keefektifan media pembelajaran diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Sebelum penggunaan media, kondisi awal menunjukkan hasil belajar yang rendah, di mana 72% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rata-rata nilai pretest pada uji coba terbatas adalah 60,4% dan pada uji coba luas sebesar 62,8%, keduanya berada di bawah KKM. Setelah implementasi media, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada semua siswa yang terlibat dalam uji coba. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai posttest siswa meningkat drastis menjadi 87%. Hasil serupa juga ditunjukkan pada uji coba luas, dengan rata-rata nilai posttest mencapai 86,2%. Secara akumulatif, keefektifan media ini mencapai 86,6%, yang menunjukkan kriteria sangat efektif. Peningkatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbasis I-Spring efektif dalam membantu siswa memahami materi teks narasi dan mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan serangkaian tahapan pengembangan dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring untuk materi teks narasi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Produk yang dihasilkan berupa media audio visual interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop dan gawai. Inovasi utamanya terletak pada fitur interaktif dan adanya kuis yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa secara mandiri. Meskipun demikian, media ini memiliki kelemahan yaitu ketergantungan pada ketersediaan perangkat elektronik dan jaringan internet untuk mengaksesnya. Secara implisit, pengembangan ini menunjukkan bahwa guru dapat berinovasi menciptakan media yang lebih kreatif untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Bagi siswa, penggunaan media ini membantu mereka dalam mempelajari materi teks narasi dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti laptop dan proyektor. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih bervariatif dengan menjadikan produk ini sebagai salah satu referensi pengembangan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen yang berfungsi untuk memperlancar proses belajar dan menjelaskan makna pesan yang disampaikan agar tujuan pembelajaran tercapai secara lebih efektif (Daniyati et al., 2023). Secara lebih luas, media pendidikan merupakan alat yang membantu proses pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien (Daud, 2023). Media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dengan tujuan melibatkan aspek kognitif, emosi, dan fokus siswa (Tafonao, 2018).



Salah satu tujuan utama media adalah meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan proses belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Daniyati et al., 2023). Selain itu, media juga bertujuan untuk meningkatkan kejelasan isi pembelajaran dan membuat pendekatan pengajaran menjadi lebih beragam (Daniyati et al., 2023). Secara psikologis, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi seperti menarik perhatian, afektif, kognitif, imajinatif, hingga memotivasi siswa dalam belajar (Silahuddin, 2022). Pemanfaatan media yang tepat pada akhirnya dapat meningkatkan semua aspek positif dalam seluruh pengalaman belajar siswa (Moto, 2019).

Aplikasi I-Spring

Aplikasi I-Spring merupakan sebuah alat pengembangan yang berfungsi untuk mengubah presentasi PowerPoint menjadi konten multimedia interaktif dalam format Flash atau HTML (Setiawan et al., 2021). Perangkat lunak ini dirancang sebagai *add-in* untuk Microsoft PowerPoint, sehingga proses pembuatan media menjadi lebih mudah karena berbasis pada aplikasi yang sudah familiar (Nurjanah & Erita, 2021). I-Spring memungkinkan pengguna untuk menyiapkan berbagai elemen seperti audio, video, video YouTube, dan membuat beragam jenis kuis interaktif (Rihani et al., 2022). Terdapat berbagai format soal kuis yang dapat dibuat, antara lain pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan, hingga isian singkat (Pritakinanthi, 2017). Pemanfaatan media interaktif yang dikembangkan dengan I-Spring Suite terbukti dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Rihani et al., 2022). Salah satu keunggulannya adalah kemudahan dalam publikasi ke format web dan tidak memerlukan kapasitas penyimpanan yang besar (Pritakinanthi, 2017). Namun, kelemahannya adalah aplikasi ini masih terbatas pada konten yang telah dibuat oleh pengembang dan interaksinya mungkin tidak sekompelks metode pembelajaran tradisional (Pratama et al., 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memegang peran fundamental untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran secara efektif (Wahyuni et al., 2023). Proses ini merupakan sebuah usaha kolaboratif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, di mana komunikasi yang efisien menjadi kuncinya (Nuriyanti Sihombing, 2022). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan akurat, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra (NurmalaSari, 2023). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), siswa diharapkan



mampu menunjukkan keterampilan komunikasi yang mahir dengan mematuhi etika yang relevan (Linggasari & Rochaendi, 2022). Selain itu, siswa juga didorong untuk menunjukkan rasa hormat dan bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (Linggasari & Rochaendi, 2022). Pengajaran di sekolah dasar harus berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif siswa, yang bergerak dari tahap berpikir konkret menuju berpikir abstrak (Nurmalasari, 2023). Pada hakikatnya, bahasa berfungsi sebagai katalis bagi pertumbuhan intelektual dan menjadi instrumen berharga untuk membina keterampilan ekspresif anak (Linggasari & Rochaendi, 2022).

Teks Narasi

Teks narasi dapat diartikan sebagai genre tulisan yang memuat kisah atau menceritakan suatu peristiwa yang terikat oleh waktu dan dialami oleh tokoh (Alimah & Indihadi, 2022). Narasi juga merupakan bentuk komunikasi yang berfokus pada tindakan-tindakan yang saling berhubungan dan terungkap mengikuti sebuah alur waktu tertentu (Marlina, 2020). Ciri utama dari teks narasi adalah adanya kronologi atau urutan peristiwa yang jelas, serta kemunculan suatu peristiwa atau konflik sebagai inti cerita (Alimah & Indihadi, 2022). Struktur teks narasi umumnya diawali dengan pengenalan situasi cerita atau orientasi, yang berfungsi mengenalkan tokoh dan latar kepada pembaca (RINALDI, 2019). Bagian selanjutnya adalah pengungkapan peristiwa atau komplikasi, di mana masalah dan pertentangan mulai dimunculkan (RINALDI, 2019). Cerita kemudian diakhiri dengan bagian penyelesaian atau resolusi, yang menjelaskan nasib akhir tokoh setelah melewati klimaks (RINALDI, 2019). Secara umum, teks narasi dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu narasi ekspositorik yang bertujuan memberikan informasi faktual dan narasi sugestif yang bertujuan membangkitkan imajinasi pembaca (RINALDI, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian yang berlokasi di SDN Jati Tarokan ini terdiri dari seorang guru dan 39 siswa kelas IV, yang dibagi ke dalam kelompok uji coba terbatas sebanyak 14 siswa dan uji coba luas sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Data kualitatif dan kuantitatif yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Data dari angket validasi ahli dan angket kepraktisan dari guru serta siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kategori kelayakan produk. Sementara itu, analisis keefektifan media dilakukan dengan



membandingkan nilai pretest dan posttest untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV SDN Jati Tarokan. Berdasarkan observasi dan wawancara, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih belum maksimal, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton karena dominasi metode ceramah oleh guru. Kurangnya inovasi dan belum digunakannya media pembelajaran menjadi faktor utama menurunnya minat belajar siswa. Permasalahan ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa, di mana data menunjukkan bahwa 72% siswa memiliki nilai ulangan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks narasi dan memilih kata yang tepat dalam menulis. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, dirumuskan solusi berupa pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif untuk mengatasi masalah tersebut. Hasil analisis ini menjadi landasan utama untuk melanjutkan ke tahap perancangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi I-Spring.

Tahap Desain dan Pengembangan (Design and Development)

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring. Produk dirancang sebagai media interaktif yang memuat materi teks narasi, yang dilengkapi dengan teks, gambar animasi, dan tombol navigasi untuk memudahkan penggunaan oleh siswa. Desain awal media mencakup halaman sampul, menu utama, petunjuk penggunaan, materi, hingga kuis evaluasi yang dibuat menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan tersebut menjadi sebuah produk awal menggunakan perangkat lunak I-Spring Suite. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh para ahli untuk dinilai kelayakannya sebelum diimplementasikan di kelas. Validator yang dilibatkan terdiri dari satu ahli materi dan satu ahli media yang kompeten di bidangnya masing-masing. Setelah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan saran dari para ahli, produk media pembelajaran dinyatakan siap untuk diuji cobakan pada tahap implementasi.

Tahap Implementasi dan Evaluasi (Implementation and Evaluation)

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah divalidasi diimplementasikan di kelas IV SDN Jati Tarokan untuk diuji kelayakan dan



efektivitasnya. Proses evaluasi dilakukan dengan mengukur tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

1. Hasil Uji Kevalidan

Kevalidan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket validasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil.

Tabel 1. Posisi kir ditulis dengan font arial (10)

Penilai	Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori
Ahli Materi	Materi dan Soal	81,5%	Sangat Valid
Ahli Media	Tampilan dan Fungsi	88%	Sangat Valid
Rata-Rata Gabungan	Keseluruhan	84,75%	Sangat Valid

Sumber: Olahan data hasil validasi ahli

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji kevalidan dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 81,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validator ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan penggunaan bahasa dan penyesuaian model pembelajaran pada modul ajar. Sementara itu, hasil uji kevalidan dari ahli media memperoleh skor 88% dengan kategori sangat valid. Revisi yang disarankan oleh ahli media meliputi penyesuaian judul, tata letak tombol navigasi, dan urutan pada menu utama. Setelah revisi dilakukan, skor akumulatif dari kedua validator mencapai 84,75%, yang menegaskan bahwa produk media pembelajaran ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kevalidan yang tinggi ini menunjukkan bahwa materi dan desain media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Produk pun dapat dilanjutkan ke tahap pengujian kepraktisan dan keefektifan di lapangan.

2. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diukur melalui angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media sangat mudah dan menarik untuk digunakan.



Responden	Jumlah	Skor Persentase	Kategori
Guru	1 orang	94%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Terbatas)	14 orang	93%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Luas)	25 orang	88%	Sangat Praktis
Rata-Rata Siswa	39 orang	90,5%	Sangat Praktis

Sumber: Olahan data angket respon guru dan siswa

Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon yang sangat positif dari pengguna, baik guru maupun siswa. Angket respon guru memberikan skor persentase sebesar 94%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media dianggap sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengelola proses pembelajaran di kelas. Dari sisi siswa, hasil angket pada uji coba terbatas memperoleh skor 93% dan pada uji coba luas memperoleh skor 88%. Rata-rata skor kepraktisan dari seluruh siswa adalah 90,5%, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Skor yang tinggi ini membuktikan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan membuat siswa merasa senang selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis I-Spring ini terbukti sangat praktis untuk diimplementasikan.

3. Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan media diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan media) dan *posttest* (setelah menggunakan media).

Uji Coba	Nilai Rata-Rata Pretest	Nilai Rata-Rata Posttest	Keterangan
Uji Coba Terbatas (14 siswa)	60,4%	87%	Efektif
Uji Coba Luas (25 siswa)	62,8%	86,2%	Efektif
Rata-Rata Akumulatif	-	86,6%	Sangat Efektif

Sumber: Olahan data nilai pretest dan posttest siswa



Hasil uji keefektifan media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Sebelum menggunakan media, nilai rata-rata *pretest* siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas berturut-turut adalah 60,4% dan 62,8%, yang keduanya berada di bawah KKM 75. Setelah implementasi media pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat tajam menjadi 87% pada uji coba terbatas dan 86,2% pada uji coba luas. Peningkatan drastis ini menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil melampaui KKM setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media I-Spring. Skor akumulatif keefektifan media ini mencapai 86,6%, yang berarti masuk dalam kategori sangat efektif. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital ini berhasil mengatasi masalah rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Media ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi teks narasi.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi I-Spring untuk materi teks narasi pada siswa kelas IV SDN Jati Tarokan berhasil menghasilkan produk yang sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Tingkat kevalidan media yang mencapai 84,75% menandakan bahwa produk ini telah memenuhi standar kelayakan dari sisi materi dan desain. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Nurjanah & Erita (2021) dan Yuniasih et al.

[cite_start](#) yang juga menemukan bahwa media berbasis I-Spring memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan. Tingginya skor kepraktisan dari guru (94%) dan siswa (90,5%) juga mengkonfirmasi keunggulan I-Spring sebagai platform yang mudah digunakan karena terintegrasi dengan PowerPoint yang sudah familiar, seperti yang dikemukakan dalam teori oleh Nurjanah & Erita (2021). Kepraktisan ini mendukung fungsi media untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan beragam (Daniyati et al., 2023). Peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai *posttest* mencapai 86,6%, menjadi bukti paling kuat dari keberhasilan media ini. Hasil ini secara langsung menjawab permasalahan awal yang ditemukan pada tahap analisis, yaitu rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa yang hanya mencapai 28% di atas KKM. Keberhasilan ini sejalan dengan temuan Firdha & Zulyusri (2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis I-Spring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara teoretis, efektivitas ini dapat dijelaskan oleh fungsi psikologis dan manipulatif media yang mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Silahuddin, 2022). Fitur interaktif, audio, dan visual dalam media I-Spring mampu membuat siswa lebih terlibat dalam memahami struktur teks narasi, sehingga tidak lagi merasa bosan seperti pada metode ceramah.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan ini merupakan solusi inovatif yang terbukti berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran teks narasi di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi i-Spring pada materi teks narasi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa kelas IV SDN Jati Tarokan, yang dibuktikan dengan skor kevalidan 84,75%, kepraktisan 90,5% dari siswa dan 94% dari guru, serta keefektifan 86,6% yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa melampaui KKM. Berkaitan dengan hasil tersebut, disarankan kepada kepala sekolah untuk dapat memperhatikan kelayakan fasilitas pembelajaran seperti laptop dan proyektor. Bagi guru, diharapkan dapat lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih bervariatif di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- 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 penyanga kelas XI IPA SMA* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri].
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan media power point interaktif dalam pembelajaran di sekolah suatu keniscayaan di era digital. *Fitrah*, 4(1), 88–100.
- 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.v1i1.71765>
- 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>
- Irtawaty, A. S., 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.
- 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* [Skripsi, IAIN 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>
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring suite pada pembelajaran tematik. *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.
- Rahmadani, S., Suhartono, S., & Arifin, M. (2017). Kemampuan menulis teks narasi tentang pengalaman libur sekolah siswa kelas vii smp negeri 1 bermani 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/jkd.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* [Skripsi, Universitas Pasundan].
- Rusmayana, T. (2021). Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI karisma bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan di masa pandemi covid-19. *Jurnal Edutech*, 6(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.



- Sihombing, N. (2022). Prinsip-prinsip pembelajaran bahasa indonesia sd/ mi. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 12(2), 564–577.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. 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.