

ABSTRAK

Rizkia Nurul Sabrina (2026), Pengembangan Media Berbasis *I Spring Suite* dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN 172 Andir Kidul, Kota Bandung, yang terkendala oleh hambatan mengekspresikan gagasan, keterbatasan kosakata, serta kurangnya media interaktif berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *I Spring Suite* berbantuan *Website 2 APK Builder* pada materi menulis karangan narasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pendekatan yang diterapkan adalah *mixed methods* (metode campuran) untuk mengkombinasikan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan guna mengolah skor angket dan hasil tes siswa, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif melalui model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan mencapai persentase 82% (sangat membutuhkan). Media dirancang melalui *storyboard*, dikembangkan dengan *I Spring Suite*, dan dikonversi via *Website 2 APK Builder*. Uji kelayakan memperoleh skor sangat layak, yaitu ahli materi 96,67%, ahli media 92,11%, dan ahli IT 88,64%. Penerapan produk mendapat respons positif dari siswa sebesar 94,13% (sangat baik), serta efektivitasnya terbukti melalui rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,52 (kategori sedang). Kesimpulannya, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Kata Kunci: *I Spring Suite*, *Website 2 APK Builder*, Karangan Narasi, Sekolah Dasar, ADDIE.