

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kehidupan tidak menyediakan ruang kosong tanpa arti, karena setiap fase mengharuskan kita untuk selalu menyesuaikan diri dan menerima pengetahuan baru. Ini sejalan dengan pemikiran bahwa pendidikan adalah proses dan kegiatan yang terus-menerus dilakukan dan dialami individu dari fase kandungan, buaian, pertumbuhan dari kanak-kanak, masa remaja sampai mencapai kedewasaan, hingga akhir hayat, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berlangsung seumur hidup (Suyano dan Harianto, 2012). Pendidikan dasar adalah langkah pertama dalam proses belajar. Di tahap ini, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai konsep dalam pengetahuan, mencakup membaca, berhitung, dan bernyanyi, yang tidak diajarkan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi seperti SMP atau SMA. Oleh karena itu, pendidikan dasar sangat penting untuk perkembangan pengetahuan anak, karena untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, mereka harus menguasai semua dasar ilmu tersebut.

Pengajaran bahasa adalah elemen penting dalam rangka proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam hal ini, pengajaran bahasa tidak hanya berkisar pada pengajaran tata bahasa, tetapi juga meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan mengenali identitas diri serta keberagaman budaya, baik budaya sendiri maupun budaya lain. Di samping itu, pengajaran bahasa juga berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk menyampaikan gagasan dan perasaan, terlibat dalam kehidupan bermasyarakat, serta mengembangkan kapasitas analitis dan imajinatif (Pratiwi, 2019).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari madrasah hingga perguruan tinggi. Bahasa ini memiliki peran penting sebagai simbol kebangsaan dan identitas nasional, sekaligus menjadi sarana pemersatu masyarakat yang memiliki

beragam latar belakang sosial, budaya, dan bahasa, serta berfungsi sebagai alat komunikasi antardaerah dan antarbudaya. Sebagai bahasa negara, Bahasa Indonesia digunakan dalam kegiatan kenegaraan, menjadi bahasa pengantar resmi dalam dunia pendidikan, serta dipakai sebagai bahasa resmi dalam komunikasi tingkat nasional yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta perkembangan teknologi modern. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diwajibkan menguasai empat kompetensi berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Subhayani (2014), menulis merupakan keterampilan dengan tingkat kesulitan tertinggi karena siswa harus mampu merangkai ide dan pola pikirnya menjadi sebuah tulisan yang komunikatif bagi pembaca.

Keterampilan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dikuasai oleh pelajar setelah mereka menguasai keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Walaupun dipelajari di tahap akhir, menulis memegang peranan yang krusial dalam penguasaan bahasa. Hal ini disebabkan karena aktivitas menulis menjadi salah satu metode bagi individu untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui tulisan, seseorang bisa menyampaikan pikiran, konsep, serta ide untuk mencapai tujuan tertentu. Agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pembaca, penulisan harus memperhatikan aturan tata bahasa dan penggunaan ejaan yang tepat. Dengan melakukan penulisan, seseorang juga bisa mengekspresikan gagasan, emosi, memberikan deskripsi tentang objek, atau menceritakan suatu kejadian kepada orang lain. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus diajarkan dengan benar dan terarah sejak tingkat sekolah dasar (Badudu 1985).

Pembelajaran penulisan cerita naratif di kelas IV Sekolah Dasar bertujuan agar murid bisa mengerti metode menulis narasi dengan ejaan yang tepat dan mampu menyampaikan gagasan atau informasi melalui tulisan (Supriyadi, 1995). Mulyanti (2016) menyatakan bahwa dalam menciptakan sebuah narasi, siswa perlu mengikuti panduan yang ada. Panduan untuk menulis narasi meliputi penentuan tema dan pesan, mendefinisikan audiens sasaran seperti orang dewasa, anak-anak, atau secara luas, merancang peristiwa dengan urutan

waktu yang jelas, membagi cerita menjadi tiga bagian yaitu: pembukaan, pengembangan, dan penutup, merincikan detail-detail dari peristiwa atau kejadian yang mendukung alur cerita, serta menciptakan karakter, sifat, setting, dan perspektif dalam penulisan.

Keterampilan menulis karangan narasi siswa dapat ditingkatkan dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan mereka. Salah satu strategi guru adalah menggunakan media pembelajaran, yaitu sarana untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Sesuai dengan penjelasan Arif P (2016), media mencakup “berbagai elemen di sekitar siswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, sehingga siswa dapat memahami dan mengerti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Keterampilan untuk menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat SD/MI. Namun, pengamatan di lapangan mengindikasikan bahwa banyak siswa di sekolah dasar mengalami kesulitan saat menulis, termasuk saat merangkai karangan naratif, baik terkait dengan struktur tulisan, pemilihan kata, maupun keselarasan cerita selaras dengan Zamzani dan Haryadi (1996), menyatakan bahwa rendahnya kualitas keterampilan menulis siswa disebabkan oleh fakta bahwa pengajaran menulis diabaikan.

Beragam penelitian terkini menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan menulis pada siswa bukanlah masalah yang terpisah, tetapi sebenarnya sangat terkait dengan sejumlah faktor, termasuk minat terhadap literasi bersamaan dengan penelitian Qadaria et al (2023), mencatat bahwa rendahnya kemampuan menulis siswa tingkat IV dipengaruhi oleh kurangnya beragam metode pengajaran. Para guru biasanya menerapkan cara-cara tradisional yang lebih berfokus pada hasil akhir karya tulis, bukan pada proses penulisannya. Hal ini menyebabkan siswa menganggap menulis sebagai kegiatan yang rumit dan tidak menyenangkan, pembelajaran dan suasana belajar yang membosankan, dan kemampuan pengajaran guru. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis, dipengaruhi oleh beberapa aspek.

Salah satu faktor utama adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Proses belajar menulis di kelas masih dikendalikan oleh metode tradisional, seperti menyalin contoh tulisan dari papan tulis atau buku ajar, yang mengakibatkan siswa kurang antusias dan tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan jarang memanfaatkan media digital.

Berdasarkan analisis peserta didik yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik memang mengalami hambatan dalam mengekspresikan gagasannya serta terdapat kendala dalam pemahaman konsep kebahasaan. Selanjutnya dalam analisis angket kebutuhan, peneliti membagikan angket berisi beberapa pertanyaan tentang kondisi belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran Indonesia pada materi teks narasi, menghasilkan presentase sebesar 82% yang artinya peserta didik membutuhkan tambahan media digital.

Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan siswa bisa belajar dengan gaya baru dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam menulis karangan narasi. Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *I Spring Suite* yang dirancang khusus untuk membantu siswa SD dalam menulis karangan narasi.

I Spring suite adalah sebuah alat yang mengonversi presentasi menjadi format *flash*, yang dapat dengan mudah diintegrasikan dalam *Microsoft Powerpoint* tanpa memerlukan keahlian yang rumit (Jannah dkk 2020). *I Spring Suite* adalah alat yang dapat bekerja sama dengan *PowerPoint* dan memiliki kemampuan untuk mengonversi presentasi menjadi format *Flash*. Media ini menawarkan beragam alat untuk menciptakan pertanyaan dengan penilaian otomatis, serta dilengkapi dengan fitur pengelolaan presentasi, serta perekaman video dan audio, sehingga materi interaktif yang dihasilkan menjadi sah, praktis, dan efisien Kusuma dkk (2018). Selain itu, *I Spring Suite* juga memberi kesempatan kepada pengguna untuk mengonversi media menjadi aplikasi

berbasis Android dengan memanfaatkan perangkat lunak pihak ketiga, *Web2Apk Builder*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa *I Spring Suite* adalah perangkat lunak yang sangat baik untuk media pembelajaran interaktif selaras dengan pernyataan Anggina S (2020), bahwa *I Spring Suite* dapat mengubah presentasi *PowerPoint* ke format HTML5 sehingga mudah digunakan pada aplikasi berbasis Android tanpa proses teknis yang rumit. Aplikasi ini memfasilitasi penambahan berbagai jenis media seperti animasi, gambar, video, audio, dan kuis, yang membuat materi pembelajaran lebih menarik serta lebih mudah dikuasai oleh siswa. Penelitian yang meneliti tentang *I Spring Suite* masih minim diteliti oleh beberapa orang. Maka dari itu peneliti tertarik untuk ikut mengembangkan penelitian yang membahas tentang *I Spring Suite* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Salah satu peneliti sebelumnya yang dianggap sesuai dengan penelitian ini yaitu Devi Wulan dkk (2025), yang melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul artikel “ Penembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *I Spring Suite* Dalam Mengidentifikasi Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Jati Tarokan” menunjukkan bahwa media ini sangat valid, praktis, dan efektif. Nilai kevalidan dari para ahli mencapai 84,75%, sedangkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisannya tinggi dengan rata-rata persentase 90,5%. Selain itu, media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan skor posstest rata-rata mencapai 86,6% yang termasuk kategori efektif. Secara keseluruhan, media ini terbukti mampu membantu siswa memahami teks narasi dengan lebih baik.

Perbedaan dalam pengembangan media yang dilakukan oleh para peneliti terletak pada pengembangan kembali aplikasi berbasis *I Spring Suite* ini dengan menambahkan aplikasi lain seperti *website 2 APK builder*. Hal ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran digital interaktif yang dapat diunduh melalui ponsel berbasis Android. Aplikasi tersebut dirancang untuk memiliki berbagai fitur yang mendukung proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia mengenai materi penulisan karangan narasi.

Berdasarkan apa yang telah di paparkan, peneliti melakukan penelitian tentang “**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA BERBASIS *I Spring Suite* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR**”. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima materi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana desain media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil pengembangan media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar?
4. Bagaimana implementasi media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi penggunaan media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui tahapan desain media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.
3. Mengetahui pengembangan media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.
4. Mengetahui implementasi media berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.

5. Mengetahui evaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis *I Spring Suite* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar baru dan menarik, interaktif dan menyenangkan juga membantu siswa memahami unsur-unsur narasi melalui pendekatan visual dan digital yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan contoh penerapan media pembelajaran digital yang dapat direlisasi atau di kembangkan lebih lanjut pada materi berikutnya. Serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi interaktif sebagai bagian program digitalisasi sekolah.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital aplikasi berbasis *i Spring Suite* dan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merujuk pada alat yang digunakan untuk menyampaikan gagasan atau informasi dengan maksud menarik perhatian serta konsentrasi siswa selama proses pendidikan dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan tertentu (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Dengan cara ini, media pembelajaran dapat dipandang sebagai elemen vital dalam proses pengajaran, karena penerapan media yang kreatif dan inovatif dapat mendorong antusiasme belajar para siswa. Di samping itu, keberagaman dalam media pembelajaran juga mampu menghadirkan atmosfer baru yang menyegarkan bagi para siswa.

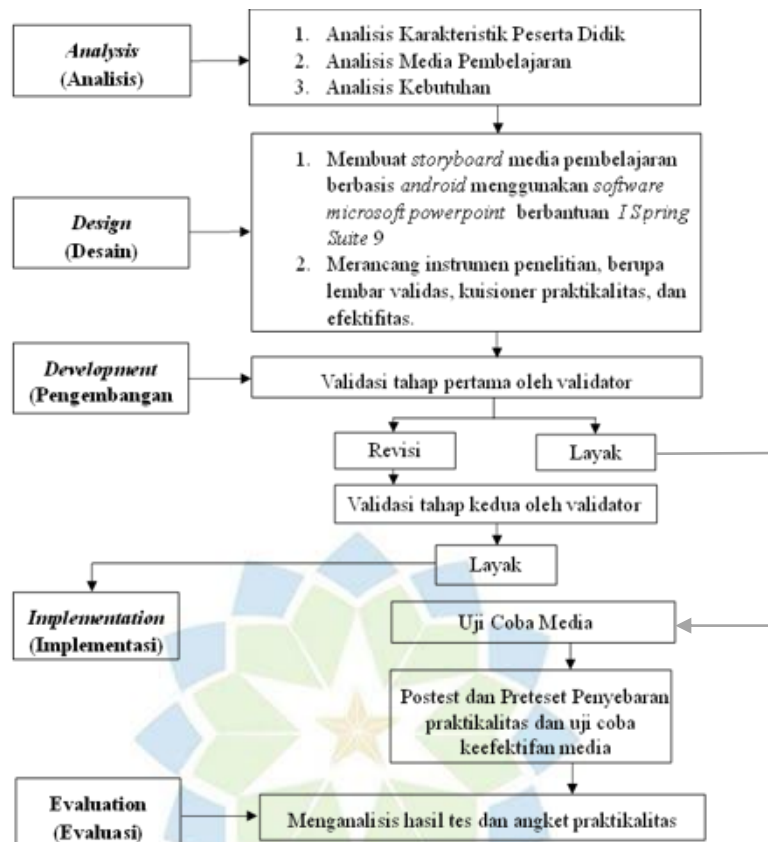
Dalam situasi ini, diperlukan perangkat yang bisa mendukung keberhasilan pembelajaran. Salah satu alat yang dikembangkan oleh peneliti adalah *I Spring Suite*. Menurut Juraev, A. R. (2019), *I Spring Suite* adalah perangkat lunak yang diakui sebagai yang terbaik jika dibandingkan dengan alat-alat lain di dunia pendidikan. Kurniawati (2018), mengatakan pemanfaatan teknologi dalam

penyampaian materi ajar dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada topik yang memerlukan pemahaman konsep-konsep teknis.

Kegiatan menulis berfungsi sebagai media penyampaian ide secara efektif dalam konteks akademik, kreatif, maupun profesional. Selain itu, menulis juga berorientasi pada upaya memengaruhi serta meyakinkan pembaca melalui paparan argumen yang logis dan terstruktur. Sejalan dengan penjelasan Khalik (2021:4), menulis adalah proses menuangkan ide atau gagasan secara sistematis melalui simbol huruf dan angka, yang membutuhkan kemampuan kompleks dan dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Dalman (2015), karangan narasi adalah tulisan yang menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia secara kronologis, menampilkan tokoh-tokoh yang terlibat, serta menggambarkan tindakan dan konflik yang mereka alami secara sistematis. Menurut Dalman (2016: 107), indikator dalam menulis karangan narasi adalah, (1) alur (plot); (2) pernakornohan; (3) latar; (4) titik pandang. Penulis memodifikasi penilaian agar sesuai dengan aspek narasi dan kemampuan siswa kelas IV SD, yaitu: 1) isi/gagasan; 2) kesesuaian dengan judul; 3) diksi; 4) kerapian tulisan; 5) ejaan dan tanda baca; 6) penggambaran tokoh; 7) penggambaran latar; 8) alur cerita.

Dalam penelitian ini, pembuatan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2014), ADDIE terdiri dari lima tahap. Langkah-langkahnya meliputi: (1) analisis kebutuhan; (2) desain materi dan pengumpulan komponen media; (3) pengembangan media beserta penilaian ahli; (4) implementasi media dalam pembelajaran; dan (5) evaluasi media yang telah dikembangkan Adapun langkah-langkah serta penjelasan dari pengembangan dalam penelitian ini ada pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis mengambil refrensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Aghnaita Rachmawati (2023), dalam skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *iSpring Suite* Materi KPK dan FPB untuk Kelas IV SD Islam Al-Ihsan. " Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia dengan memanfaatkan perangkat lunak *I Spring Suite*. Media tersebut memuat bahan ajar, soal latihan dengan beraneka ragam jenis pertanyaan, serta penilaian yang dikemas dengan cara interaktif dan menarik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran untuk materi KPK dan FPB. Media ini dirancang dengan mengikuti langkah-langkah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian

penulis terletak pada pengembangan media yang berbasis *I Spring Suite* dan sama-sama meneliti di kelas IV dan mengembangkannya menggunakan model ADDIE. Dimana penulis juga mengembangkan media ini menggunakan model ADDIE. Sementara itu, perbedaan terletak pada materi Pelajaran yang berbeda. Jika Aghainata mengambil mata pelajaran matematika dengan mengambil bab KPK dan FPB, penulis mengambil mata Pelajaran Bahasa Indonesia bab karangan narasi.

2. Helsa Feby Kurnia (2022), dalam judul skripsi “*Developing DIA (Direct Interactive Application) In Learning Writing Descriptive Text*”. Hasil dan produk dari skripsi ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa DIA (*Detext Interactive Application*) yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskriptif. Produk utama yang dihasilkan adalah aplikasi DIA berbasis Android yang mengintegrasikan materi, latihan, kuis, dan penilaian serta *feedback* langsung dari penutur asli melalui suara. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada sama-sama ingin menghasilkan produk dari *I Spring Suite* dan sama-sama dalam menulis namun bedanya Helsa mengambil materi menulis deskripsi teks sedangkan penulis mengambil materi menulis karangan narasi.
3. Devi Wulan dan tim (2025), dalam artikel berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *I-Spring* Dalam Mengidentifikasi Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Jati Tarokan”. Temuan dari tulisan ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi *I-Spring* untuk materi teks narasi di kelas IV SDN Jati Tarokan menunjukkan bahwa media ini sangat valid, praktis, dan efisien. Penilaian validitas dari para ahli mencapai 84,75%, sementara respon guru dan siswa terhadap aspek kepraktisannya tinggi dengan rata-rata persentase 90,5%. Selain itu, media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata skor *posttest* mencapai 86,6%, yang tergolong sangat efektif. Secara keseluruhan, media ini terbukti berkontribusi dalam membantu siswa lebih memahami teks narasi. Ada banyak kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis, yaitu

keduanya mengembangkan media berbasis *I Spring Suite* untuk materi teks narasi. Perbedaannya, Devi dan tim menggunakan media berbasis *I Spring Suite* untuk mengidentifikasi teks narasi, sedangkan penulis mengembangkan aplikasi berbasis *I Spring Suite* untuk menciptakan media pembelajaran yang baru.

4. Imam Nuraini dan rekan-rekan (2019) dalam artikel berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint ISpring Suite 8* di Sekolah Dasar". Temuan dari tulisan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan *PowerPoint iSpring Suite 8* pada topik Sistem Pemerintahan Pusat dan Daerah memenuhi standar sebagai media yang sah, praktis, serta efisien. Inti dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbentuk *PowerPoint* yang dilengkapi dengan video, animasi, kuis, dan berbagai fitur interaktif lainnya. Media ini dibuat mengikuti model ADDIE, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta telah melewati proses validasi oleh para ahli dan uji coba kepada guru dan siswa. Produk tersebut terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa, dengan 91,3% dari mereka mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan sebagian besar memperoleh nilai di atas 85. Kesamaan antara penelitian Imam dkk dan penulis terletak pada penggunaan *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* untuk media pembelajaran yang mereka kembangkan.
5. Rindy Ayu Angelia, dkk. (2024), dalam judul artikel "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar pada materi Bahasa Indonesia. Produk utama dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan beberapa fitur menarik, tampilan yang diperbaiki agar lebih jelas dan menarik, serta petunjuk penggunaan yang sudah diperbaiki sehingga mudah dipahami peserta didik. Hasil

pengujian menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, mampu menggunakan media dengan baik, dan nilai belajar mereka meningkat dari 50,2% menjadi 82,3%. Persamaan penelitian Rindy dkk, dengan penelitian penulis garis besar nya sama hanya dan perbedaan nya ada di materi Pelajaran, peneliti mengambil materi karangan narasi sedangkan Rindy dkk mengambil mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak mengambil materi di dalamnya.

