BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

- 1. Media Pembelajaran
 - a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dititikberatkan pada gambar dan suara kemudian diperluas dengan penggunaan TI, yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran sesuai diharapkan (Al Munawarah, 2019).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik dan dapat diterima dengan baik isi materi yag disampaikan oleh guru, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya. (Saputra, 2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas materi dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi. (Kusumawati & Setyadi, 2022).

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran secara holistik dan bermakna. Dengan kata lain, ada lima komponen media. Pertama, sebagai perantara pesan atau dokumen dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Komponen-komponen ini bekerja sama dengan baik untuk keberhasilan penyelesaian pembelajaran yang tepat sesuai tujuan yang diharapkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada hakikatnya memiliki maanfaat bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain (Wahyuni & Yokhebed, 2019):

- 1) Sebagai alat bantu penjelas materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Memberikan perangsang dan minat belajar peserta didik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut jurnal dibagi menjadi 3 jenis, antara lain:

1) Media Visual

Media visual adalah alat atau sumber belajar berisi pesan, informasi, dalam topik tertentu yang disajikan secara online menarik dan kreatif serta diaplikasikan dengan menggunakan indera penglihatan. Oleh karena itu media visual ini tidak dapat digunakan oleh masyarakat umum, lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh orang buta. Contoh dari media visual yaitu gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta atau *globe*.

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media visual antara lain:

- a) Menganalisisnya lebih mudah.
- b) Mengatasi keterbatasan pengetahuan yang ada pada peserta didik.
- c) Menigkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan mengunakan media visual.
- d) Medianya tahan lama bisa digunakan kapan saja.
 Sedangkan kekurangan dari media visual antara lain:
- a) Kurang praktis dalam penggunaanya.
- b) Tidak menarik, karena hanya gambar dan tulisan saja.

c) Adanya biaya produk

2) Media Audio

Media audio adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mengandung pesan atau materi pembelajaran yang menarik dan kreatif yang digunakan melalui indera pendengaran. Contoh media audio yaitu radio dan alat perekam pita maknetik.

Media audio memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media audio antara lain:

- a) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah)
- b) Media mudah dibawa dan di pindahkan, sehingga mudah dalam penggunaanya
- c) Materi dapat diputar kembali
- d) Dapat merangsan keaktifan pendegaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

Sedangkan kekurangan dari media audio antara lain:

- a) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- b) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- c) Media ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu)

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Media audio visual terbagi menjadi dua macam yaitu Audio visual murni dan tidak murni. Audio visual murni yaitu audio visual berupa unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset dan film bersuara. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu audio visual berupa unsur suara dan unsur gambar

Media audio memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media audio antara lain:

- a) Pemakaian tidak terikat waktu
- b) Sangat praktis dan menarik
- c) Harganya relatif tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- d) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali
 Sedangkan kekurangan dari media audio visual antara lain:
- a) Jika memutarkan film terlalu cepat, peserta didik tidak dapat mengikuti
- b) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangang yang gelap

- c) Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana mana karena cenderung ditempat tertentu.
- d) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

Ketiga media tersebut sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda tetapi fungsi ketiga media tersebut tetap sama yakni untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan belajar megajar agar dapat tercapainya tujuan belajar dan juga dapat menigkatkan kualitas belajar mengajar.

2. Ispring Suite

a. Pengertian Ispring Suite

Ispring suite adalah software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang tersambung dengan powerpoint yang menghasilkan media interktif menarik. (Wahyuni & Yokhebed, 2019).

Ispring suite merupakan perangkat lunak unggulan dalam bidang pendidikan. Software ini dapat dikonversi *file* ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format flash (swf) dan HTML 5 yang dapat dibuat aplikasi android dengan berbantuan *tools Website 2 APK Builder Pro* (Jamilah, 2019). Sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid dan dapat mempermudah guru dalam menerangkan materi kepada peserta didik (Rhomadhoni et al., 2022).

Berdasarkan pengertian yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa *iSpring suite* merupakan aplikasi yang mendukung proses belajar mengajar yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Hasil akhir dari media tersebut berupa HTML 5 yang dapat serta dapat dipublish dalam berbagai bentuk yang nantinya dapat diakses baik secara online maupun offline pada laptop dan android.

b. Elemen Media Ispring Suite

Elemen media *iSpring suite* terdiri dari gambar, teks, animasi, bunyi dan video yang terpadu menjadi satu sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

c. Menu Media Ispring Suite

Adapun menu utama yang terdapat pada *iSpring suite* menurut (Kusumawati & Setyadi, 2022) adalah sebagai berikut :

File Home Insi	rt Design Transitions Animations Slide Sh	ow Record Review View He	elp iSpring Suite 10 💡 Tell me what y	ou want to do	با ب
Record Record Manage	Quiz Interaction Role- Screen Play Recording	Slide Characters Slide Characters Slide Characters Slide Interplates	Slide Presentation Translation Player	Preview Publish	ions lates (9) Log
Narration	Insert	Content Library	Presentation	Publish Ab	out iSpring Space 🔨

Gambar 2. 1 Menu Ispring Suite

- Narration berfungsi untuk merekam segala hal yang bersuara. Pada narration terdiri dari beberapa *tools* yaitu *record* audio, *record* video, dan manage narration.
- Insert berfungsi untuk memasukkan segala bahan media yang akan digunakan untuk membuat media. Pada insert terdiri dari beberapa tools yaitu quiz, interaction, role-play, screen recording, YouTube, dan web object.
- Content library berfungsi untuk menambahkan template slide. Pada content library terdiri dari beberapa tools yaitu slide templates, characters, icons, objects dan backgrounds.
- Presentation berfungsi untuk mengatur slide presentasi. Pada presentation terdiri dari beberapa tools yaitu slide properties, presentation reseources, translation dan player.
- Publish berfungsi untuk mengekspor hasil media yang telah dibuat ke dalam bentuk HTML 5. Pada *publish* terdiri dari beberapa *tools* yaitu *preview* dan *publish*.
- 6) About berfungsi untuk menampilkan info perangkat lunak iSpring suite. Pada about terdiri dari beberapa tools yaitu options, updates, dan help.
- d. Fungsi Ispring Suite

Aplikasi *iSpring suite* berfungsi untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggabungkan gambar, teks dan bunyi yang di ekspor menjadi HTML 5 dan dapat dijadikan aplikasi android dengan bantuan *tools Website 2 APK Builder Pro* (Mukarromah & Andriana, 2022).

e. Kelebihan dan Kekurangan Ispring Suite

Adapun kelebihan *iSpring suite* menurut (Jannah et al., 2020), anatara lain:

- Penggunaanya hemat bisa mode offline sesuai kebutuhan tanpa mengurangi kualitas media yang dipakai.
- 2) Mencakup semua media audio, video dan narasi.
- 3) Dapat digunakan dalam kelompok besar.
- Ukuran file media yang dihasilkan relatif ringan sehingga sangat mudah untuk diaplikasikan dan disebarluaskan.
- Jawaban peserta didik dapat dilihat langsung oleh guru dengan cara menghubungkan dengan email guru.

Sedangkan kekurangan pada iSpring suite, antara lain:

- 1. Tidak dapat membuat form login.
- 2. Layar media tidak bisa menyesuaikan otomatis.
- 3. Ispring suite tidak bisa membuat animasi tiga dimensi.
- f. Langkah-Langkah Membuat Media Ispring Suite
 - 1) Langkah-langkah mengunduh file instalasi iSpring suite
 - a) Buka web browser <u>www.Ispring solutions.com</u>.



Gambar 2. 2 Pencarian Download Ispring Suite

b) Pada website <u>https://www.Ispring solutions.com/Ispring -</u>

free/download, masukan email dan klik free download



Gambar 2. 3 Memasukkan Email

 c) Ketika email terbuka, klik teks berwarna biru bertuliskan
 "download iSpring free" yang berisi tautan (link) untuk mengunduh file instalasi iSpring suite. Klik link tersebut kemudian tunggu sampai selesi mendownload.



Gambar 2. 4 Download Ispring Free

d) Buka folder downloads kemudian pindahkan ke dalam folder

yang lebih mudah diakses.

- 2) Langkah-langkah menginstal Ispring Suite
 - a) Buka folder instalasi iSpring suite, kemudian klik ganda file

instalasi tersebut kemudian klik instal.



Gambar 2. 5 Instal Ispring Suite

- b) Ikuti alur penginstalan *iSpring suite*.
- 3) Langkah-langkah membuka aplikasi Ispring Suite
 - a) Klik ganda *icon iSpring suite* hingga muncul kotak *quick start* seperti gambar berikut.



Gambar 2. 6 Membuka Ispring Suite

- 4) Cara menambahkan interaksi keslide dengan iSpring suite
 - a) Klik new interaction pada bagian create, pilih jenis interaksi

yang diinginkan kemudian klik tombol open.





b) Klik step 1 kemudian ketik teks langkah 1



Gambar 2. 8 Menulis Teks

 c) Klik tab menu *insert*, kemudian klik tombol *picture* pada *toolbar*, kemudian cari gambarnya.

Saga Format Tave Incer	Bolgeruntz	
dure vites Audio Ω Symbol Characters ** ogen 2 to tot Content	Deces Ubiay Pablah	
iteps	Londok 1	
each	Langkan	
Constant Constant a constant from	Copen X	
E chrysia wangkan perconana wana.	🕐 🔅 – 🏚 🚼 – Kole., 🕫 Conton Pensagan Multi., 💗 👌 🖓 Search Conton Pensagan M.,	
Congram (Downey Reading	
2. Shep 2		
1. Step 3	The PC Treasurement of the PC	
G Summary	10 Ouers	
	Downloads Avenue Desp.1 Desp.1 Desp.2 Convior	
	Mutic Fanday Generator	
	KE Poters	
	🖬 Volena 🐘 🚛 👘 📖 🚛 🎬 🛄	
	L Lead Dok (C)	
	Construction Const	
	rat tarte i	
	Open Cancel	

Gambar 2. 9 Menambah Gambar

d) Untuk mengatur posisi gambar klik tombol position, kemudian

pilih salah satu menu penempatan gambar.

Steps Stars 22 underlagid produces for 2 model 2 m	Delete Not II / U ++ ×, Spie II / U ++ ×, us Tel	2 Properties Colors Previous (Herection Public	Radon Radon
Compared any permission frame. Compared A Compared	5		Langkah 1
	anglah langkah percoben fera anglah 1 Rep 2 Rep 3 Sermay		Instant all den hande hented
Kou			

Gambar 2. 10 Pengaturan Gambar

e) Jika ada ketidak cocokan pada langkah, maka seleksi langkah

yang akan dihapus kemudian klik tombol delete.



Gambar 2. 11 Step Baru

- f) Lakukan pengaturan pada langkah baru seperti pada langkahlangkah sebelumnya.
- g) Setelah semua langkah selesai, maka lakukan pengaturan pada *summary*.



Gambar 2. 12 Ringkasan Penjelasan

 h) Klik tombol preview-preview from beginning pada toolbar untuk memeriksa setiap komponen interaksi telah berjalan sesuai yang diharapkan.



Gambar 2. 13 Memeriksa Komponen Interaksi

i) Klik tombol bar untuk melihat tampilan kursus interaksi.



Gambar 2. 14 Tampilan Kursus Interaksi

j) klik tombol *interaction* pada *toolbar* untuk mengedit interaksi.



Gambar 2. 15 Edit Interaksi

- 5) Langkah-langkah untuk memasukkan video YouTube keslide presentasi *iSpring suite*.
 - a) Klik tombol YouTube, kemudia buka dan salin link

YouTubenya dan tempelkan pada jendela insert.



Gambar 2. 16 Input URL

 b) Klik tombol *preview* untuk melihat video yang sudah dimasukkan dan untuk mengatur waktu.



Gambar 2. 17 Pengaturan Waktu Jendela

c) klik tombol *preview* > *preview entire presentation* pada *toolbar*

untuk melihat tampilan yang sudah dimasukkan.



Gambar 2. 18 Tampilan Kursus Video

- 6) Langkah-langkah untuk memublikasikan hasil media iSpring suite
 - a) Pada jendela *publish presentation*, tentukan tujuan (destinasi)
 publikasi, yaitu sebagai berikut:
 - My computer (untuk menyimpan presentasi ke dalam komputer guna distribusi selanjutnya melalui internet).
 - (2) Ispring suite cloud (untuk menyimpan presentasi ke dalam iSpring suite cloud, yaitu layanan iSpring suite untuk mengunggah, menampilkan, dan mendistribusikan

presentasi, Kuis simulasi, interaksi, audio, video, dan dokumen).

- (3) *Ispring suite learn* (untuk menyimpan presentasi ke dalam akun LMS (*learning management system*) *iSpring suite*.
- (4) LMS (untuk menyiapkan presentasi guna diunggah ke dalam LMS sebuah *website*).
- (5) YouTube (untuk mengunggah presentasi ke dalam akun YouTube).
- b) Setelah tujuan (destinasi) publikasi ditentukan, misalnya dipilih ke dalam komputer (*my computer*), selanjutnya ketikkan nama proyek pada kotak *project name* dan tentukan folder penyimpanan file presentasi pada kotak folder, pilih format (HTML 5 atau video).



Gambar 2. 19 Penyimpanan Media

c) Jika pengaturan pada jendela *publish presentation* selesai dilakukan, klik tombol *publish*.

 d) Setelah proses publikasi selesai, maka akan muncul jendela pemberitahuan seperti pada gambar berikut.

🔀 iSpring Suite	×
\checkmark	
Publishing is complete!	
The course "How to get started working fro	m
nome has been published succession.	
View Course	
Open Email FTP 2	IP

Gambar 2. 20 Selesai Publish

e) File yang dipublikasikan dapat ditampilkan, dilihat dalam folder, dibagikan, dikirimkan melalui email, diunggah ke dalam FTP, dibuat menjadi *file* berformat ZIP, misalnya dipilih untuk dilihat dalam folder dengan cara klik tombol.



Gambar 2. 21 File Publikasi

 f) Untuk melihat tampilan presentasi atau kursus yang telah dipublikasikan ke dalam komputer, klik ganda file index.html tersebut sehingga presentasi atau kursus tersebut akan tampil dalam jendela browser yang secara default biasanya terbuka dalam *microsoft edge* atau *google chrome*.

- Langkah-langkah mengubah file HTML 5 menjadi aplikasi android:
 - a) Download file software website 2 APK Builder Pro pada google.
 - b) Buka aplikasinya, kemudian setting aplikasi menjadi seperti dibawah ini.

Website 2 APK Builder Pro v5.0 (With App Bundle Support)		
File Build Mode Help & Support Keystore & Signing About Check for Updates		
👼 WEBSITE Z APK BUILDER 🛛 🖹 🤽 🔇	• 🖯 🖯	MATERIAL
Project Metadata Splash I	review	Extras
Website type to Convert Local HTML Website Web URL		Support Zoom
Ann Title AKU GEMAR RELAJAR		Zoom Buttons
		Side ScrollBars
Package Name com , goyar , websiteZapk		Text Selection
Version Name 1.0 Version Code 1	CHIHH H	Save Form Data
App Orientation Auto Rotate Portrait Landscape		Full Screen
Dutput Directory CAlleers/Diah Galuh/Desktop Change Customize App		JavaScript APIs
Permissions		HTTPs Only Content
Cache Mode		Allow External URLs
About Dialog Text dibuat oleh buguru 🔿 No Cache		Contine on Exit
App Share text Coba Aplikasi Ini		Direllew Semerahat
App Exit Text Apakah akan keluar O Highly Cached Durai	ion 1500 ms	Allew Dis Assess
Browser Config Hide WebView UA Hide Andmid/Mobile UA Deskton Mode	Refault 🔘 Custom	Allow Cross Origin
	Browee	(For Local Files)
Custom Error Page Default Custom Browse Browse	biolise	Show Toolbar (Title)
Directory of Local Website: C:\Users\Dah Galuh\3D Objects\media. Change	Wheel	Live Toolbar Title
• Syat	em Default _) Custom	Home Button
IdMob Monetization Push Notifications	Lolipop ~	Pull to Refresh
Enable Disable Configure Configure Disable Configure	From File	Deep-linking
Configure Navigation Drawer Customize Material Color Scheme		
Build	d Android API	
) Enable () Disable Configure Customize	d App Rundle	Google Play

Gambar 2. 22 Setting Aplikasi

- c) Pada *directory of local website*, klik *change* untuk melihat file hasil karya.
- d) Setelah settingan sudah dilengakapi, klik build android APK yang ada disebelah pojok kanan bawah.
- e) Software sudah bisa dishare untuk diinstal di android.

3. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan proses pengucapan kalimat yang dirangkai menjadi paragraf untuk mencari informasi pada sebuah bacaan. Keterampilan membaca sangat diperlukan oleh peserta didik. Karena dengan membaca peserta didik akan bisa memahami semua pembelajaran (Harianto, 2020).

Keterampilan membaca adalah kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan untuk memperoleh sebuah informasi baru. Dengan adanya peserta didik yang terampil, maka pembelajaran Bahasa Indonesia akan mudah dipahami (Saputro et al., 2021)

Sedangkan menurut (Harianto, 2020) keterampilan membaca yaitu kapasitas seseorang dalam memahami, menafsirkan dan membaca yang melibatkan kemampuan kognitif dan motorik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk mengamati dan kemampuan berkomunikasi. Sedangkan kemampuan motorik merupakan kemampuan membaca simbol huruf.

Dari uraian pengertian keterampilan diatas, maka kesimpulannya adalah membaca merupakan kemampuan seseorang dalam mencari informasi baru pada sebuah bacaan melalui suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang dicari.

32

b. Jenis - Jenis Membaca

Menurut (Fatimah & Kartikasari, 2018) dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

- 1) Jenis-Jenis Membaca Berdasarkan Caranya
 - a) Membaca ekstensif adalah membaca teks yang banyak dengan waktu yang singkat. Membaca ekstensif meliputi membaca survai (*survey reading*), membaca sekilas (*skimming*), dan membaca dangkal (*superficial reading*).
 - b) Membaca intensif (*intensive reading*) adalah membaca secara terperinci yang meliputi membaca telaah isi dan telaah bahasa.
- 2) Jenis-Jenis Membaca Berdasarkan Tujuannya
 - a) Membaca Intensif

Membaca intensif adalah membaca yang dilakukan secara cermat dan hati-hati dengan tujuan untuk memahami bacaan secara mendalam dan detail.

b) Membaca Kritis

Membaca kritis adalah membaca dengan mengevaluasi dan memahami gagasan pokok. Tujuan dari membaca kritis adalah untuk menemukan fakta-fakta yang terdapat pada teks bacaan,.

c) Membaca Cepat

Membaca cepat adalah kegiatan membaca yang dilihat dari kecepatan membacanya saja, namun terlihat kurang efektif karena mengurangi kefokusan dalam memahami teks bacaan. d) Membaca Indah

Membaca indah adalah kegiatan membaca yang mengutamakan intonasi, gerak dan mimik yang bagus, karena membaca inah ini biasa digunakan untuk membaca karya sastra.

c. Tujuan Keterampilan Membaca

Tujuan keterampilan membaca adalah untuk mencari hal-hal fakta yang disajikan dalam bacaan sebagai unsur mencari informasi atau gagasan pokok dalam teks bacaan. Selain itu, membaca juga bertujuan untuk mengumpulkan data-data untuk melakukan penelitian. Keterampilan membaca sangat dibutuhkan oleh halayak umum dalam berbagai hal, karena dengan membaca akan mengetahui hal-hal penting yang sedang terjadi dan untuk menyempurnakan pengetahuan agar tetap informatif (Jannah et al., 2020).

- 4. Materi Paragraf
 - a. Pengertian Paragraf

Paragraf merupakan gabungan beberapa kalimat yang terdiri dari kalimat pokok dan kalimat penjelas. Setiap paragraf mempunyai gagasan pokok tersendiri. Gagasan pokok sama saja diartikan dengan ide pokok paragraf (Shansabilah et al., 2023).

Paragraf adalah rangkaian kalimat yang tersusun secara logis yang mengandung pikiran pokok dari sebuah kalimat (Syahputra et al., 2022). Paragraf merupakan rangkaian untuk membentuk sebuah gagasan yang mengandung satu ide pokok. Penulisan paragraf menjorok kedalam (Munawir, 2021).

Dari pengertian paragraf diatas, dapat disimpulkan bahwa paragraf adalah suatu kesatuan ide pokok dan kalimat penjelas yang terangkum dalam satu bacaan dengan sistematika penulisan menjorok kedalam. Tujuan dari ide pokok dalam sebuah paragraf ialah untuk menentukan informasi dalam teks bacaan.

b. Jenis-Jenis Paragraf

Jenis-jenis paragraf berdasarkan letak gagasan utamanya, paragraf dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut (Purwanto, 2022):

1) Paragraf Deduktif

Paragraf deduktif memiliki gagasan pokok diawal paragraf atau kalimat pertama. Setelah kalimat pertama diikuti dengan kalimat penjelas.

2) Paragraf Induktif

Paragraf induktif adalah paragraf yang ide pokoknya berada diakhir paragraf. Kalimat sebelumnya sebagai kalimat penjelas.

3) Paragraf Campuran

Paragraf campuran adalah gabungan gagasan utama yang berada di awal dan akhir rangkaian kalimat. Ide pokok tersebut ditandai dengan kata yang sering diulang-ulang dalam satu paragraf tersebut.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi dari tiga SD terdapat beberapa permasalahan yaitu tentang materi pembelajaran yang sulit mengakibatkan respon belajar peserta didik rendah dan keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran yang logis dan ketelitian tinggi. Siswa menganggap materi Bahasa Indonesia yang sulit adalah materi paragraf tentang membaca ide pokok paragraf. Hal demikian dapat dilihat dari nilai-nilai harian peserta didik seluruh mata pelajaran. Dari seluruh mata pelajaran, nilai yang tergolong rendah adalah nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas dan kurang bervariasi. Media pembelajaran dalam bentuk *software* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih jarang digunakan, peserta didik cenderung lebih suka dengan hal baru dan peserta didik menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan bermain. Peserta didik zaman sekarang juga sangat tertarik dengan *handphone*. Jadi pembelajaran harus lebih menarik lagi agar daya tariknya tidak terkalahkan oleh *handphone*.

Dari hal tersebut peneliti ingin melakukan inovasi dengan pengadaan media pembelajaran yang kreatif dan dapat merangsang kemampuan daya berpikir logis dan mudah dipahami peserta didik. Untuk merangsang kekampuan daya pikir logis pada peserta didik perlu adanya pemahaman peserta didik tentang membaca kritis. Membaca kritis merupakan keterampilan membaca yang bertujuan untuk memahami dan mengevaluasi teks secara obyektif dan kritis yang melibatkan kemampuan untuk memahami ide- ide atau gagasan pokok. Dengan membaca kritis peserta didik dapat memperoleh hal inti dari sebuah paragraf. Selain memahamkan peserta didik tentang membaca kritis, diperlukan pula adanya media yang dapat memicu semangat peserta didik dalam belajar. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran Ispring Suite untuk diimplementasikan pada saat pembelajaran. Media ini dapat berupa software yang bisa diakses oleh peserta didik dengan berbantuan Website 2 APK Builder Pro. Media dapat dioperasikan dengan menginstal aplikasi di android setelah dibagikan softwarenya. Media ini sangat menarik peserta didik karena dapat diakses di android. Selain itu, media dilengkapi dengan materi, video dan quiz pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa untuk latihan soal dengan mudah dengan menjawab soal secara langsung dimedia tersebut.



Gambar 2. 23 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Peneliti memiliki asumsi bahwa pengembangan media *Ispring Suite* dalam penelitian ini layak dan praktis digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah baik secara mandiri, berkelompok maupun didampingi oleh guru.