

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang memiliki makna “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Umayah, 2020). Secara konseptual, media dipahami sebagai sarana yang berfungsi menjembatani proses penyampaian informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Firmadani, 2020) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai jenis alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi. Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu proses penyampaian pesan pembelajaran sehingga menjadi lebih jelas, terarah, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari media cetak seperti buku bacaan hingga media berbasis teknologi dan perangkat elektronik (Christiana et al., 2024). Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, (Amelia, 2019) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran menempati posisi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu pendidik menyampaikan

suatu materi pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Kehadiran media pembelajaran juga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan. Melalui media yang menarik dan interaktif, peserta didik tidak hanya terdorong untuk lebih aktif belajar, tetapi juga semakin termotivasi dalam mengembangkan kemampuan menulis, berbicara, dan berimajinasi secara lebih bebas dan kreatif (Tullah et al., 2022).

Terkait karakteristik media dalam konteks pendidikan, Gerlach dan Ery dalam (Rohani, 2020) menguraikan tiga ciri utama media yang menjelaskan alasan penggunaannya dalam proses pembelajaran:

1. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif merujuk pada kapasitas media untuk merekam, menyimpan, serta mereproduksi suatu kejadian atau objek secara akurat.. Melalui ciri ini, sebuah kejadian atau proses dapat diatur dan ditampilkan kembali kapan saja sesuai kebutuhan, terutama apabila objek tersebut mudah diabadikan melalui kamera atau perangkat perekam lainnya.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif mengacu pada kemampuan media untuk menyajikan peristiwa yang memakan waktu lama kepada siswa hanya dalam waktu singkat, seperti dua atau tiga menit, melalui teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif merupakan kemampuan media yang memungkinkan suatu objek berpindah melalui ruang, sehingga peristiwa tersebut dapat disaksikan secara simultan oleh banyak siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif panjang terkait kejadian tersebut.

Menurut pakar ahli media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Sanjaya dalam (Rohani, 2020)<sup>1</sup> mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa kelompok berdasarkan sudut pandang yang berbeda, sebagai berikut:

1. Pertama, berdasarkan karakteristiknya, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama: 1) Media auditif, yakni media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran semata atau berfokus pada elemen suara belaka, seperti radio dan perekaman audio. 2) Media visual, yaitu media yang bersifat penglihatan tanpa elemen suara, meliputi foto, transparan, slide gambar, serta berbagai materi cetak seperti grafis. 3) Media audiovisual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar yang dapat diamati, contohnya video rekaman, film dalam berbagai format, slide bersuara, dan sejenisnya.
2. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: 1) media yang memiliki daya jangkau luas dan dapat digunakan secara serentak, seperti radio dan televisi; serta 2) media dengan cakupan yang dibatasi oleh faktor ruang dan waktu, seperti slide film, film, video, serta bentuk serupa lainnya.
3. Apabila dilihat dari teknik atau mekanisme penerapannya, media dapat dikategorikan menjadi dua kelompok, yakni: 1) media yang diproyeksikan, misalnya slide film, strip film, transparan, dan varian serupa; serta 2) media yang tidak memerlukan proyeksi, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya. Dari penjelasan tersebut, dirangkum bahwa keragaman jenis media pembelajaran sangat tinggi, sehingga guru diwajibkan memiliki kompetensi dalam menyeleksi media yang paling sesuai. Pemilihan media yang tepat pada proses belajar mengajar mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, sementara penggunaan media yang kurang menarik berpotensi menyebabkan materi pelajaran tidak memperoleh perhatian dari siswa (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran memberikan kontribusi besar bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran tersebut meliputi:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan  
Penggunaan media pembelajaran meminimalkan perbedaan interpretasi antar guru serta mengurangi disparitas informasi di antara siswa, tidak peduli di mana pun mereka berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik  
Media dapat menyajikan informasi melalui kombinasi suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulatif. Sehingga membantu guru membangun suasana belajar yang lebih hidup, variatif, dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif  
Adanya media memfasilitasi komunikasi dua arah yang aktif, berbeda dengan tanpa media di mana guru sering kali mendominasi penyampaian satu arah (Rohani, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa didapatkan di mana saja. Media pembelajaran tidak harus berupa benda tiruan maupun benda konkret untuk belajar dikelas. Guru bisa menggunakan media berupa video pembelajaran, media animasi, dan media interaktif lainnya, sehingga guru bisa mengajar dengan efektif pembelajaran menjadi menarik dan siswa akan mendapatkan pengalaman secara jelas dengan melalui media interaktif.

## **2. Ekomultimedia (E-Komik Multimedia)**

### **a. Pengertian Ekomultimedia (E-Komik Multimedia)**

*Ekomultimedia* merupakan media pembelajaran digital yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Istilah *ekomultimedia* dalam penelitian ini merujuk pada e-komik multimedia, yaitu media pembelajaran yang mengintegrasikan teks narasi, ilustrasi komik, audio (suara karakter), animasi sederhana, serta interaksi pengguna dalam satu kesatuan media digital. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, *ekomultimedia* dirancang sebagai sarana bantu belajar yang tidak hanya

menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman visual dan auditif yang terpadu. Menurut (Firmadani, 2020) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih efektif, sambil meningkatkan fokus serta motivasi belajar siswa melalui presentasi yang lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan minat dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2021) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang mengombinasikan teks, visual, audio, dan animasi mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga minat belajar siswa sekolah dasar meningkat secara signifikan. Karakter interaktif pada media tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya berperan sebagai penerima informasi. Dengan demikian, pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran berbentuk komik juga memiliki daya tarik yang besar bagi siswa sekolah dasar. Bahan ajar dalam bentuk komik mampu meningkatkan minat membaca dan pemahaman siswa karena disajikan secara visual, komunikatif, serta selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Amelia, 2018). Kehadiran gambar, warna, dan alur cerita yang runtut membuat siswa lebih tertarik dibandingkan bacaan yang hanya berisi teks konvensional. Atas dasar itu, pengintegrasian komik dengan unsur multimedia dalam bentuk *ekomultimedia* dipandang sebagai strategi yang tepat untuk mendukung pembelajaran teks narasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *ekomultimedia* (e-komik multimedia) merupakan media pembelajaran digital interaktif yang menggabungkan kekuatan visual komik, unsur audio, serta fitur interaksi multimedia untuk membantu peserta didik

memahami teks narasi secara lebih konkret dan bermakna. Pengembangan *ekomultimedia* berbasis kearifan lokal dalam penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada peningkatan minat literasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap teks narasi serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal melalui pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

**b. Desain dan Bentuk *Ekomultimedia* (E-Komik Multimedia)**

*Ekomultimedia* yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran digital berbasis e-komik multimedia yang dirancang menggunakan platform Genially dan dapat diakses melalui perangkat android, komputer ataupun laptop. Media ini menyajikan materi teks narasi berbasis cerita rakyat lokal Nganjuk dalam bentuk komik digital yang dipadukan dengan teks narasi, ilustrasi visual, serta audio suara karakter, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Struktur media diawali dengan halaman utama (main menu) yang memuat beberapa komponen utama, yaitu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP–TP), tombol baca komik, kuis evaluasi, panduan penggunaan, serta profil pengembang. Tombol baca komik mengarahkan pengguna langsung pada rangkaian cerita komik yang disusun secara runtut sesuai alur narasi, sementara kuis berisi sepuluh soal pemahaman yang dirancang untuk mengukur pemahaman pengguna terhadap isi cerita, unsur teks narasi, dan pesan moral yang disampaikan. Selain itu, media ini dilengkapi dengan tombol navigasi seperti lanjut, kembali, beranda, dan reset untuk memudahkan pengoperasian secara mandiri. Secara keseluruhan, desain *ekomultimedia* ini dirancang tidak hanya sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mendorong keterlibatan aktif, menumbuhkan minat literasi, serta membantu pengguna memahami teks narasi secara lebih konkret, kontekstual, dan bermakna.

### c. Karakteristik *Ekomultimedia*

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional, terutama pada kemampuannya menggabungkan berbagai unsur media sekaligus melibatkan pengguna secara aktif dalam proses belajar. Multimedia interaktif dalam pembelajaran dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi peserta didik melalui interaksi langsung dengan materi (Supryanto et al., 2025). Karakteristik tersebut menjadikan multimedia interaktif relevan diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar, yang menuntut penyajian materi secara konkret, menarik, dan selaras dengan tahap perkembangan peserta didik.

Pandangan ini konsisten dengan temuan penelitian (Angelysca & Kusnadi, 2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan elemen interaksi pengguna ke dalam satu platform terintegrasi yang memungkinkan penggunaan secara independen. Melalui media ini, proses pembelajaran tidak lagi berlangsung satu arah, melainkan membuka ruang bagi interaksi dua arah antara pengguna dan media, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi, memberikan respons, serta memperkuat pemahaman secara berkelanjutan.

Berdasarkan kedua kajian tersebut, karakteristik *ekomultimedia* (e-komik multimedia) dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

#### 1) Mengintegrasikan beragam unsur media

*Ekomultimedia* dirancang dengan memadukan teks narasi, ilustrasi komik, audio berupa suara karakter, serta animasi sederhana dalam satu media pembelajaran digital. Integrasi berbagai unsur tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret dan menarik.

2) Bersifat interaktif

Media ini memungkinkan pengguna berinteraksi melalui tombol navigasi, pilihan menu, serta pengerjaan kuis pemahaman. Media membuka peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, bukan sekadar sebagai penerima pasif informasi, melainkan sebagai pelaku yang memberikan respons terhadap materi pembelajaran..

3) Mendukung pembelajaran mandiri

*Ekomultimedia* dirancang agar dapat digunakan secara mandiri dengan alur penyajian materi yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta memberikan umpan balik langsung pada siswa.

4) Menyajikan materi secara kontekstual dan bermakna

Melalui penyajian teks narasi berbasis cerita rakyat lokal dalam bentuk komik multimedia, *ekomultimedia* menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan dan latar budaya siswa.

**d. Fungsi dan Manfaat *Ekomultimedia* (E-Komik Multimedia)**

*Ekomultimedia* dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi teks narasi. Media komik digital berfungsi sebagai sarana visual naratif yang mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mudah, menarik, dan bermakna (Syahfitri & Saragih, 2025). Integrasi antara teks dan ilustrasi dalam bentuk cerita berurutan memudahkan siswa menangkap alur cerita, tokoh, serta pesan yang disampaikan dalam bacaan (Setyaningsih, 2023). Adapun fungsi *ekomultimedia* dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Sarana penyampaian materi pembelajaran, menyajikan materi teks narasi dalam bentuk cerita komik digital yang memadukan teks dan visual sehingga memudahkan pemahaman isi bacaan.
- 2) Pendukung peningkatan keterampilan membaca, Ilustrasi visual yang menyertai teks membantu memperjelas makna bacaan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita.

- 3) Alternatif media pembelajaran inovatif, berfungsi sebagai media pembelajaran kreatif yang menghadirkan variasi dan interaksi dalam proses belajar mengajar.

Selain ketiga fungsi tersebut, media pembelajaran *ekomultimedia* (e-komik multimedia) juga memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar, melalui penyajian teks narasi dalam bentuk e-komik multimedia yang menarik, variatif, serta mampu mengurangi kesan pembelajaran yang monoton.
- 2) Membantu memahami isi teks narasi, melalui perpaduan teks, ilustrasi visual, dan audio yang disajikan secara terpadu memberikan pengalaman yang lebih konkret dan mendalam.
- 3) Mendorong keterlibatan aktif, melalui fitur interaktif seperti menyediakan interaksi melalui navigasi, pilihan menu, serta kuis pemahaman yang menuntut respons langsung dari pengguna.
- 4) Mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel, dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa serta memungkinkan pengulangan materi kapan saja sesuai kebutuhan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *ekomultimedia* (e-komik multimedia) tidak hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman teks narasi, dan keterlibatan siswa, tetapi juga memiliki fungsi penting sebagai sumber belajar, media pendukung pembelajaran, dan alat evaluasi. Dengan memadukan unsur multimedia interaktif dan cerita rakyat berbasis kearifan lokal, *ekomultimedia* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

#### e. Kelebihan dan Kekurangan *Ekomultimedia* (E-Komik Multimedia)

Penggunaan *ekomultimedia* sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam implementasinya di sekolah dasar. *Ekomultimedia* dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan

interaksi pengguna untuk mendukung pembelajaran teks narasi. Karakteristik tersebut menjadikan *ekomultimedia* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus menghadirkan tantangan tertentu dalam penerapannya.

Menurut (Triana et al., 2021), multimedia interaktif memiliki sejumlah kelebihan ketika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, antara lain sebagai berikut:

1. Menyajikan pembelajaran interaktif dan inovatif, melalui navigasi dan respons media sehingga pembelajaran tidak berlangsung satu arah.
2. Mengintegrasikan berbagai unsur media dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi membantu menyajikan materi secara lebih jelas, konkret, dan menarik.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar, dengan tampilan visual dan audio yang menarik mampu mengurangi kejenuhan serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.
4. Mempermudah pemahaman materi, dengan adanya ilustrasi dan animasi membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami.
5. Mendukung kemandirian belajar, memungkinkan pengguna belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing.

Di samping berbagai kelebihan tersebut, penggunaan *ekomultimedia* juga memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian (Triana et al., 2021), multimedia interaktif memiliki sejumlah kekurangan, antara lain sebagai berikut:

1. Biaya penggunaannya mahal, memerlukan perencanaan, desain, serta perangkat lunak pendukung, sehingga pada tahap awal membutuhkan biaya dan waktu yang lebih besar dibandingkan media pembelajaran konvensional.
2. Menuntut kesiapan sarana dan prasarana teknologi, Penggunaan *ekomultimedia* memerlukan perangkat pendukung seperti komputer,

laptop, atau gawai serta layar proyeksi, yang belum tentu tersedia secara merata di semua sekolah.

3. Berpotensi kurang efektif, apabila tampilan, alur, dan konten *ekomultimedia* tidak dirancang dengan baik, media tersebut berisiko tidak mampu meningkatkan motivasi maupun pemahaman siswa secara signifikan
4. Membutuhkan kompetensi yang lebih, guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengoperasikan dan mengelola media berbasis multimedia agar *ekomultimedia* dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran..

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *ekomultimedia* memiliki kelebihan utama dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna melalui integrasi berbagai unsur multimedia, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar, pemahaman, serta kemandirian siswa. Namun demikian, penerapan *ekomultimedia* juga memiliki keterbatasan, terutama terkait kebutuhan sarana teknologi, kompetensi pengguna, serta proses pengembangannya. Oleh karena itu, pengembangan *ekomultimedia* perlu dirancang secara matang agar kelebihannya dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### 3. Teks Narasi

#### a. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi merupakan bentuk teks yang menyajikan cerita tentang rangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur waktu dan melibatkan tokoh-tokoh tertentu. Melalui teks ini, penulis menyampaikan kisah, pengalaman, atau peristiwa, baik yang bersumber dari kenyataan maupun bersifat imajinatif, sehingga pembaca atau pendengar dapat mengikuti jalannya cerita dengan jelas. Teks narasi memuat cerita mengenai suatu kejadian atau pengalaman yang disampaikan secara kronologis dan logis,

sehingga alur cerita mudah dipahami serta makna yang terkandung di dalamnya dapat ditangkap dengan baik (Sukmadewi & Fauziah, 2025).

Teks narasi menggambarkan peristiwa yang dialami oleh tokoh dengan adanya konflik dan penyelesaian, yang disusun secara runtut berdasarkan hubungan waktu dan sebab-akibat (Qatrinada & Apoko, 2024). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, teks narasi juga berperan sebagai media penyampaian pesan, nilai, dan pengalaman hidup yang dapat memperkaya pemahaman serta mengembangkan daya imajinasi pembaca atau pendengar. Oleh karena itu, teks narasi memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran bahasa karena melatih kemampuan memahami isi bacaan, mengenali struktur cerita, dan menafsirkan makna yang tersirat.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks narasi adalah teks yang menyajikan cerita tentang rangkaian peristiwa secara runtut dengan melibatkan unsur tokoh, alur, dan latar tertentu, serta bertujuan menyampaikan kisah sekaligus pesan kepada pembaca atau pendengar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, teks narasi menjadi materi yang relevan karena membantu siswa memahami isi cerita, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca pemahaman secara lebih bermakna.

#### **b. Struktur Teks Narasi**

Struktur teks narasi merupakan kerangka atau susunan bagian-bagian cerita yang membangun keutuhan sebuah narasi. Struktur ini berfungsi untuk mengatur alur cerita agar tersaji secara runtut, logis, dan mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar. Kejelasan struktur dalam teks narasi sangat penting karena membantu pembaca mengikuti jalannya cerita, memahami konflik yang muncul, serta menangkap penyelesaian dan pesan yang disampaikan.

Menurut (Suhartika & Indihadi, 2021) menyatakan bahwa struktur teks narasi secara umum terdiri atas tiga bagian utama, yaitu orientation, complication, dan resolution. Struktur tersebut menjadi ciri

pokok yang membedakan teks narasi dari jenis teks lainnya dan berfungsi membangun alur cerita secara kronologis dan bermakna. Adapun penjelasan masing-masing struktur teks narasi adalah sebagai berikut:

1) Orientasi (*Orientation*)

Orientasi merupakan bagian awal teks narasi yang berfungsi memperkenalkan latar cerita, tokoh-tokoh yang terlibat, waktu, serta tempat terjadinya peristiwa. Pada tahap ini, pembaca diberikan gambaran awal mengenai situasi cerita sehingga memiliki pemahaman dasar sebelum memasuki rangkaian peristiwa berikutnya. Orientasi membantu pembaca mengenali konteks cerita dan menyiapkan alur menuju konflik yang akan berkembang.

2) Komplikasi (*Complication*)

Komplikasi adalah bagian teks narasi yang memuat munculnya permasalahan atau konflik yang dialami oleh tokoh. Pada tahap ini, peristiwa dalam cerita mulai berkembang dan ketegangan meningkat karena tokoh menghadapi berbagai hambatan atau masalah. Komplikasi merupakan inti dari teks narasi karena menjadi penggerak utama alur cerita dan menentukan arah perkembangan peristiwa yang dialami tokoh

3) Resolusi (*Resolution*)

Resolusi merupakan bagian akhir teks narasi yang berisi penyelesaian dari konflik atau permasalahan yang telah muncul sebelumnya. Pada tahap ini, cerita mencapai titik akhir dengan penyelesaian masalah, baik berupa akhir yang bahagia, sedih, maupun terbuka. Resolusi berfungsi memberikan kejelasan akhir cerita serta membantu pembaca memahami pesan atau nilai yang ingin disampaikan melalui rangkaian peristiwa dalam teks narasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks narasi terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi yang saling berkaitan dan membentuk alur cerita secara utuh. Pemahaman terhadap

struktur teks narasi sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena membantu siswa memahami isi cerita secara sistematis, mengikuti perkembangan alur, serta menangkap makna dan pesan yang terkandung dalam teks narasi.

### c. Unsur Teks Narasi

Unsur-unsur teks narasi merupakan komponen intrinsik yang membangun keutuhan sebuah cerita. Keberadaan unsur-unsur ini menentukan keterpaduan makna, kejelasan alur cerita, serta pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, pemahaman terhadap unsur-unsur teks narasi menjadi dasar penting agar siswa mampu memahami, menganalisis, dan menyusun teks narasi secara runtut dan bermakna.

Unsur-unsur intrinsik teks narasi yang umumnya muncul dalam tulisan siswa sekolah dasar meliputi tema, alur, latar, tokoh, perwatakan, sudut pandang, dan amanat (Agustin & Citrawati, 2024). Unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan membentuk struktur cerita yang utuh. Adapun unsur-unsur teks narasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau ide utama yang mendasari keseluruhan cerita. Tema menjadi arah pengembangan cerita dan tercermin melalui rangkaian peristiwa yang dialami tokoh. Pada teks narasi siswa sekolah dasar, tema yang sering muncul antara lain pengalaman pribadi, persahabatan, kegiatan sehari-hari, dan peristiwa sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa.

#### 2) Alur (*Plot*)

Alur adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara runtut dari awal hingga akhir cerita. Alur berfungsi menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya secara logis dan kronologis. Penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung menggunakan alur maju, yaitu alur yang bergerak secara berurutan sesuai urutan waktu kejadian.

3) Latar

Latar merupakan keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar membantu pembaca membayangkan kondisi cerita secara lebih jelas. Dalam teks narasi siswa, latar yang sering digunakan meliputi latar tempat (rumah, sekolah, tempat wisata), latar waktu (pagi, siang, sore), dan latar suasana (senang, sedih, tegang).

4) Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengalami dan menjalankan peristiwa dalam cerita. Tokoh dalam teks narasi siswa sekolah dasar umumnya terdiri atas tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama sering kali adalah penulis sendiri atau orang terdekat, seperti teman dan anggota keluarga.

5) Perwatakan (Penokohan)

tokoh yang ditampilkan dalam cerita. Penokohan dapat digambarkan secara langsung maupun tidak langsung melalui tindakan, dialog, dan peristiwa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih banyak menampilkan tokoh dengan perwatakan protagonis atau bersifat baik dalam teks narasi yang mereka tulis.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis menempatkan dirinya dalam cerita. Sudut pandang menentukan dari sisi mana cerita disampaikan. Pada teks narasi siswa sekolah dasar, sudut pandang orang pertama (“aku”) paling dominan digunakan karena siswa cenderung menuliskan pengalaman pribadi.

7) Amanat

Amanat merupakan pesan moral atau nilai yang ingin disampaikan penulis melalui cerita. Amanat dapat disampaikan secara tersirat maupun tersurat. Unsur ini sering menjadi bagian yang paling sulit dituangkan oleh siswa, karena mereka cenderung fokus pada peristiwa tanpa secara sadar merumuskan pesan yang ingin disampaikan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur teks narasi memiliki peran penting dalam membangun keutuhan dan makna cerita. Pemahaman yang baik terhadap unsur tema, alur, latar, tokoh, perwatakan, sudut pandang, dan amanat akan membantu siswa memahami teks narasi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penyajian teks narasi melalui media yang menarik dan kontekstual, seperti e-komik multimedia, menjadi strategi yang relevan untuk membantu siswa mengenali dan memahami unsur-unsur teks narasi secara lebih konkret dan bermakna.

#### **4. Kearifan Lokal dalam Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Kearifan Lokal**

Kearifan lokal didefinisikan sebagai himpunan nilai-nilai, norma, pengetahuan, dan praktik budaya yang berkembang di tengah masyarakat setempat serta diwariskan lintas generasi sebagai panduan kehidupan bermasyarakat. Unsur-unsur tersebut terbentuk dari akumulasi pengalaman panjang komunitas dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam di sekitarnya, sehingga mengandung ajaran luhur yang berperan menjaga keharmonisan kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal mencakup nilai sosial, moral, etika, dan budaya yang berfungsi sebagai identitas sekaligus dasar pembentukan karakter individu dalam masyarakat (Wulandari et al., 2024).

Pandangan serupa menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan kekayaan budaya daerah yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran karena mengandung berbagai nilai positif, seperti gotong royong, tanggung jawab, kejujuran, dan kepedulian sosial. Dalam konteks ini, kearifan lokal tidak hanya dimaknai sebagai tradisi atau adat istiadat semata, tetapi juga sebagai sumber nilai pendidikan yang mampu membentuk karakter peserta didik secara kontekstual dan bermakna, terutama pada jenjang sekolah dasar (Maharani & Muhtar, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat serta memiliki peran strategis sebagai sumber pembelajaran dan sarana penanaman karakter. Dalam pendidikan dasar, integrasi kearifan lokal menjadi relevan karena dekat dengan kehidupan siswa, mudah dipahami, serta efektif dalam menanamkan nilai moral dan membangun identitas budaya sejak dini.

#### **b. Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar**

Kearifan lokal memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang mendukung pembelajaran kontekstual dan bermakna di sekolah dasar. Melalui integrasi nilai budaya, tradisi, serta pengalaman hidup yang dekat dengan lingkungan peserta didik, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan realitas kehidupan siswa (Annisha, 2024). Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep akademik, tetapi juga mengenal dan menghayati nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakatnya, sehingga proses belajar berlangsung lebih bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Selain meningkatkan relevansi pembelajaran, kearifan lokal sebagai sumber belajar juga berperan dalam memperkuat literasi budaya dan identitas peserta didik. Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks budaya lokal cenderung meningkatkan keterlibatan siswa karena memiliki kedekatan emosional dengan pengalaman mereka sehari-hari (Mursalim et al., 2025). Nilai-nilai budaya yang dihadirkan dalam pembelajaran tidak hanya membantu pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai budaya dan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya daerah melalui pendidikan formal.

Berdasarkan uraian tersebut, kearifan lokal dapat dipahami sebagai sumber belajar yang strategis dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menghadirkan materi yang kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Integrasi kearifan

lokal dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memperkaya pemahaman konsep, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan minat belajar, memperkuat literasi budaya, serta membangun karakter dan identitas siswa sejak dini. Oleh karena itu, pemanfaatan kearifan lokal sebagai dasar pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadi langkah yang relevan dan penting untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, bermakna, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

### c. **Cerita Rakyat Sebagai Teks Narasi**

Cerita rakyat adalah jenis teks narasi yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun di kalangan masyarakat, serta mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang khas dari suatu wilayah. Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, cerita rakyat memiliki peran yang penting karena dapat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa, terutama membaca dan menyimak, sekaligus menanamkan nilai karakter serta memperkuat identitas budaya lokal peserta didik (Muhyidin, 2025). Cerita rakyat sebagai teks narasi disusun melalui alur peristiwa yang runtut, kehadiran tokoh-tokoh yang jelas, latar tempat dan waktu tertentu, serta pesan moral yang tersirat maupun tersurat, sehingga relatif mudah dipahami oleh siswa.

Selain memiliki kedekatan dengan dunia siswa, cerita rakyat juga menunjukkan karakteristik naratif yang selaras dengan struktur teks narasi. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai bacaan hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mengandung unsur orientasi, rangkaian peristiwa, konflik, dan penyelesaian yang utuh (Ferando et al., 2025). Melalui penyajian cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat memahami unsur-unsur teks narasi secara lebih konkret, sekaligus meningkatkan pemahaman isi bacaan serta keterampilan berpikir kritis melalui proses pemaknaan cerita.

Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran teks narasi turut

berperan dalam upaya pelestarian kearifan lokal. Cerita rakyat yang dihadirkan sebagai bahan pembelajaran memungkinkan siswa mengenal budaya daerah, nilai-nilai moral, serta identitas lokal yang terkandung di dalamnya melalui konteks cerita yang dekat dengan kehidupan mereka (Indrawati & Purbani, 2020). Dengan demikian, pemanfaatan cerita rakyat sebagai teks narasi tidak hanya membantu siswa memahami struktur dan isi cerita, serta berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal secara kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan bentuk teks narasi yang sangat sesuai dan strategis untuk digunakan dalam pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Selain memenuhi struktur teks narasi, cerita rakyat berperan edukatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, menginternalisasi nilai-nilai karakter, serta memperdalam apresiasi terhadap kearifan lokal. Dengan demikian, penggunaan cerita rakyat sebagai basis teks narasi dalam pengembangan media *ekomultimedia* menjadi opsi tepat guna mendukung proses pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Kajian penelitian yang relevan digunakan sebagai landasan perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema, pendekatan, maupun jenis produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu tersebut dijadikan acuan untuk mengidentifikasi posisi penelitian, menemukan persamaan dan perbedaan, serta menegaskan kebaruan (*novelty*) penelitian pengembangan *ekomultimedia* bermuatan kearifan lokal pada materi teks narasi. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik dan kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar disajikan pada tabel berikut:

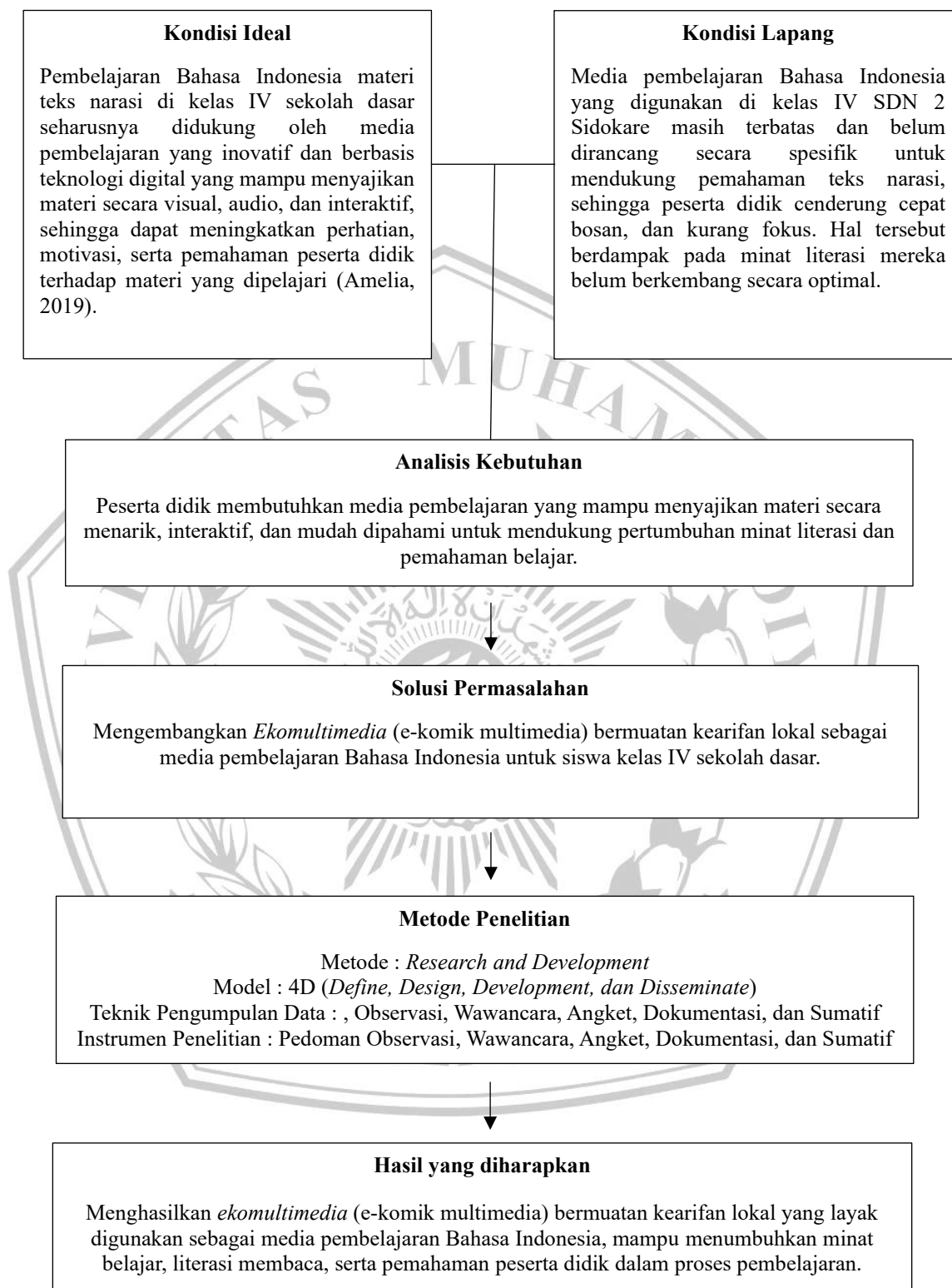
**Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan**

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Wardatunnissa & Haris (2025). Pengembangan Media <i>E-Comic</i> Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD	1. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) . 2. Sama mengembangkan media <i>e-komik</i> bermuatan kearifan lokal.	1. Studi sebelumnya menerapkan model ADDIE, sementara penelitian ini menggunakan model 4D. 2. Peneliti terdahulu fokus pada pengembangan karakter, sedangkan peneliti saat ini pada teks narasi. 3. Penelitian terdahulu untuk kelas V SD, sedangkan penelitian saat ini untuk kelas IV SD. 4. Produk pada penelitian terdahulu berupa <i>e-komik</i> konvensional, sedangkan penelitian ini mengembangkan <i>ekomultimedia (e-komik multimedia)</i> yang mengintegrasikan audio, navigasi interaktif, dan kuis
Pobela dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Komik</i> Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di SD	1. Melaksanakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Menggunakan model pengembangan 4D 3. Mengembangkan media pembelajaran <i>e-komik</i> berbasis cerita rakyat lokal. 4. Ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.	1. Penelitian terdahulu difokuskan pada muatan lokal/budaya daerah, sedangkan penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. 2. Produk penelitian terdahulu belum mengintegrasikan unsur multimedia interaktif secara lengkap seperti audio karakter dan kuis interaktif.
Savera dkk. (2025). Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sapè Sono' pada Pembelajaran IPAS	1. Melaksanakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 2. Menggunakan model pengembangan 4D	1. Penelitian terdahulu digunakan pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini digunakan pada mata

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	<p>3. Mengembangkan media <i>e-komik</i> berbasis kearifan lokal.</p> <p>4. Diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.</p> <p>5. Menggunakan kurikulum merdeka</p>	<p>pelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>2. Penelitian terdahulu berfokus pada pelestarian budaya, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman teks narasi dan minat literasi membaca.</p> <p>3. Produk penelitian ini dikembangkan sebagai <i>ekomultimedia</i> yang memadukan teks, ilustrasi komik, audio, dan kuis interaktif.</p>



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir