

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi berbagai persoalan, terutama dalam pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik di jenjang sekolah dasar. Anak-anak sebenarnya tidak memasuki dunia sekolah tanpa bekal, karena sejak usia dini mereka telah berinteraksi dengan bahasa melalui lingkungan keluarga dan sosialnya. Interaksi tersebut membentuk ragam dialek, sikap berbahasa, serta pengalaman komunikasi yang beragam (Hadi, 2019). Kondisi ini menuntut guru untuk menyadari bahwa pembelajaran bahasa seharusnya berangkat dari kemampuan awal yang telah dimiliki siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara lebih kontekstual dan memberi ruang bagi berkembangnya kemampuan berbahasa secara alami.

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar semakin terlihat ketika masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, termasuk dalam menafsirkan unsur-unsur dalam bacaan. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh (Firdaus, 2023; Umalihatyati et al., 2024; Yani & Rachmania, 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menghadapi berbagai hambatan dalam pemahaman membaca, mulai dari keterbatasan kemampuan membaca, gangguan visual dan auditori, hingga strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi pendekatan konvensional belum mampu mendorong pemahaman bacaan secara mendalam. Dengan demikian, peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu diarahkan pada strategi yang lebih fleksibel, melibatkan siswa secara aktif, serta bermakna bagi pengalaman belajar mereka agar kemampuan berbahasa, khususnya dalam hal memahami isi bacaan dapat berkembang secara optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar hingga kini masih banyak mengalami kendala yang berpengaruh terhadap kualitas pemerolehan

bahasa peserta didik. Persoalan yang cukup menonjol berkaitan dengan rendahnya efektivitas pembelajaran, antara lain karena metode yang digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan bahasa anak, keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta keberagaman latar belakang sosial dan budaya siswa (Sagita & Hamzah, 2024). Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran bahasa di banyak sekolah dasar masih berbentuk metode konvensional dengan penggunaan media dan sumber belajar yang relatif terbatas. Akibatnya, interaksi pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Situasi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik, yang selanjutnya berimplikasi pada belum berkembangnya keterampilan berbahasa secara maksimal, baik dalam aspek menyimak, membaca, berbicara, maupun menulis (Kuntarto et al., 2025). Pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum berorientasi pada siswa juga membuat pemahaman terhadap materi bahasa menjadi kurang mendalam dan bermakna. Atas dasar tersebut, permasalahan pendidikan bahasa di Indonesia menegaskan perlunya pembaruan pendekatan pembelajaran yang lebih peka terhadap konteks, responsif terhadap kebutuhan siswa, serta selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar semakin tampak ketika ditinjau pada pelaksanaan pembelajaran di kelas IV, khususnya pada materi teks narasi. Pada jenjang ini, kegiatan membaca belum sepenuhnya mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap bacaan. Akibatnya, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita secara menyeluruh. Hambatan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pemahaman alur, tokoh, dan pesan dalam teks narasi, tetapi juga tercermin dari rendahnya antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan membaca di kelas. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh (Fierdiansyah et al., 2024) menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV berkaitan dengan proses pembelajaran yang belum mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran

berbasis teks, yang pada akhirnya turut memengaruhi minat literasi mereka. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Safira et al., 2025) yang menyatakan bahwa rendahnya minat literasi siswa sekolah dasar berkaitan dengan terbatasnya variasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa secara visual dan kontekstual. Berbagai temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks narasi di kelas IV masih memerlukan dukungan strategi dan media pembelajaran yang relevan agar siswa dapat memahami isi cerita secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada 14 Desember 2025 dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk, diketahui bahwa sekolah sebenarnya telah memanfaatkan media pembelajaran digital secara terbatas, seperti penggunaan proyektor untuk menampilkan materi. Namun, media yang digunakan belum bersifat spesifik dan terancang untuk mendukung pembelajaran membaca dan pemahaman bacaan secara mendalam, khususnya pada materi Bahasa Indonesia. Kemudian didapati bahwa ketika siswa dihadapkan pada bacaan yang cukup panjang, sebagian dari mereka cepat merasa bosan dan kurang fokus. Kondisi ini berdampak pada pemahaman siswa yang belum optimal terhadap isi bacaan. Guru menilai bahwa siswa akan lebih antusias apabila pembelajaran disajikan melalui media yang memadukan unsur visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas IV yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana siswa lebih mudah memahami informasi apabila disajikan secara visual, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari (Piaget dalam Tanod et al., 2025). Selain itu, pada tahap perkembangan ini siswa lebih menyukai media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi di dalamnya (Amelia, 2019). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan naratif menjadi hal yang penting untuk membantu siswa memahami teks narasi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah telah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun,

media yang digunakan belum dikembangkan secara spesifik untuk membantu siswa memahami dan menafsirkan bacaan secara lebih mendalam. Media yang ada masih bersifat umum dan belum dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran membaca. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan siswa yang belum optimal, yang terlihat dari kurangnya minat membaca, mudahnya rasa jenuh muncul, dan berkurangnya konsentrasi belajar selama kegiatan membaca berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Faizatu Zahra, 2024) kemampuan membaca pemahaman siswa yang rendah secara erat kaitannya dengan kurangnya pemanfaatan media digital yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan interaktif. Akibatnya, minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas membaca belum berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman terhadap bacaan, tetapi juga mampu menumbuhkan minat literasi siswa secara berkelanjutan.

Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Hatima, 2025). Berbagai bentuk narasi lokal, seperti cerita rakyat, legenda daerah, maupun sejarah setempat, termasuk cerita rakyat Nganjuk, memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Isi cerita yang dekat dengan pengalaman dan lingkungan sosial siswa membuat mereka lebih tertarik untuk membaca, memahami, serta menafsirkan cerita secara aktif. Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbahasa siswa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter dan penguatan identitas budaya lokal (Muhyidin, 2025). Nilai-nilai lokal yang terkandung dalam cerita rakyat turut memperkaya pengalaman literasi siswa karena relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, pengintegrasian cerita rakyat Nganjuk ke dalam media pembelajaran teks narasi dapat dipandang sebagai langkah strategis

untuk mendukung pengembangan minat literasi siswa sekaligus menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Integrasi kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, fleksibel, serta berorientasi pada peserta didik. Melalui Kurikulum Merdeka, pemanfaatan potensi lokal didorong sebagai sumber belajar agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan dekat dengan kehidupan nyata mereka (Putri & Febrilia, 2023). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks narasi, cerita rakyat, serta legenda daerah dapat dijadikan sebagai media literasi yang tidak hanya memperkuat pengembangan kemampuan berbahasa, tetapi juga berkontribusi dalam penginternalan nilai-nilai budaya dan pembentukan karakter peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Khoirunnisaa et al., 2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital mampu meningkatkan minat membaca, keterlibatan siswa, serta keterampilan berpikir kritis melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan kontekstual. Pemanfaatan media digital yang dipadukan dengan konten lokal dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, karena mampu mengintegrasikan aspek literasi, budaya, dan teknologi secara seimbang. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang memuat kearifan lokal tidak hanya relevan dari sisi kurikulum, tetapi juga strategis dalam menumbuhkan minat literasi serta memperkaya pengalaman belajar siswa sekolah dasar.

Pengembangan *ekomultimedia* dalam pembelajaran teks narasi perlu berpijak pada landasan teoretis yang memandang siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar, salah satunya melalui perspektif konstruktivisme. Dalam pandangan ini, pengetahuan tidak dipahami sebagai sesuatu yang disampaikan secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan dibentuk melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif siswa dalam mengolah informasi yang diperolehnya. Penerapan pendekatan

konstruktivisme dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut kehadiran media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Aspek ini semakin krusial bagi siswa sekolah dasar yang sedang berada pada fase perkembangan operasional konkret. Penggunaan media audiovisual dianggap efektif karena mampu merangsang secara simultan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep serta isi teks bacaan secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar (Sari, 2025). Sejalan dengan kerangka pemikiran tersebut, media audio visual berbasis digital juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil analisis yang dilakukan oleh (Buana & Anggi Citra Apriliana, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual digital, seperti komik digital dan multimedia interaktif, secara konsisten berdampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya pada aspek pemahaman literal dan interpretatif. Selain mendukung pemahaman bacaan, media audio visual juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat membaca, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media digital berbasis visual dan audio selaras dengan prinsip konstruktivisme karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun makna teks secara aktif melalui pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual (Buana & Anggi Citra Apriliana, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran digital dan interaktif telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian terdahulu dan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media interaktif dinilai mampu mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman materi melalui penyajian konten yang lebih visual, menarik, dan mudah diakses. Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi turut berperan aktif dalam proses pembelajaran (Raehang & Karim, 2024). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Monalisa et al., 2024) yang menyimpulkan penggunaan media pembelajaran

digital terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perbaikan kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. Media digital yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi terbukti mampu menumbuhkan minat baca, meningkatkan konsentrasi, serta membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Beragam bentuk media digital, seperti komik digital, video interaktif, dan e-book, juga efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, berbagai hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran teks narasi memiliki dasar empiris yang kuat untuk mendukung peningkatan minat literasi dan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik dan kearifan lokal oleh beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan berbagai peneliti. Di antaranya merupakan studi yang dilaksanakan oleh (Wardatunnissa & Haris, 2025) dengan judul "*Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*". Temuan dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media e-comic bertema kearifan lokal, yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, dinilai valid, praktis, serta efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar. Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada penggunaan media e-komik digital yang memadukan elemen kearifan lokal sebagai alat pembelajaran berbasis konteks. Namun demikian, penelitian Wardatunnissa & Haris lebih menitikberatkan pada penguatan karakter peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan e-komik multimedia yang tidak hanya menyajikan visual dan teks, tetapi juga mengintegrasikan unsur audio serta kuis interaktif untuk mendukung pemahaman teks narasi dan minat literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian lain dilakukan oleh Rahmaniya (Savera et al., 2025) dengan judul "*Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sapè Sono' sebagai Upaya Pelestarian Budaya pada Pembelajaran IPAS*". Penelitian tersebut

berorientasi pada pengembangan e-komik berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV yang bertujuan mendukung pelestarian budaya. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) serta pemanfaatan e-komik berbasis kearifan lokal. Adapun perbedaannya, penelitian Savera dkk. difokuskan pada mata pelajaran IPAS dengan penekanan pada aspek pelestarian budaya, sementara penelitian ini diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi, dengan tujuan mengembangkan pemahaman siswa dan minat literasi membaca siswa.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh (Pobela et al., 2025) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar*". Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media e-komik yang memuat cerita rakyat berbasis budaya lokal dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa e-komik berbasis budaya lokal mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan cerita rakyat. Namun demikian, penelitian tersebut masih menempatkan e-komik sebagai media visual dan naratif, tanpa mengintegrasikan unsur multimedia secara lebih komprehensif, seperti penggunaan audio karakter, animasi interaktif, maupun kuis pemahaman yang terhubung langsung dengan alur pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, peluang pengembangan media pembelajaran masih terbuka, khususnya dalam pengembangan e-komik multimedia yang tidak hanya menyajikan cerita rakyat lokal, tetapi juga memadukan teks narasi, visual, audio, serta kuis sebagai satu kesatuan pembelajaran yang utuh dan saling terintegrasi.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan e-komik multimedia bermuatan kearifan lokal Nganjuk pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yang dirancang untuk menumbuhkan minat literasi membaca secara kontekstual dan

interaktif. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan “*Pengembangan Ekomultimedia (E-Komik Multimedia) Bermuatan Kearifan Lokal pada Materi Teks Narasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana pengembangan *ekomultimedia* (e-komik multimedia) bermuatan kearifan lokal pada materi teks narasi di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan *ekomultimedia* bermuatan kearifan lokal pada materi teks narasi di kelas IV SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Supaya bisa memberikan media edukasi yang menarik dan bermanfaat untuk peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Berikut ini diuraikan perancangan alat pembelajaran yang terfokus pada *ekomultimedia* bermuatan kearifan lokal yang berkaitan materi teks narasi kelas IV SD:

1. Konstruksi

- a. Produk berupa *ekomultimedia* (e-komik multimedia) yang dikembangkan berbasis digital dan dapat diakses melalui perangkat komputer/laptop, serta perangkat mobile (Android/iOS) melalui browser.
- b. Ukuran relatif ringan karena berbasis web atau file html sehingga dapat dipasang di perangkat dengan spesifikasi standar.
- c. Media memerlukan koneksi internet.
- d. Menyediakan tombol navigasi interaktif (lanjut, kembali, dan ulangi) yang memudahkan siswa mengontrol alur pembelajaran secara mandiri.

- e. Pada bagian akhir pembelajaran, disediakan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi teks narasi, meliputi unsur cerita (tokoh, alur, latar, dan pesan moral, dll.).
- f. Media menggunakan skema warna yang menarik secara visual dan beberapa gambar mengenai cerita rakyat *Legenda Anjuk Ladang*, sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa.

2. Konten

Tabel 1. 1 CP, TP, dan Indikator

CP	TP	Indikator
Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.	Peserta didik mampu memahami (C2) isi teks narasi secara utuh dengan menyimak, mengamati, dan menafsirkan cerita yang disajikan secara audio dan visual melalui e-komik multimedia.	1. Peserta didik mampu memahami (C2) isi teks narasi yang disajikan. 2. Peserta didik mampu menentukan (C3) unsur-unsur teks narasi (tokoh, latar, dan alur) yang disajikan. 3. Peserta didik mampu menjelaskan (C4) keterkaitan alur peristiwa dalam cerita secara runtut.

Sumber: Olahan Peneliti

a. Isi Media

- 1) Media memuat materi pembelajaran teks narasi yang disajikan melalui cerita rakyat daerah Nganjuk (Legenda Anjuk Ladang) sebagai sarana untuk melatih pemahaman membaca dan menyimak siswa, sekaligus menumbuhkan minat literasi melalui cerita yang dekat dengan kehidupan dan budaya lokal peserta didik.
- 2) Media digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi, dan difokuskan pada kegiatan memahami isi cerita, mengenali unsur-unsur narasi (tokoh, alur, latar, dan pesan moral), serta melatih kemampuan menyimak melalui audio karakter.
- 3) Komponen media terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu:
 - a) Bagian awal, meliputi halaman sampul, kata pengantar, panduan penggunaan media, profil pengembang media, serta

tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.

- b) Bagian inti, berisi e-komik digital yang menyajikan teks narasi berbasis cerita rakyat Nganjuk dalam bentuk visual komik, dilengkapi dengan bubble text, ilustrasi tokoh dan latar, serta audio suara.
 - c) Bagian evaluasi, berupa kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi cerita.
- 4) Bahasa yang digunakan dalam media bersifat komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar, tanpa menghilangkan ketepatan kaidah Bahasa Indonesia. Penyajian bahasa dirancang agar mudah dipahami, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk aktif membaca, menyimak, serta mengekspresikan pemahamannya terhadap teks narasi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran, khususnya *ekomultimedia* (e-komik multimedia) bermuatan kearifan lokal yang dirancang sebagai pendukung pembelajaran teks narasi di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media sejenis yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi kontekstual, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada pemahaman teks, tetapi juga pada penumbuhan minat literasi siswa. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak dan memahami isi teks narasi melalui cerita rakyat daerah yang dekat dengan kehidupan mereka, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi secara teoretis dalam bidang pendidikan, tetapi juga memiliki nilai praktis sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Untuk menekankan permasalahan yang perlu dipecahkan oleh media pembelajaran. Asumsi dan batasan penelitian & pengembangan berikut di perlukan:

1. Asumsi Pengembangan

- a. SDN 2 Sidokare menggunakan kurikulum merdeka.
- b. Peserta didik memahami materi dasar teks narasi.
- c. Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Peserta didik lebih sering belajar menggunakan buku.
- e. Peserta didik mampu mengoperasikan komputer atau smartphome

2. Batasan Pengembangan

- a. Media tersebut dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi dengan mengambil cerita rakyat lokal Nganjuk.
- b. Produk *ekomultimedia* ini dipakai untuk kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Multimedia tersebut hanya dapat diakses melalui media elektronik seperti laptop, smartphome, dan Interactive Flat Panel (IFP).
- d. Uji coba dilakukan di SDN 2 Sidokare Nganjuk.

G. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

Sebagai penegas makna istilah dalam penelitian, diperlukan definisi oprasional secara konseptual untuk mengembangkan karakteristik yang perlu dikembangkan. Adapun definisi oprasional yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk pembelajaran melalui tahapan tertentu, mulai dari perencanaan, perancangan, pembuatan, hingga evaluasi kelayakan produk (Sa'diyah et al., 2020). Dalam penelitian ini, pengembangan merujuk pada proses pembuatan media pembelajaran berupa *ekomultimedia* (e-komik multimedia) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang

bertujuan menghasilkan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di sekolah dasar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu benda, alat atau komponen yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi sehingga menstimulus aspek kognitif siswa terhadap proses pembelajaran (Amelia, 2019). Dalam penelitian ini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk menyampaikan materi teks narasi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Ekomultimedia (E-Komik Multimedia)

Ekomultimedia adalah media pembelajaran digital berbentuk komik elektronik yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks narasi dalam balon percakapan, ilustrasi visual, audio (suara karakter atau narasi), serta kuis interaktif sebagai sarana evaluasi. Dalam penelitian ini, *ekomultimedia* dikembangkan menggunakan platform Genially dan dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Ekomultimedia* digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual, sehingga dapat menumbuhkan minat literasi, keterlibatan belajar, serta pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks narasi.

4. Teks Narasi

Teks narasi adalah teks yang menyajikan rangkaian peristiwa atau cerita secara runtut berdasarkan urutan waktu dengan tujuan menghibur, memberi informasi, atau menyampaikan pesan tertentu (Simangunsong et al., 2025). Dalam penelitian ini, teks narasi yang digunakan berupa cerita rakyat daerah Nganjuk, khususnya legenda lokal, yang dikemas dalam bentuk e-komik multimedia. Penggunaan teks narasi bertujuan untuk membantu peserta didik memahami unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan pesan moral, serta melatih kemampuan menyimak dan membaca pemahaman melalui media audio-visual yang menarik.

5. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merujuk pada nilai-nilai, norma, tradisi, serta pengetahuan budaya yang tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat lokal, serta diwariskan dari generasi ke generasi secara turun-temurun (Ishami et al., 2025). Hasil penelitian menjelaskan, kearifan lokal diwujudkan dalam bentuk cerita rakyat daerah Nganjuk yang dijadikan sebagai konten utama dalam *ekomultimedia*. Integrasi kearifan lokal bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya daerah, serta menanamkan nilai moral dan karakter melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

