

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Indonesia terus bergerak mengikuti perubahan zaman, baik dari cara mengajar, teknologi, sampai desain kurikulum (Shahwa et al., 2024). Transformasi pendidikan nasional menempatkan penguatan karakter dan kompetensi peserta didik sebagai orientasi utama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi Kurikulum Merdeka mengarahkan pembelajaran menuju proses belajar yang lebih bermakna melalui pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) (Kharisma et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya menargetkan penguasaan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami konsep secara komprehensif dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sejalan dengan tujuan utama pendidikan nasional dalam membentuk Profil Lulusan yang memiliki karakter unggul (Kemendikdasmen, 2025b). Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah meluncurkan berbagai program, termasuk pembentukan karakter melalui 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH)*. Program ini bertujuan menanamkan perilaku positif sejak dini, seperti kedisiplinan (Bangun Pagi), spiritualitas (Beribadah), kesehatan fisik (Berolahraga), pola makan sehat (Makan Sehat dan Bergizi), semangat belajar (Gemar Belajar), kepedulian sosial (Bermasyarakat), dan manajemen waktu (Tidur Cepat) (Kemendikdasmen, 2025a). Penerapan nilai-nilai ini ke dalam proses belajar menjadi penting untuk mewujudkan generasi yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter kuat, kemandirian, serta rasa tanggung jawab yang tinggi.

Kemampuan literasi, khususnya dalam aspek menulis, merupakan fondasi penting dalam sistem pendidikan karena menjadi sarana utama bagi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan, pengalaman, dan pemahamannya secara tertulis (Ananda et al., 2025). Meskipun demikian, secara nasional, kemampuan menulis siswa Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup serius. Rendahnya capaian literasi membaca yang tercermin dalam hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, di mana Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 81 negara dengan skor rata-rata 359 berdampak langsung pada kemampuan menulis

siswa, mengingat membaca dan menulis merupakan keterampilan yang saling berkaitan (Pratama et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kemampuan aktual siswa dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks, dan menggunakan bahasa secara efektif. Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) Fase B (kelas 3–4 SD) menekankan kemampuan peserta didik untuk memproduksi teks narasi secara runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah bahasa (Kemendikdasmen, 2025b). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menulis teks narasi masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya penggunaan bahan ajar konvensional yang kurang kontekstual dan kurang mampu merangsang imajinasi serta kreativitas siswa (Alwi & Agustia, 2024). Keterbatasan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan kualitas tulisan siswa. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan bahan ajar inovatif yang tidak hanya sesuai dengan tuntutan kurikulum, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pembelajaran yang menarik, bermakna, serta selaras dengan karakteristik perkembangan dan dunia anak-anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar di Kota Cirebon, ditemukan adanya beberapa tantangan signifikan dalam pembelajaran teks narasi. Data angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa peserta didik pada umumnya membutuhkan bahan ajar yang disajikan secara lebih menarik, baik dari segi tampilan visual maupun konteks pembelajaran, untuk mendukung pemahaman teks narasi dan pengembangan keterampilan menulis. Sebagian besar responden menunjukkan bahwa bahan ajar yang ada saat ini kurang menarik dan membuat mereka kurang termotivasi untuk membaca teks narasi. Hasil angket juga menunjukkan bahwa teks narasi yang panjang tanpa dukungan visual cenderung menyulitkan siswa dalam memahami isi cerita, sehingga diperlukan bahan ajar yang lebih ringkas dan disajikan secara menarik. Lebih lanjut, siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dan menyusun cerita secara mandiri, sehingga membutuhkan bantuan berupa contoh dan stimulus visual. Sebagian besar siswa setuju dan sangat setuju bahwa contoh teks narasi sangat dibutuhkan sebagai model bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis. Hasil angket siswa juga memperlihatkan bahwa respon positif terhadap media digital sangat tinggi, di mana 90% menyatakan sangat setuju bahwa mereka tertarik dengan penggunaan komik digital. Respon siswa juga menunjukkan ketertarikan mereka dalam mempelajari nilai-nilai karakter melalui

media cerita, sehingga pengintegrasian nilai *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* dalam bahan ajar sangat relevan.

Sejalan dengan temuan tersebut, hasil angket yang disebarakan kepada guru menunjukkan bahwa tantangan terbesar yang dihadapi siswa dalam memahami teks narasi adalah kurangnya minat baca karena bahan ajar yang kurang menarik. Guru menyadari adanya kesulitan siswa dalam memahami dan menulis teks narasi, dan sangat mendukung penggunaan contoh teks dan media visual sebagai bantuan menulis. Selain itu, para guru juga menilai bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini dianggap masih belum terintegrasi dengan pendidikan karakter, khususnya *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* yang menjadi salah satu nilai penting dalam pembentukan karakter siswa. Lebih lanjut, guru menegaskan perlunya bahan ajar yang inovatif dan interaktif berbasis digital yang tidak hanya mampu membantu siswa dalam memahami dan menulis teks narasi, tetapi juga menanamkan nilai karakter secara kontekstual. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan pengembangan bahan ajar yang lebih relevan, inovatif, dan menarik bagi siswa, sekaligus mampu mendukung penguatan pendidikan karakter. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar teks narasi berorientasi pada *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis .

Beberapa penelitian tentang penggunaan komik digital dalam pembelajaran cukup menarik perahitian. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Utami (2022) bahwa komik digital berbasis pendekatan kontekstual dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran fisika (rata-rata kelayakan 90,41%). Media ini efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki keterbacaan materi. Nabila & Lutfi (2025) juga menyampaikan bahwa media pembelajaran komik digital (e-comic) merupakan inovasi efektif yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan visual, naratif, dan interaktif yang mudah dipahami serta menyenangkan.

Komik digital hadir sebagai solusi inovatif yang memiliki potensi besar. Media ini menggabungkan kekuatan visual dan narasi, menciptakan pengalaman membaca yang interaktif dan jauh lebih menarik bagi siswa (Barliani et al., 2025) . Daya tarik visual dan format cerita yang ringkas pada komik digital dapat memfasilitasi pemahaman alur, karakter, dan pesan moral dalam cerita secara lebih mudah (Aini et al., 2025) . Selain itu, komik digital juga menawarkan

fleksibilitas untuk mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*, ke dalam alur cerita secara alami. Melalui kisah-kisah yang relevan, komik dapat menjadi jembatan yang efektif untuk menanamkan kebiasaan positif pada diri siswa tanpa terasa menggurui (Ummah & Saputra, 2025). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar teks narasi berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD, menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan.

Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang berada pada fase awal pengembangan kemampuan menulis. Pada jenjang ini, siswa umumnya belum mampu mengembangkan teks narasi secara mandiri dan kompleks, melainkan masih berada pada tahap menulis terbimbing (Ittihad et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan menulis dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks narasi berdasarkan rangkaian gambar yang disajikan dalam komik digital ke dalam bentuk tulisan sederhana. Aktivitas ini menuntut siswa untuk memahami alur cerita, mengurutkan peristiwa, serta menuangkan kembali isi cerita secara tertulis sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kebahasaan siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan Profil Lulusan berkarakter unggul, sebagaimana diwujudkan dalam program *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Berbeda dengan realita di lapangan, di mana bahan ajar teks narasi yang tersedia saat ini belum sepenuhnya mampu mendukung pencapaian tujuan tersebut. Berdasarkan temuan observasi pembelajaran teks narasi, diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Atas dasar tersebut, pelaksanaan penelitian ini dinilai penting dan relevan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Teks Narasi Berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* Bermediakan Komik Digital sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan menulis siswa SD kelas 3, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter esensial sejak dini.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana desain bahan ajar teks narasi berorientasi 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD?
2. Bagaimana implementasi bahan ajar teks narasi berorientasi 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan uji coba bahan ajar teks narasi berorientasi 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital yang dilaksanakan di SD Negeri Pekalongan dan SD Sari Putera. Penelitian tidak dilakukan pada seluruh sekolah yang menjadi lokasi observasi kebutuhan bahan ajar, melainkan difokuskan pada dua sekolah tersebut.

Pemilihan kedua sekolah didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan yang serupa, yaitu keterbatasan bahan ajar teks narasi yang menarik dan belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis. Selain itu, karakteristik peserta didik di kedua sekolah dinilai mewakili kondisi sekolah dasar pada umumnya serta adanya dukungan dan kesiapan pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Menjelaskan bagaimana desain bahan ajar teks narasi berorientasi 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD?
2. Menjelaskan bagaimana implementasi bahan ajar teks narasi berorientasi 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SD?