

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bahan Ajar**

##### **2.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Pada dasarnya, bahan ajar merupakan segala bentuk sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kosasih, 2021). Bahan ajar juga diartikan sebagai kumpulan materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Lebih lanjut, bahan ajar mencakup informasi, perangkat pembelajaran, dan teks yang dirancang secara sistematis untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas (Anawati & Kusuma, 2025). Sejalan dengan pandangan tersebut, bahan ajar merupakan komponen yang penting dalam memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh tenaga pendidik. Bahan ajar yang baik akan dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar secara giat dan mengembangkan potensi terbaiknya (Yaqin et al., 2024).

Lebih dari sekadar kumpulan materi, bahan ajar juga berfungsi sebagai sarana yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Ritonga & Iklimah, 2022). Bahan ajar merupakan segala bentuk materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, bahan ajar tidak dipahami semata-mata sebagai buku teks, tetapi mencakup beragam sumber belajar dalam bentuk cetak, visual, dan digital yang digunakan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Kusmana et al., 2025).

Dari penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai materi pembelajaran yang dirancang secara terencana dan terorganisasi sebagai sarana pendukung bagi siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan.

##### **2.1.2 Unsur-Unsur Bahan Ajar**

Bahan ajar dapat dipahami sebagai materi pembelajaran yang dihimpun dan dikembangkan secara terencana dari berbagai sumber belajar (Ulfah et al., 2021). Karena itu, terdapat komponen-komponen penting yang harus dipahami untuk menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Untuk mampu membuat bahan ajar yang baik, kita tentu harus memahami unsur-unsur tersebut. Komponen bahan ajar pada dasarnya terdiri dari beberapa bagian penting. Pertama, terdapat petunjuk belajar yang memberikan arahan bagi pendidik dan peserta didik mengenai bagaimana materi seharusnya disampaikan dan dipelajari. Kedua, bagian kompetensi yang akan dicapai memuat tujuan pembelajaran, mencakup rumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran sebagai pedoman capaian peserta didik agar kegiatan pembelajaran berjalan secara sistematis, terarah, dan dapat dievaluasi. Selanjutnya, terdapat informasi pendukung yang berfungsi melengkapi isi bahan ajar agar peserta didik memperoleh pengetahuan secara lebih mendalam dan menyeluruh. Komponen berikutnya adalah latihan-latihan, yaitu berbagai soal atau tugas yang dirancang untuk melatih serta memperkuat penguasaan materi yang telah dipelajari. Setelah itu, disertakan lembar kerja peserta didik yang berisi urutan langkah kegiatan sebagai acuan dalam melaksanakan aktivitas atau praktik pembelajaran secara terarah. Terakhir, terdapat evaluasi yang berfungsi menilai sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi. Melalui evaluasi ini, efektivitas bahan ajar maupun proses pembelajaran dapat diketahui, sehingga apabila ditemukan kelemahan, pendidik dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan (Kosasih, 2021).

### 2.1.3 Isi Bahan Ajar

Pada hakikatnya, bahan ajar (*instructional materials*) berisi muatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar mampu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Larasati, 2022).

#### 1. Pengetahuan

Dalam bahan ajar, aspek pengetahuan terbagi ke dalam empat bidang materi pembelajaran yang berbeda satu sama lain.

Tabel 2.1 Jenis Materi dalam Ranah Pengetahuan

No.	Jenis	Pengertian	Contoh
-----	-------	------------	--------

1.	Fakta	Hal-hal yang merujuk pada informasi yang bersifat nyata dan dapat dibuktikan kebenarannya, seperti penamaan benda, peristiwa sejarah, simbol tertentu, lokasi, tokoh, maupun struktur penyusun suatu objek.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945.</li> <li>b. Seminggu ada tujuh hari.</li> <li>c. Ibu kota Negara RI adalah Jakarta</li> <li>d. Ujung Pandang terletak di Sulawesi Selatan.</li> </ul>
2.	Konsep	Semua hal dapat dipikirkan untuk menghasilkan bentuk makna baru, termasuk definisi, makna, karakter, esensi, konten, dll.	Sejarah adalah pengetahuan atau gambaran tentang peristiwa dan peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.
3.	Prinsip	Posisi utama dan paling penting, termasuk teorema, rumus, maksim, asumsi, paradigma, teorema, dan hubungan antar konsep yang menggambarkan kausalitas	Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Oleh karena itu, jika parit drainase akan dibuat, harus diturunkan, tidak ditinggikan atau ditinggikan.
4.	Prosedur	Rangkaian tahap pelaksanaan kegiatan yang dirancang secara terstruktur dan mengikuti urutan kronologis secara runtut.	Proses penyusunan bahan ajar diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi pengkajian kurikulum, penelaahan sumber belajar, dan penetapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah kedua adalah membuat peta buku teks.

			Langkah terakhir adalah membuat buku teks berdasarkan struktur buku teks
--	--	--	--

## 2. Keterampilan

Dalam pembelajaran, keterampilan dipahami sebagai materi yang menekankan pengembangan kemampuan praktis peserta didik, meliputi proses berpikir, pengambilan keputusan, penggunaan bahan dan alat, serta penerapan teknik kerja. Tingkat keterampilan individu dapat dilihat dari tahapan gerakan dasar, gerakan semi rutin, hingga gerakan yang telah dikuasai secara mahir. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan perlu diselaraskan dengan potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik agar mereka mampu memiliki keterampilan kerja yang didukung oleh kecakapan hidup secara holistik.

## 3. Sikap atau Nilai

Sikap atau nilai merupakan materi pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan sikap ilmiah peserta didik. Nilai-nilai tersebut meliputi :

- a. Nilai Kebersamaan, yaitu kemampuan bekerja sama dengan orang lain tanpa membedakan latar belakang ras, agama, maupun status sosial.
- b. Nilai kejujuran, yaitu sikap melakukan pengamatan atau kegiatan percobaan secara objektif tanpa memanipulasi data hasil pengamatan.
- c. Nilai Kepedulian dan Kasih Sayang, yaitu memperlakukan orang lain secara adil tanpa membedakan kondisi sosial ekonomi maupun karakteristik individu, karena setiap manusia memiliki kedudukan yang sama sebagai ciptaan Tuhan..
- d. Nilai Tolong-menolong, yakni kesediaan membantu sesama yang membutuhkan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan.
- e. Nilai Semangat dan minat belajar, ditunjukkan melalui sntusiasme, ketrtarikan, serta rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses pembelajaran.

- f. Nilai Etos kerja, yaitu sikap kerja keras, tanggung jawab, dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas.
- g. Sikap terbuka terhadap pendapat orang lain, yang tercermin dari kerendahan hati, kesiapan menerima kritik, kesadaran terhadap kekurangan diri, serta kemampuan menerima saran secara positif.

#### **2.1.4 Prinsip-Prinsip Bahan Ajar**

Terdapat tiga prinsip penting yang menjadi acuan dalam merancang materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana secara efektif dan mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan (Kosasih, 2021). Prinsip relevansi menekankan pentingnya keselarasan antara materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Sebagai ilustrasi, jika tujuan pembelajaran menuntut penguasaan fakta melalui aktivitas mengingat, maka materi yang diberikan hendaknya berupa informasi faktual yang relevan dengan tujuan tersebut. Kedua, prinsip konsistensi menuntut adanya keseimbangan antara kompetensi yang harus dikuasai dan isi materi dalam buku ajar. Jika peserta didik diharapkan menguasai empat kemampuan dasar, maka seluruh aspek tersebut harus tercermin secara proporsional dalam materi pembelajaran. Ketiga, asas kecukupan menegaskan pentingnya penyajian materi pembelajaran secara proporsional, baik dari sisi keluasan maupun kedalaman materi, sehingga mampu mendukung pencapaian kompetensi tanpa membuat peserta didik merasa kekurangan informasi ataupun terbebani secara berlebihan. Ketiga prinsip ini menjadi fondasi dalam merancang pembelajaran yang terarah, seimbang, dan efektif (Kosasih, 2021).

#### **2.1.5 Bentuk-bentuk Bahan Ajar**

Para ahli telah membuat beberapa klasifikasi dari berbagai bahan ajar. Saat mengklasifikasikan, gunakan kriteria berikut sebagai referensi.

##### **1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya**

Bahan ajar menurut bentuknya dibagi menjadi empat jenis berikut.

- a. Bahan cetak (*printed*), yaitu beberapa bahan yang disiapkan di atas kertas yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran atau untuk menyampaikan informasi. Misalnya *handout*, buku, modul, LKS, brosur, *flyer*, *flipchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio, yaitu semua sistem yang secara langsung

menggunakan sinyal radio dan dapat diputar atau didengar oleh satu orang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.

- c. Bahan ajar pandang dengar (audio-visual), yaitu segala sesuatu yang dapat menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak. Misalnya, disk video dan film.
- d. Bahan ajar interaktif, yaitu kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dapat dimanipulasi atau dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol urutan dan perilaku alami presentasi.

## 2. Bahan Ajar Berdasarkan Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima bentuk, yaitu sebagai berikut (Larasati, 2022)

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak memerlukan peralatan proyektor untuk memproyeksikan isinya, sehingga memungkinkan siswa untuk langsung menggunakan (membaca, menonton, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Misalnya, foto, diagram, presentasi, model, dan lainnya.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang mengharuskan siswa menggunakan dan/atau mempelajari proyektor. Misalnya *slide*, transparansi *overhead*, dan proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang direkam dalam media perekam berupa sinyal audio. Untuk menggunakannya kita harus membutuhkan media player perekam, seperti *tape player*, *CD player*, *multimedia player*, dan lainnya. Contoh bahan ajar tersebut antara lain kaset, CD, *flash disk*.
- d. Bahan ajar video, yaitu bahan ajar yang membutuhkan pemutar, biasanya pemutar *video tape*, pemutar VCD, pemutar DVD.
- e. Bahan ajar komputer (media), yaitu segala macam bahan ajar non cetak yang memerlukan komputer untuk menampilkan sesuatu untuk dipelajari. Misalnya, instruksi yang dimediasi komputer dan multimedia atau hypermedia berbasis komputer.

### 3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Berdasarkan karakteristiknya, bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis cetak, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk media tertulis, seperti buku, pamflet, panduan belajar peserta didik, modul pembelajaran, lembar kerja siswa, peta dan bagan, gambar atau foto materi, serta majalah dan surat kabar.
- b. Bahan ajar berbasis teknologi, yakni bahan ajar yang memanfaatkan perangkat teknologi sebagai media penyampaian informasi, misalnya kaset audio, siaran radio, slide presentasi, film, video, siaran televisi, video interaktif, program tutorial berbasis komputer, serta multimedia pembelajaran..
- c. Bahan ajar untuk kegiatan praktik atau proyek, yaitu bahan ajar yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung, seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan berbagai perangkat pendukung kegiatan praktik lainnya.
- d. Bahan ajar berbasis interaksi manusia, yaitu bahan ajar yang digunakan untuk mendukung komunikasi langsung antarpelaku pembelajaran, terutama dalam pendidikan jarak jauh, seperti telepon, telepon genggam, konferensi video, dan sarana komunikasi interaktif lainnya.

## 2.2 Pengertian Teks Narasi

Teks narasi berasal dari kata *to narrate* yang berarti menceritakan. Cerita dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, baik berupa kejadian nyata maupun rekaan. Teks narasi merupakan salah satu bentuk wacana yang bertujuan menyampaikan suatu peristiwa secara jelas sehingga pembaca dapat memahami apa yang terjadi (Sipayung, 2021). Melalui bentuk tulisan ini, penulis berupaya menghadirkan satu atau beberapa peristiwa secara runtut sehingga pembaca seakan-akan dapat melihat dan merasakan langsung kejadian yang diceritakan.

### 2.2.1 Unsur-unsur Teks Narasi

Sebuah teks narasi dibangun oleh beberapa unsur utama yang saling berkaitan. Pertama adalah alur, yaitu hubungan fungsional antara berbagai elemen narasi yang muncul melalui tindakan, karakter, suasana hati, serta sudut pandang, dan biasanya ditandai oleh klimaks dalam rangkaian peristiwa . Alur sendiri terbagi menjadi tiga jenis, yakni alur maju, alur mundur, dan gabungan keduanya. Kedua, tindak-tanduk, yaitu segala bentuk perilaku atau perbuatan yang dilakukan tokoh dalam cerita. Tanpa adanya rangkaian tindakan, sebuah narasi hanya akan berupa deskripsi statis. Oleh karena itu, tindak-tanduk menjadi dasar utama untuk menghadirkan dinamika dalam sebuah cerita. Ketiga adalah latar, yang mencakup tempat, waktu, dan suasana peristiwa terjadi, baik berupa ruang tertentu, hari, tahun, maupun periode sejarah tertentu. Keempat, sudut pandang, yakni posisi pengarang dalam menyampaikan cerita atau dari mana peristiwa dalam narasi dilihat dan diceritakan. Terakhir, terdapat karakter dan karakterisasi, yang ditampilkan melalui tokoh-tokoh dalam narasi serta interaksi mereka. Penulis dapat menggambarkan karakter secara langsung melalui deskripsi, atau membiarkan karakter lain dalam cerita mengungkapkan sifat tokoh tersebut (Larasati, 2022).

### **2.2.2. Jenis-jenis Teks Narasi**

Teks narasi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu narasi fiksi dan narasi nonfiksi, yang dijelaskan sebagai berikut.

#### **1. Narasi Ekspositoris**

Narasi ekspositoris bertujuan memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai peristiwa yang disampaikan. Jenis narasi ini menitikberatkan pada aspek rasional dengan tujuan memperluas wawasan dan pengetahuan pembaca setelah membaca cerita yang disajikan.

#### **2. Narasi Sugestif**

Narasi sugestif tidak semata-mata bertujuan menambah pengetahuan pembaca, melainkan memberikan makna dan pengalaman emosional terhadap suatu peristiwa. Jenis narasi ini menekankan pada penghayatan makna kejadian sehingga melibatkan unsur imajinasi. Peristiwa disusun sedemikian rupa agar mampu membangkitkan daya khayal serta keterlibatan perasaan pembaca.

### **2.2.3 Struktur Teks Narasi**

Struktur teks narasi dapat disusun berdasarkan tahapan alur cerita sebagai berikut..

1. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi pengenalan unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar tempat, waktu kejadian, serta gambaran awal konflik yang akan berkembang dalam cerita..

2. Bagian Perkembangan

Bagian perkembangan merupakan inti cerita yang menampilkan rangkaian peristiwa dan tindakan tokoh. Pada tahap ini konflik mulai berkembang, ketegangan meningkat, serta muncul berbagai permasalahan yang memperkuat alur cerita.

3. Bagian Penutup

Bagian penutup merupakan akhir cerita yang menyajikan penyelesaian konflik sehingga keseluruhan peristiwa memperoleh makna secara utuh. Pada tahap ini pembaca diarahkan untuk memahami pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita secara menyeluruh..

#### **2.2.4. Kaidah Kebahasaan Teks Narasi**

Kaidah kebahasaan merupakan aturan atau prinsip penggunaan bahasa dalam pembentukan kata maupun kalimat yang menjadi ciri khas suatu jenis teks. Dalam konteks ini, kaidah kebahasaan berfungsi sebagai pembeda antara teks cerita fantasi dengan jenis teks lainnya. Terdapat enam kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi, sebagai berikut.

1. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan
2. Penggunaan kata yang mencerap panca indera dalam diskripsi latar (tempat, waktu, dan suasana)
3. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus

Makna kiasan atau makna asosiatif merupakan makna kata atau leksem yang muncul berdasarkan perasaan, pengalaman, maupun pikiran penutur dan lawan tutur. Makna ini berkaitan dengan latar sosial masyarakat pengguna bahasa, pengalaman pribadi, emosi, serta nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan berbahasa. Makna kiasan meliputi beberapa jenis, antara lain makna konotatif, stilistik, afektif, reflektif, kolokatif, dan idiomatik.

Berbeda dengan makna kiasan, makna khusus merujuk pada arti ujaran yang lebih sempit dibandingkan makna umum atau makna pusatnya. Sebagai contoh, kata dokter memiliki makna umum ‘tenaga ahli di bidang penyakit dan pengobatan’.

Makna tersebut menjadi lebih spesifik ketika digunakan dalam bentuk dokter gigi, yang berarti ‘tenaga ahli yang menangani penyakit serta perawatan gigi dan mulut (Sumarti: 2017).

4. Kata sambung penanda urutan waktu  
Kata sambung urutan waktu, contohnya setelah itu, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata sambung uruan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.
5. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah).
6. Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita

### **2. 3. 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH)**

Program *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH)* adalah inisiatif yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) untuk menanamkan kebiasaan positif pada anak-anak Indonesia sejak dini, guna membentuk generasi yang sehat, cerdas, dan berkarakter (Sinulingga, 2025). Program ini merupakan inisiatif strategis yang bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak Indonesia agar menjadi generasi yang sehat, cerdas, dan berkarakter unggul. Program ini berfokus pada tujuh kebiasaan utama yang diharapkan dapat diinternalisasi oleh anak-anak sejak dini.

Program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat merupakan inisiatif yang menekankan tujuh kebiasaan utama sebagai upaya membentuk karakter anak Indonesia agar berkembang menjadi generasi yang berkualitas, berdaya saing, dan berkarakter unggul. Kebiasaan pertama adalah bangun pagi, yang mendorong anak-anak untuk memulai hari lebih awal agar dapat memanfaatkan waktu secara produktif. Kebiasaan kedua adalah beribadah, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral melalui kegiatan ibadah sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, kebiasaan berolahraga mengajarkan pentingnya aktivitas fisik secara rutin untuk menjaga kebugaran dan kesehatan tubuh. Kebiasaan makan sehat dan bergizi menekankan pola makan seimbang yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal. Selain itu, kebiasaan gemar belajar bertujuan membudayakan semangat belajar dan rasa ingin

tahu yang tinggi pada anak-anak. Kebiasaan bermasyarakat mengajarkan pentingnya interaksi sosial dan keterlibatan dalam komunitas untuk membangun empati dan kerja sama. Terakhir, kebiasaan tidur cepat mendorong anak-anak untuk memastikan waktu istirahat yang cukup dan teratur demi kesehatan yang optimal (Kemendikdasmen, 2025c).

Pelaksanaan program ini menuntut keterlibatan aktif berbagai pihak, meliputi keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, serta media, guna mendukung tercapainya tujuan program. Kebiasaan-kebiasaan yang diperkenalkan diharapkan dapat diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari sehingga berkembang menjadi budaya positif dan terinternalisasi sebagai karakter pada diri anak-anak Indonesia. Dengan menanamkan tujuh kebiasaan ini sejak dini, program ini diharapkan mampu menciptakan individu-individu yang unggul, adaptif, dan siap bersaing di tingkat global, serta berkontribusi positif terhadap kemajuan bangsa.

#### **2.4. Komik Digital**

Komik digital merupakan bentuk komik yang disajikan dalam format elektronik sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, maupun telepon pintar (Aini et al., 2023). Berbeda dengan komik cetak, komik digital sering kali memanfaatkan elemen interaktif, animasi, dan suara untuk meningkatkan pengalaman membaca (Akhiruddin et al., 2024).

Komik digital merupakan salah satu bentuk evolusi teknologi informasi dari komik cetak yang menggunakan media digital sebagai sarana distribusi dan penyajian cerita (Wahyutiar et al., 2023). Komik digital tidak hanya mereplikasi format cetak tetapi juga menghadirkan pengalaman membaca yang lebih dinamis melalui teknologi multimedia dengan menyampaikan cerita dari dan untuk berbagai audiens, karena format naratifnya dan komunikasi ide-ide melalui kata-kata dan gambar (Thomas et al., 2024) Komik digital memainkan peran penting dalam literasi visual dan digital, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Komik digital dapat meningkatkan keterlibatan pembaca melalui fitur seperti efek suara, animasi, dan navigasi interaktif yang tidak tersedia dalam komik tradisional (Putrayasa et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan perkembangan dari komik cetak yang memanfaatkan teknologi digital sehingga penyajiannya menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan dinamis. Dengan fitur seperti animasi, suara, dan navigasi interaktif, komik digital tidak hanya memperkaya pengalaman membaca tetapi juga berperan

dalam meningkatkan literasi visual dan digital, terutama bagi generasi yang akrab dengan teknologi.

Komik digital hadir dalam berbagai jenis yang menawarkan pengalaman membaca yang unik. Salah satu jenisnya adalah webtoon, yaitu komik digital yang dirancang dalam format vertikal dan dioptimalkan untuk perangkat seluler (Hidayati, F.L. & Ardillas, 2021). Kemudian ada motion comics, yang memadukan animasi dan efek suara sehingga memberikan pengalaman yang mendekati film animasi (Smith, 2015). Selanjutnya, interactive comics memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan alur cerita, seperti memilih jalannya cerita sesuai preferensi (Utamingsih et al., 2023). Selain itu, augmented reality (AR) comics memanfaatkan elemen realitas tertambah (AR) untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam (Bhatia et al., 2024).

Dalam komik terdapat berbagai elemen desain yang menjadi komponen utama dalam membentuk keseluruhan tampilan visual. Elemen-elemen ini merupakan bagian-bagian kecil yang jika disatukan akan menciptakan komposisi desain yang utuh (Sambada, 2016). Adapun elemen-elemen desain tersebut antara lain:

*a. Space (Ruang)*

Komik membutuhkan ruang sebagai wadah tampilannya, baik itu di atas kertas, kanvas, media digital, maupun media lainnya. Ruang tertentu dalam panel terkadang sengaja dibiarkan kosong agar memberikan kesan lega dan menuntun pembaca dalam mengikuti alur gerakan karakter.

*b. Image (Gambar)*

Gambar dalam komik umumnya dibuat dengan goresan tangan, baik secara bebas maupun terstruktur, sebagai representasi visual dari cerita.

*c. Teks*

Teks dalam komik merupakan bentuk visual dari simbol suara atau angka. Setiap simbol bisa memiliki makna berbeda tergantung pada budaya atau bahasa masing-masing bangsa.

*d. Point dan Dot*

Titik tidak selalu berbentuk bulat, tetapi dapat pula berupa kotak kecil, bintang, maupun bentuk kecil lainnya. Adapun istilah *dot* secara khusus mengacu pada bentuk titik yang berwujud lingkaran kecil.

e. *Line (Garis)*

Garis terbentuk dari serangkaian titik atau bintang yang saling menyatu. Garis bisa lurus (*straight line*) atau melengkung (*curve line*), tergantung pada kebutuhan visualisasi.

f. *Shape*

*Shape* adalah bentuk yang memiliki dua dimensi, yakni panjang dan lebar (sumbu X dan Y).

g. *Form*

Form merupakan bentuk yang memiliki tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi (sumbu X, Y, dan Z), sehingga menimbulkan kesan volume, ruang, atau kedalaman.

h. *Tone atau Value (gradient, lighting, dan shading)*

*Tone* merujuk pada intensitas warna yang bisa dibuat lebih terang atau lebih gelap. Efek gradasi, pencahayaan (*lighting*), dan bayangan (*shading*) dapat dicapai melalui teknik seperti arsir.

i. *Colour (hue)*

Warna dalam desain komik dibedakan menjadi tiga kategori utama berdasarkan jenis pembentukannya:

1. Warna Cahaya (*Light Color*) – Dikenal juga sebagai warna aditif, terdiri dari tiga warna primer cahaya: Merah (*Red*), Hijau (*Green*), dan Biru (*Blue*), disingkat RGB.
2. Warna Transparan (*Transparent Colour*) – Dihasilkan dari empat warna primer: Cyan, Magenta, Kuning (*Yellow*), dan Hitam (*Black*), atau CMYK.
3. Warna Tidak Transparan (*Opaque Colour*) – Disebut juga warna subtraktif, terdiri dari warna primer seperti putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

j. *Pattern (Pola)*

Pattern atau pola digunakan dalam komik untuk menciptakan efek visual tertentu, sering kali diterapkan sebagai screentone.

k. *Texture*

Tekstur memberikan kesan permukaan pada gambar, apakah terlihat halus, kasar, lembut, atau keras, dan bisa dicapai dengan teknik visual tertentu.

Komik digital memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya semakin populer. Keunggulan tersebut meliputi aksesibilitas yang memungkinkan pembaca mengaksesnya kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Selain itu, komik digital menawarkan interaktivitas melalui animasi dan suara, serta memiliki distribusi yang luas sehingga dapat menjangkau pembaca global tanpa hambatan geografis. Keunggulan lainnya adalah sifatnya yang ramah lingkungan, karena mengurangi penggunaan kertas dan biaya produksi (Devista & Kadafi, 2021).

Namun, komik digital juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan kepemilikan fisik, karena pembaca tidak dapat memiliki koleksi fisik seperti pada komik cetak. Tantangan lainnya adalah ketergantungan pada teknologi, yang berarti komik digital memerlukan perangkat digital dan koneksi internet untuk diakses. Selain itu, isu hak cipta dan pembajakan menjadi perhatian serius, karena komik digital rentan terhadap penyebaran ilegal tanpa izin dari pencipta (Arianto Putro, 2021).

## **2.5. Kemampuan menulis.**

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar (Siregar & Ikawati, 2025). Dalam konteks pendidikan, menulis dipahami sebagai kemampuan siswa untuk menuangkan gagasan, ide, dan pengalaman ke dalam bentuk bahasa tulis secara terstruktur dan bermakna sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kemampuan menulis tidak hanya berkaitan dengan aspek mekanik penulisan, tetapi juga melibatkan proses berpikir, pengorganisasian ide, serta pemilihan bahasa yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca (Muid et al., 2024).

### **2.5.1 Hakikat dan Aspek Kemampuan Menulis**

Kemampuan menulis pada dasarnya terdiri atas kombinasi beberapa aspek berikut:

1. Konten dan ide, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan yang kaya dan relevan dengan topik tulisan.

2. Organisasi teks, merupakan keterampilan mengatur struktur tulisan agar runtut dan mudah dipahami.
3. Kosakata dan bahasa, kemampuan memilih kata yang sesuai konteks serta penggunaan tata bahasa yang benar.
4. Mekanika tulisan, merupakan aspek penulisan huruf, tanda baca, ejaan yang tepat.
5. Revisi dan editing, yaitu kemampuan mengoreksi tulisan sendiri untuk mencapai kualitas teks yang lebih baik.

Meningkatnya kemampuan menulis siswa berkaitan dengan perhatian terhadap aspek-aspek di atas, termasuk penggunaan strategi pembelajaran seperti brainstorming, webbing, atau Text-Based Approach untuk membantu penataan ide dan struktur teks (Aditya Dhananjaya et al., 2024). Kemampuan menulis menjadi indikator penting keberhasilan literasi siswa karena berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam mengolah informasi (Yuniati Rachman & Nur Yusuf, 2024).

### **2.5.2 Tingkatan-Tingkatan Kemampuan Menulis**

Walaupun dalam kajian literatur definisi tingkatan kemampuan menulis belum baku seperti level CEFR, beberapa penelitian pendidikan menggunakan kategori kualitas tulisan atau proses berpikir menulis sebagai tingkatan atau level kemampuan siswa:

#### **a. Kategori Kualitas Tulisan (Rubrik Penilaian)**

Dalam banyak penelitian empiris tentang kemampuan menulis siswa, tulisan dianalisis menurut kategori pencapaian kualitas berdasarkan rubrik penilaian, misalnya; Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Contoh penerapan kategori ini terlihat dalam penelitian tentang kemampuan menulis teks narasi yang menunjukkan hasil tulisan siswa diklasifikasikan menjadi beberapa tingkat capaian berdasarkan unsur isi, organisasi, kosakata, dan ejaan (Rahmayanti et al., 2023).

#### **b. Tahapan Proses Penulisan**

Banyak pendekatan pendidikan modern melihat kemampuan menulis sebagai proses berjenjang, yang meliputi:

1. Pra-menulis, yaitu merencanakan dan menghasilkan ide

2. Menulis draf awal, yaitu mengekspresikan ide dalam bentuk awal teks
3. Menelaah & revisi, yaitu memperbaiki isi, struktur, dan mekanik tulisan
4. Publikasi/penilaian akhir, yaitu menyajikan teks akhir untuk pembaca

Walaupun tahapan ini lebih sering dipakai dalam konteks pengajaran menulis akademik, ia mencerminkan perkembangan kemampuan menulis dari penataan ide dasar ke penulisan yang kompleks dan komunikatif sesuai tujuan pembelajaran (Yuniati Rachman & Nur Yusuf, 2024).

## **2.6. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka**

### **2.6.1. Pengertian Capaian Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan pernyataan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Capaian Pembelajaran berisi deskripsi kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menunjukkan kemajuan belajar peserta didik secara holistik pada akhir suatu fase pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, CP menjadi acuan utama bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran, asesmen, serta pengembangan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Kehadiran CP dalam Kurikulum Merdeka menggantikan peran Kompetensi Dasar (KD) yang sebelumnya digunakan dalam Kurikulum 2013. CP disusun berdasarkan capaian antar fase, bukan per kelas, agar proses pembelajaran lebih fleksibel dan berorientasi pada perkembangan peserta didik. Pendekatan ini memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan strategi dan media pembelajaran sesuai konteks lingkungan belajar dan potensi siswa.

### **2.6..2. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B**

Bahasa Indonesia Fase B diperuntukkan bagi peserta didik kelas III dan IV sekolah dasar. Pada fase ini, peserta didik diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dan bernalar secara efektif sesuai dengan tujuan dan konteks kehidupan sehari-hari. Peserta didik menunjukkan minat terhadap berbagai jenis teks, mampu memahami serta menyampaikan gagasan melalui kegiatan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B mencakup empat elemen utama sebagai berikut:

1. Menyimak, yaitu kemampuan memahami ide pokok, pesan, dan informasi dari teks lisan, media audio, atau instruksi yang disampaikan dalam berbagai konteks komunikasi.
2. Membaca dan Memirsa, yaitu kemampuan memahami isi, struktur, dan makna teks narasi, deskripsi, serta teks informatif sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Berbicara dan Mempresentasikan, yaitu kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, serta informasi dengan bahasa yang santun dan intonasi yang sesuai, baik dalam percakapan maupun presentasi sederhana.
4. Menulis, yaitu kemampuan menulis berbagai jenis teks seperti narasi, deskripsi, prosedur, dan eksposisi dengan kalimat yang runtut, kosakata yang tepat, serta penggunaan ejaan yang benar.

Melalui keempat elemen tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbahasa secara terpadu sebagai dasar literasi berkelanjutan di jenjang pendidikan berikutnya.

### **2.6.3. Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka**

Tujuan pembelajaran adalah deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) murid yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun secara kronologis berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu yang menjadi prasyarat menuju Capaian Pembelajaran (CP).

Secara operasional, komponen Tujuan Pembelajaran dapat memuat tiga aspek berikut ini:

- a. Kompetensi, yaitu kemampuan yang dapat didemonstrasikan oleh murid atau ditunjukkan dalam bentuk produk yang menunjukkan murid telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Konten, yaitu ilmu pengetahuan inti atau konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran

- c. Variasi, yang menjelaskan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi yang perlu dikuasai murid untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misal: mengevaluasi, menganalisis, memprediksi, menciptakan, dan sebagainya.

Pada penelitian yang dilakukan, alur tujuan pembelajaran diantaranya adalah;

- a. Siswa dapat mengetahui tentang teks narasi dan ciri-ciri teks narasi serta dapat melakukan perbaikan teks narasi berdasarkan masukan dari guru atau teman sekelas
- b. Siswa mengetahui jenis teks narasi dan mengetahui contoh teks narasi berorientasikan *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* serta dapat mengidentifikasinya
- c. Siswa dapat mengidentifikasi dan mengetahui unsur instrinsik dan ekstrinsik teks narasi.
- d. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai struktur dan isi teks narasi serta aspek kebahasaan yang digunakan.

## **2.7. Penelitian Terdahulu.**

Sejumlah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berbasis komik digital telah dilakukan oleh berbagai peneliti. Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berkontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, terutama dalam memahami serta menulis teks narasi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menitikberatkan pada aspek kognitif, seperti peningkatan pemahaman bacaan dan kemampuan menulis, tanpa menekankan pada pengembangan nilai karakter. Berikut ini disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan:

1. Penelitian oleh Khansa Nur Ghazalah (2023) berfokus pada pengembangan media komik strip elektronik sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan yang sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif. Media komik strip

yang dikembangkan menampilkan cerita naratif sederhana dengan ilustrasi menarik serta bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD. Melalui uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba terbatas kepada peserta didik, diperoleh hasil bahwa media komik strip elektronik tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks narasi karena dapat memudahkan siswa memahami alur cerita, tokoh, serta pesan moral yang terkandung dalam teks.

Selain meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan komik elektronik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan membaca karena media menampilkan unsur visual yang menarik dan mudah dipahami (Ghazalah, 2023). Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter atau kebiasaan positif dalam konten ceritanya. Dengan demikian, perbedaan utama antara penelitian Ghazalah (2023) dan penelitian ini terletak pada orientasi nilai pendidikan karakter. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan menulis teks narasi, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH)* melalui isi dan pesan moral dalam komik digital. Artinya, penelitian ini menggabungkan aspek kognitif dan afektif secara terpadu dalam bahan ajar.

2. Penelitian oleh Mohamad Fatih (2023) yang berjudul *Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar* juga menggunakan pendekatan R&D model ADDIE. Penelitian ini mengembangkan media komik narasi sebagai bahan ajar yang dirancang untuk mengasah keterampilan menulis dan membaca siswa sekolah dasar. Komik yang dihasilkan menampilkan cerita sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak sehingga mudah dipahami. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli bahasa, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan bahasa. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan menulis karangan narasi dan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Keunggulan dari penelitian ini terletak pada integrasi dua keterampilan berbahasa yaitu membaca dan menulis dalam satu media pembelajaran yang sama (Fatih, 2023). Namun demikian, konten komik narasi yang dikembangkan masih terbatas pada aspek keterampilan

berbahasa dan belum mengaitkan isi cerita dengan penguatan nilai karakter anak. Di sinilah perbedaan dengan penelitian ini, yang tidak hanya mengembangkan bahan ajar teks narasi berbasis komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga berorientasi pada pembentukan karakter positif melalui *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam isi cerita, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkuat dimensi afektif peserta didik serta mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila yang berdaya saing dan berkarakter unggul.

3. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mimin Novita Sari di Universitas Negeri Semarang (UNNES, 2023) berjudul *Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan media komik digital yang membantu siswa memahami dan memaparkan informasi penting dalam teks narasi. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan konten cerita, validasi ahli, dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Komik digital terbukti membantu siswa dalam mengidentifikasi tokoh, latar, dan pesan utama cerita, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek kognitif pemahaman bacaan tanpa menyinggung dimensi afektif atau nilai moral yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, penelitian ini masih terbatas pada pengembangan kemampuan akademik semata (Sari, 2023). Sementara itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) yang terletak pada integrasi antara pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis komik digital dan penanaman nilai-nilai karakter melalui *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Kebaruan ini tidak hanya memperkuat fungsi media sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadikannya wahana pembentukan karakter siswa agar memiliki kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran teks narasi karena mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berbahasa siswa. Namun, belum ada penelitian yang

secara eksplisit mengembangkan bahan ajar komik digital yang berorientasi pada nilai-nilai karakter *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar teks narasi yang tidak hanya bersifat informatif dan menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter unggul generasi muda untuk mendukung terwujudnya Indonesia Emas 2045.

## **2.8. Kerangka Berpikir**

Kemampuan memahami teks narasi merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena melatih siswa memahami isi dan nilai moral dalam cerita. Namun, bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami struktur dan makna teks. Perkembangan teknologi digital membuka peluang menghadirkan bahan ajar yang lebih inovatif, salah satunya melalui komik digital yang menggabungkan teks dan gambar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, program *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH)* menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, spiritualitas, dan kepedulian sosial. Integrasi nilai 7 KAIH dalam bahan ajar menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan generasi yang cerdas dan berkarakter unggul. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis komik digital berorientasi 7 KAIH diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menanamkan nilai karakter melalui visualisasi tokoh dan cerita yang dekat dengan kehidupan anak.

Penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan guru. Tahap desain berfokus pada perancangan *storyboard* komik yang memuat unsur teks narasi serta nilai-nilai 7 KAIH. Tahap pengembangan menghasilkan produk komik digital yang telah melalui proses validasi oleh para ahli. Selanjutnya, tahap implementasi dilaksanakan untuk menguji kelayakan dan efektivitas produk dalam pembelajaran. Adapun tahap evaluasi bertujuan melakukan penyempurnaan terhadap produk hasil pengembangan.

Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan literasi siswa baik itu membaca maupun menulis, dan pemahaman teks narasi siswa, serta kurangnya bahan ajar berkarakter. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis dan membentuk kebiasaan positif siswa, sekaligus menjadi bagian dari upaya mencetak pelajar berkarakter unggul untuk mendukung Indonesia Emas 2045.



