

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arus perubahan yang menyertai perkembangan global pada abad ke-21 telah memperluas tuntutan terhadap bidang pendidikan. Kondisi tersebut mengharuskan pendidikan tidak sekadar berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk membekali generasi muda dengan kemampuan yang diperlukan agar dapat beradaptasi dan berkompetisi dalam tatanan global yang semakin kompleks. Tantangan tersebut menuntut adanya transformasi cara pandang pada sistem pendidikan, yang sebelumnya berfokus pada penguasaan konten semata menjadi pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Dalam konteks tersebut, pembelajaran literasi perlu dirancang secara kontekstual sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan daya nalar dan kapasitas intelektual peserta didik, serta membekali kompetensi yang relevan dalam merespons berbagai tuntutan di era modern (Trisiantari *et al.*, 2023).

Pergeseran perspektif pendidikan menuntut perubahan dari pendekatan berbasis hafalan menuju pembelajaran yang berorientasi pada beragam kompetensi, mencakup kemampuan bernalar kritis, menciptakan gagasan, berinteraksi secara efektif, serta bekerja sama dalam proses penyelesaian masalah (Siskawati *et al.*, 2026). Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya pendidikan di Indonesia melampaui sekadar menargetkan pencapaian elemen kognitif, melainkan turut menekankan pembentukan karakter serta keterampilan hidup peserta didik secara utuh (Hakim & Rohaeni, 2026)

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan untuk menghadapi tuntutan tersebut adalah keterampilan menulis, khususnya menulis teks narasi. Namun, kemampuan siswa kelas V untuk menulis teks narasi masih tergolong rendah (Suhartika & Indihadi, 2021). Banyak peserta didik belum memahami struktur teks narasi secara menyeluruh serta belum optimal dalam mengembangkan gagasan menjadi suatu wacana tertulis yang tersusun secara logis, koheren, dan memiliki daya tarik bagi pembaca (Hamdiyah & Puspitasari, 2023). Selain itu, mayoritas siswa memandang kegiatan menulis sebagai aktivitas monoton, sehingga minat mereka dalam menulis masih rendah (Wulandari, 2021).

Dominannya pola pembelajaran konvensional dalam aktivitas belajar berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulis secara lebih aktif dan optimal. Aktivitas belajar Bahasa Indonesia cenderung berfokus pada metode ceramah dan pemberian tugas yang lebih menekankan pada hafalan oleh guru. Padahal, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang menggunakan model dan media yang mampu mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara aktif (Antari *et al.*, 2025). Keterbatasan kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan dan melakukan penalaran secara mendalam menyebabkan potensi kritis serta kreativitas siswa belum berkembang secara optimal (Nugrahani & Hardini, 2021). Di samping itu, ketidaksesuaian antara perkembangan teknologi dan praktik penggunaan media pembelajaran masih menjadi salah satu persoalan dalam proses pendidikan, yang belum sepenuhnya diarahkan untuk menghadirkan pengalaman belajar berbasis digital yang sesuai dengan kecenderungan peserta didik terhadap informasi yang bersifat visual, dinamis, dan melibatkan interaksi secara langsung (Trisiantari & Diputra, 2024).

Mengingat hal tersebut, perlu dilakukan pengembangan terkait media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi guna meningkatkan kemampuan menulis sekaligus mendorong motivasi belajar peserta didik (Anggita *et al.*, 2024).

Kondisi serupa juga ditemui di SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka. Mengacu pada temuan pengamatan yang dijalankan pada 11 Juli 2025 di kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka, pola pembelajaran Bahasa Indonesia terkait topik teks narasi yang diterapkan masih berorientasi pada transmisi informasi dari guru kepada peserta didik. Dalam praktiknya, penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan lisan dengan buku paket ditempatkan sebagai acuan belajar yang dominan.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil tes kemampuan menulis teks narasi yang diperuntukkan bagi siswa kelas V. Tes yang digunakan yakni tes unjuk kerja menulis teks narasi berdasarkan indikator struktur, isi, penggunaan bahasa, dan ejaan. Hasil tes menunjukkan rerata skor siswa sebesar 68. Dari 25 siswa, hanya 11 siswa yang memenuhi KKTP, sedangkan yang belum memenuhi KKTP sebanyak 14 siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwasanya kompetensi siswa dalam menulis teks narasi dikategorikan masih rendah sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan bahan ajar yang lebih inovatif.

Keterangan yang disampaikan oleh guru kelas V dalam proses wawancara turut memperkuat temuan mengenai rendahnya kemampuan menulis teks narasi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Aktivitas belajar yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan posisi aktif kepada peserta didik karena penyampaian materi masih didominasi oleh guru. Akibatnya, proses pengembangan keterampilan menulis melalui latihan yang dilakukan secara bertahap belum terlaksana secara

optimal. Keterangan dari guru juga mengungkapkan bahwasanya siswa masih menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam menggagas isi cerita, menyusun urutan peristiwa secara koheren, mengenali perbedaan antara tulisan fiksi dan nonfiksi, serta menentukan penggunaan kata yang tepat sesuai dengan konteks.

Kajian terhadap bahan pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengungkapkan bahwasanya pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan LKPD cetak. Bahan ajar tersebut belum menyediakan aktivitas belajar yang interaktif, belum memanfaatkan media digital, serta belum mengintegrasikan cerita rakyat Bali sebagai konteks pembelajaran. Materi yang disajikan masih bersifat tekstual sehingga kurang mampu memfasilitasi kecenderungan gaya belajar visual serta kompetensi membaca dan menulis siswa. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pemanfaatan cerita rakyat Bali sebagai muatan dalam bahan ajar digital menciptakan dorongan yang lebih besar bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif karena isi cerita memiliki keterkaitan dengan kehidupan dan latar budaya yang mereka kenal. Kedekatan konteks tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna sekaligus mendukung penguatan identitas budaya lokal pada peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar digital yang memuat narasi cerita rakyat Bali dapat menghadirkan fungsi pembelajaran yang bersifat ganda, yakni mendukung penyampaian pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran, dan keberadaannya membuka ruang bagi siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati nilai-nilai yang berkembang dalam budaya lokal (Lestari et al., 2026).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran

digital yang bukan semata-mata relevan dengan materi pembelajaran, melainkan turut bisa menarik minat belajar siswa serta mendukung ketercapaian target kompetensi. Situasi tersebut menuntut guru untuk mampu merancang media pembelajaran digital yang relevan secara isi sekaligus menarik minat belajar dan mendukung ketercapaian kompetensi dasar siswa (Sitepu *et al.*, 2026).

E-Modul merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang menyediakan potensi dalam memicu partisipasi siswa sekaligus mendukung terciptanya aktivitas belajar yang lebih efektif (Indrayani *et al.*, 2026). Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, E-Modul dipilih sebagai solusi karena mendukung penyajian konten pembelajaran secara multimodal dengan memadukan informasi berbasis teks, ilustrasi visual, video, latihan, dan umpan balik secara langsung. Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan e-modul memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengendalikan tahapan belajarnya, mulai dari menentukan waktu belajar hingga menyesuaikan tempo pemahaman terhadap materi sesuai dengan kebutuhan individual. Selain itu, integrasi cerita rakyat Bali dalam E-Modul diharapkan bisa meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami struktur dan unsur teks narasi melalui contoh yang dekat dengan kehidupan mereka (Idayanti & Suleman, 2024).

E-Modul ialah bahan ajar digital yang dikonstruksi dengan interaktif dan fleksibel dengan memadukan teks, gambar, video, serta latihan yang mendukung pembelajaran mandiri dan bermakna (Trisiantari *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pengembangan E-Modul berbasis cerita rakyat Bali menjadi alternatif solusi untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan kompetensi peserta didik pada era modern sekaligus menyesuaikan dengan kondisi nyata proses pembelajaran di

sekolah. E-Modul ini menghadirkan konten pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan budaya yang kontekstual sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi (Sandat & Wulandari, 2024).

Produk E-Modul yang akan dikembangkan memuat cerita rakyat Bali, seperti Ni Bawang dan Ni Kesuna, Pan Balang Tamak, dan I Ketut Jelantik sebagai materi utama. E-Modul dikemas dalam format digital interaktif yang memadukan teks bacaan, ilustrasi, narasi audio, video pembelajaran singkat, serta latihan soal yang dilengkapi dengan umpan balik otomatis. Selain itu, E-Modul dirancang responsif terhadap gaya belajar visual serta membaca dan menulis, serta dilengkapi dengan aktivitas menulis kreatif berbasis cerita rakyat Bali.

Pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran belum sepenuhnya berjalan optimal di sekolah. Kondisi ini berkaitan dengan kesiapan kompetensi pendidik yang masih beragam, terutama dalam merancang produk pembelajaran digital, serta belum tersedianya pelatihan yang memadai untuk menunjang keterampilan tersebut, serta belum tersedianya bahan ajar digital yang sesuai dengan konteks lokal. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penerapan model pengembangan pembelajaran yang sistematis, seperti model ADDIE, serta dukungan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan kontekstual (Trisiantari, 2019).

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan yang berada pada pengembangan E-Modul berbasis cerita rakyat Bali yang dikonstruksi secara digital, interaktif, dan kontekstual untuk pembelajaran teks narasi di kelas V SD. Jika selama ini cerita rakyat Bali lebih banyak dimanfaatkan sebagai bahan bacaan konvensional, dalam penelitian ini cerita rakyat Bali digunakan sebagai inti pengembangan media digital

yang mendukung gaya belajar visual serta membaca dan menulis yang dominan dimiliki peserta didik. Orientasi penelitian ini ditempatkan pada pengembangan keterampilan menulis narasi melalui suatu bahan ajar yang menghubungkan konteks budaya setempat dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya memuat kekayaan budaya lokal, tetapi juga dirancang agar relevan dengan ciri khas dan tuntutan peserta didik pada era abad ke-21.

Pengembangan E-Modul berbasis cerita rakyat Bali diharapkan menjadi alternatif strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. E-Modul ini bukan semata-mata dirancang untuk meningkatkan kompetensi menulis teks narasi siswa, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal serta mendorong terbentuknya karakter siswa yang memiliki kemampuan bernalar secara mendalam, mengembangkan gagasan baru, serta beradaptasi dengan perkembangan lingkungan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian "**Pengembangan E-Modul Berbasis Cerita Rakyat Bali pada Materi Teks Narasi Kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun Ajaran 2025/2026.**"

1.2 Identifikasi Masalah

Telaah terhadap kondisi dan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan adanya beberapa persoalan yang perlu mendapatkan perhatian. Persoalan-persoalan tersebut kemudian dirumuskan sebagai identifikasi masalah dalam penelitian ini, meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di kelas V SD masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal kemampuan siswa menyusun cerita secara runtut dan menarik. Banyak siswa belum memahami bagian-bagian teks narasi (seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi), serta masih kesulitan menuangkan ide ke dalam tulisan yang jelas, teratur, dan mudah dipahami.
2. Belum tersedia E-Modul interaktif yang berbasis cerita rakyat Bali pada muatan Bahasa Indonesia, materi teks narasi yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi.
3. Pemanfaatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam topik teks narasi, masih didominasi oleh buku paket. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa pada aktivitas belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Sebagai respons terhadap berbagai persoalan yang ditemukan, penelitian ini berfokus pada pengembangan media berupa E-Modul interaktif berbasis cerita rakyat Bali sebagai konteks budaya lokal. Materi yang dikembangkan terbatas pada topik teks narasi yang diajarkan di kelas V di SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka dengan topik memahami struktur teks (Orientasi, Komplikasi, Resolusi). Penelitian ini tidak membahas secara menyeluruh seluruh unsur budaya Bali, melainkan hanya memfokuskan kajian pada pemanfaatan cerita rakyat Bali yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini tidak mencakup implementasi secara luas, melainkan dibatasi pada proses pengembangan dan uji validitas produk E-Modul menggunakan model pengembangan ADDIE. Pembatasan ini dimaksudkan agar proses penelitian dapat dilaksanakan secara

terarah serta mampu menghasilkan bahan ajar yang fungsional, konkret, serta relevan dengan ciri khas siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah menelaah kondisi yang menjadi latar belakang penelitian dan memetakan berbagai persoalan yang ditemukan, penelitian ini diarahkan pada beberapa pokok permasalahan yang selanjutnya dituangkan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026?
2. Bagaimana validitas E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026?
3. Bagaimana kepraktisan E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026?
4. Bagaimana efektivitas E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya menjadi landasan dalam menetapkan tujuan yang hendak diwujudkan melalui penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun Ajar 2025/2026.

2. Untuk menganalisis validitas E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026.
3. Untuk menganalisis kepraktisan E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026.
4. Untuk menganalisis efektivitas E-Modul berbasis cerita rakyat Bali pada materi teks narasi kelas terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka Tahun 2025/2026.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini dirancang dengan karakteristik tertentu sebagai bentuk respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi. Rancangan tersebut mengacu pada solusi yang sebelumnya dipaparkan dalam latar belakang penelitian, dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Format Digital Interaktif

Produk hasil pengembangan dikemas sebagai bahan ajar digital berbentuk PDF interaktif. Penyajian tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel dengan memanfaatkan perangkat elektronik yang tersedia, seperti komputer, tablet, maupun telepon pintar. E-Modul ini dilengkapi dengan tautan internal, QR code, serta elemen interaktif seperti audio, gambar, atau video untuk membantu siswa lebih memahami materi. Sementara itu, latihan soal akan dicetak dengan desain yang menarik dan kreatif, sehingga tetap dapat dikerjakan secara manual oleh siswa.

2. Berbasis Cerita Rakyat Bali

Memuat konten cerita rakyat Bali yang relevan, seperti *Ni Bawang dan Ni Kesuna*, *Pan Balang Tamak*, atau *I Ketut Jelantik*, yang dikemas dalam

bentuk narasi pembelajaran dan Cerita rakyat digunakan sebagai bahan utama dalam memahami struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi)

3. Mengacu pada Struktur Teks Narasi

Menyediakan penjelasan materi mengenai pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks narasi, disertai teks narasi dan aktivitas pembelajaran berbasis cerita lokal yang mendukung pemahaman konsep.

4. Menyesuaikan Gaya Belajar

Didesain dengan tampilan visual menarik (gambar, ilustrasi, ikon) untuk mendukung gaya belajar visual dan dilengkapi teks yang terstruktur, poin-poin penting, dan aktivitas membaca serta menulis untuk mendukung gaya belajar membaca/menulis.

5. Dilengkapi dengan Latihan dan Evaluasi

Menyediakan latihan soal dalam bentuk pilihan ganda, isian, serta tugas menulis teks narasi berdasarkan cerita rakyat serta dilengkapi refleksi dan umpan balik otomatis untuk meningkatkan pemahaman siswa secara mandiri.

6. *Software*

Dalam pengembangan E-Modul interaktif berbasis cerita rakyat Bali ini, digunakan *CanvaPro* sebagai alat utama untuk mendesain dan menyusun tampilan modul. *CanvaPro* dipilih karena menyediakan berbagai fitur desain profesional, elemen visual yang lengkap, serta kemampuan untuk menyimpan modul dalam format PDF interaktif. Format ini memungkinkan penambahan ilustrasi menarik, dan elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak monoton sekaligus relevan dengan keperluan siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sebagai dasar pelaksanaan pengembangan produk, penelitian ini menetapkan beberapa asumsi yang berkaitan dengan penyusunan bahan ajar teks narasi berbasis e-modul. Asumsi-asumsi tersebut menjadi pijakan dalam menentukan arah pengembangan dan selanjutnya dijabarkan sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Penggunaan produk hasil pengembangan didukung oleh ketersediaan perangkat teknologi yang memungkinkan peserta didik mengakses bahan ajar secara digital sehingga lebih mudah mengakses perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone untuk menggunakan E-Modul secara mandiri maupun terbimbing.
- b. Diasumsikan bahwa guru mampu mengoperasikan perangkat digital dan memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memfasilitasi E-Modul.
- c. Diasumsikan bahwa penggunaan E-Modul yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan, partisipasi aktif, dan kemampuan menulis narasi siswa secara signifikan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan produk dalam penelitian ini memiliki ruang lingkup penggunaan yang terbatas pada jenjang kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, materi, penyajian, serta aktivitas pembelajaran di dalam e-modul disusun dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada tingkat tersebut di SD Negeri 1 Kayu Putih Melaka pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Materi yang digunakan dalam E-Modul ini hanya berfokus pada topik teks narasi kelas V SD, khususnya memahami struktur teks (Orientasi, Komplikasi, Resolusi), memahami fungsi setiap bagian teks narasi, dan menentukan bagian teks dari potongan cerita sederhana.
- c. Aspek budaya yang diangkat hanya terfokus pada cerita rakyat Bali, sehingga belum merepresentasikan keseluruhan kekayaan budaya Bali yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran terkait.
- d. Peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital sehingga lebih mudah mengakses perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone untuk menggunakan E-Modul secara mandiri maupun terbimbing.
- e. Diasumsikan bahwa guru mampu mengoperasikan perangkat digital dan memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memfasilitasi E-Modul.
- f. Diasumsikan bahwa penggunaan E-Modul yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan, partisipasi aktif, dan kemampuan menulis narasi siswa secara signifikan.

1.8 Definisi Istilah

Kesamaan pemahaman mengenai konsep dan istilah yang digunakan diperlukan agar pembahasan penelitian tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan batasan pengertian terhadap sejumlah istilah utama yang berkaitan dengan kajian, dengan uraian sebagai berikut.

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan dalam penelitian ini ialah sebuah proses sistematis dalam merancang, membuat, dan mengevaluasi produk pembelajaran berupa E-Modul melalui model pengembangan ADDIE untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terkhusus pada topik teks narasi.

2. E-Modul

E-Modul dalam penelitian ini didefinisikan sebagai bahan ajar berbasis elektronik yang dirancang secara interaktif dengan mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, dan latihan pembelajaran. Produk tersebut dapat dioperasikan menggunakan berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel. Pada penelitian ini, E-Modul dikembangkan untuk menunjang pembelajaran teks narasi kelas V SD berbasis cerita rakyat Bali.

3. Cerita Rakyat Bali

Cerita rakyat Bali merupakan kisah atau legenda tradisional yang berasal dari kebudayaan masyarakat Bali dan diwariskan secara turun-temurun, seperti *Ni Bawang* dan *Ni Kesuna*, *Pan Balang Tamak*, dan *I Ketut Jelantik*. Cerita-cerita ini digunakan sebagai konten utama dalam E-Modul untuk membentuk pembelajaran yang kontekstual dan sarat nilai budaya.

4. Teks Narasi

Secara konseptual, teks narasi ialah bentuk penyajian gagasan melalui penggambaran peristiwa yang dirangkai menjadi sebuah alur cerita. Setiap kejadian diorganisasikan secara kronologis sehingga membentuk rangkaian yang dapat dipahami secara logis. Kehadiran teks tersebut tidak hanya

dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan, tetapi juga dapat memuat amanat atau nilai yang ingin disampaikan kepada pembaca. Siswa dilatih untuk menulis teks narasi dengan struktur yang benar (orientasi, komplikasi, resolusi).

