

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Petualangan Materi Teks Cerita pada Siswa SDN Gedongombo V

Fifi Yulia Siswanti^{1*}, Novialita Angga Wiratama², Wendri Wiratsiwi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jawa Timur, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: fifiyulia357@gmail.com, Telp: +6285748068944

Article received: 15 05 2026, article revised: 13 06 2026, article published: 30 06 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi teks cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 1 guru kelas dan 31 siswa kelas IV di SDN Gedongombo V. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penugasan dengan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mudah bosan, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta menghadapi kesulitan dalam memahami dan menuliskan pesan teks cerita secara runtut. Siswa juga menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran berbasis media digital dan aktivitas permainan. Temuan ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis petualangan yang mampu mengintegrasikan unsur interaktif, permainan, dan aktivitas berbasis cerita untuk mendukung keterampilan menulis pesan siswa secara lebih bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Petualangan; Menulis; Teks Cerita; Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the need for learning media for fourth-grade elementary school students' narrative texts. This study used a descriptive qualitative approach involving one class teacher and 31 fourth-grade students at SDN Gedongombo V. Data collection techniques used included observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using an interactive model developed by Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that learning tended to be dominated by lectures and assignments with media limited to textbooks and whiteboards. This condition resulted in students easily getting bored, being less involved in the learning process, and facing difficulties in understanding and writing narrative text messages coherently. Students also showed a higher interest in digital media-based learning and game activities. These findings indicate the need to develop adventure-based learning media that are able to integrate interactive elements, games, and story-based activities to support students' message writing skills more meaningfully.

Keyword: Learning Media; Adventure; Writing; Story Text; Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi persaingan global. Pendidikan sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan seseorang sehingga dapat menghadapi tantangan dan persaingan di dunia (Sanga & Wangdra, 2023). Kondisi global yang semakin kompetitif menuntut dunia pendidikan untuk

menghasilkan generasi yang cerdas, memiliki karakter yang kuat dan mampu beradaptasi terhadap perubahan sosial maupun perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Triyanto, 2020). Transformasi digital mendorong perubahan pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (Purwanto et al., 2026). Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah bertransformasi menjadi kebutuhan strategis guna mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan profil serta kebutuhan belajar generasi saat ini (A. P. Sari & Munir, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, muncul istilah teknologi pendidikan (Widiyono & Millati, 2021). Munculnya media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan pendidik menyampaikan materi bahkan tanpa harus secara tatap muka (Firmadani, 2020). Teknologi dalam pembelajaran juga dapat digunakan siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, kreativitas, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis (Yohana, 2020). Transformasi pendidikan di era digital mengalami perubahan signifikan seiring dengan berkembangnya berbagai teknologi inovatif yang mengubah metode pengajaran, akses hingga interaksi siswa pada materi (Rizqiyah et al., 2025).

Transformasi pendidikan berbasis teknologi telah banyak dikaji dan ditelaah dalam sejumlah penelitian. Berbagai kajian mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis digital dan media yang bersifat interaktif terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif serta hasil belajar siswa (A. P. Sari & Munir, 2024; Widiyono & Millati, 2021). Namun demikian, sebagian besar studi yang telah dilaksanakan masih terbatas pada eksplorasi media digital secara makro dan belum secara khusus membahas karakteristik media yang secara khusus dirancang untuk mendukung keterampilan menulis pesan teks cerita pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini mengindikasikan adanya celah yang perlu diisi, khususnya terkait kebutuhan akan media pembelajaran yang dirancang secara spesifik dan memiliki kapasitas untuk mengintegrasikan aktivitas membaca, memahami, dan menuliskan pesan secara bermakna.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi meningkatkan kompetensi literasi siswa, mencakup dalam aspek membaca maupun menulis (Sagara et al., 2023). Akan tetapi, penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan media pembelajaran untuk membantu menulis pesan dalam teks cerita masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih menekankan pada pengembangan media untuk keterampilan membaca atau keterampilan menulis secara umum tanpa diawali dengan analisis kebutuhan yang spesifik terhadap materi pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan celah empiris yang mendesak yang perlu dikaji secara lebih mendalam guna menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran yang tepat sasaran dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

Kesenjangan tersebut diperkuat oleh kondisi nyata di lapangan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Sebagian siswa cenderung membaca secara terburu-buru, mengalami kesulitan memahami isi teks cerita. Sebagian siswa belum mampu menuliskan pesan moral secara runtut dan sesuai kaidah kebahasaan. Hal ini mengungkapkan adanya kesenjangan yang nyata antara tuntutan kompetensi literasi yang termuat dalam Kurikulum Merdeka dengan kondisi pembelajaran yang secara faktual terjadi di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses membaca, memahami, dan merefleksikan isi cerita. Media pembelajaran berbasis petualangan dipandang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena mengintegrasikan unsur cerita, tantangan, interaksi, dan pengambilan keputusan dalam satu pengalaman belajar. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat dalam alur cerita sehingga proses memahami dan menemukan pesan moral menjadi lebih bermakna. Keunikan media berbasis petualangan dibandingkan media digital lainnya terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar

yang menyerupai eksplorasi cerita, sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara bertahap melalui keterlibatan langsung dalam alur pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini diarahkan pada pelaksanaan analisis kebutuhan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis petualangan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi karakteristik media yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi menulis pesan dalam teks cerita.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran di kelas, serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran pada materi menulis pesan dalam teks cerita di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif deskriptif dianggap paling sesuai karena memiliki kapasitas dalam menyajikan pemaparan yang faktual, mendalam, dan sistematis terhadap fenomena serta kondisi yang terjadi secara nyata serta memungkinkan peneliti memahami permasalahan secara kontekstual (Sugiyono, 2022).

Subjek penelitian ini meliputi 31 siswa dan 1 guru kelas IV di SDN Gedongombo V. Pemilihan subjek didasarkan pada kesesuaian dengan materi pembelajaran teks cerita yang menjadi fokus penelitian. Penelitian dilakukan pada tahun pembelajaran 2025/2026 pada semester genap di lingkungan sekolah tersebut.

Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang digali melalui pelaksanaan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas pembelajaran di kelas, baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan proses penggalan data secara sistematis terkait permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Lembar dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan data pendukung berupa dokumen pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas secara semi-terstruktur untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen yang relevan sebagai data pendukung penelitian. Sebagai acuan pengumpulan data, kisi-kisi alat pengumpulan disusun dan dipaparkan pada Tabel berikut ini.

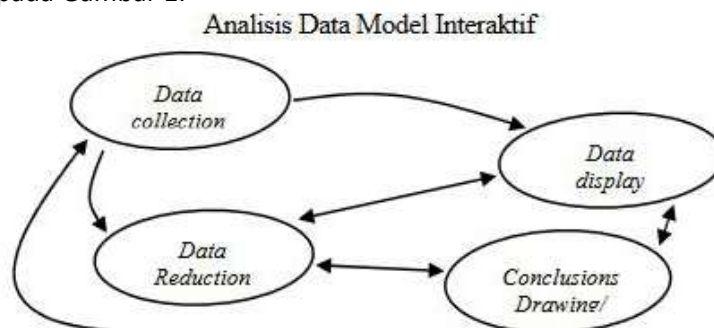
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Aspek	Indikator
Teks Cerita	Proses pembelajaran Bahasa Indonesia Minat dan motivasi siswa pada kegiatan belajar Kemampuan mengidentifikasi pesan teks cerita Kendala dan kesulitan siswa
Media Pembelajaran	Media yang digunakan saat pembelajaran Kebutuhan media untuk membantu kegiatan belajar

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Aspek	Indikator
Perangkat Pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran Penggunaan metode pembelajaran
Teks Cerita	Kemampuan memahami isi teks cerita Kemampuan menuliskan pesan teks cerita Kendala dan kesulitan siswa
Perilaku Siswa	Minat dan motivasi belajar Keaktifan bertanya dan menjawab

Proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada kerangka analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Dalam model tersebut, analisis data dilaksanakan melalui empat tahapan yang saling berkesinambungan, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Sugiyono, 2022). Adapun model interaktif dalam analisis data disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif

Pada tahap pengumpulan data (*collection*), peneliti menghimpun berbagai informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas, serta studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran dan hasil karya tulis siswa. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif.

Pada tahap reduksi data (*data reduction*), peneliti melakukan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pengelompokan data sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi data difokuskan pada identifikasi kesulitan siswa dalam memahami dan menuliskan amanat cerita, keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru, serta karakteristik media pembelajaran yang diminati siswa pada materi menulis pesan dalam teks cerita. Tahap penyajian data (*data display*), peneliti menyajikan data secara sistematis dalam bentuk deskripsi naratif, untuk mempermudah pemahaman mengenai kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran teks cerita dengan kondisi nyata di kelas. Tahap penarikan kesimpulan (*conclutions*), peneliti merumuskan kesimpulan awal mengenai kebutuhan media pembelajaran yang sesuai untuk materi menulis pesan dalam teks cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan dari buku. Kegiatan pembelajaran umumnya diawali dengan membaca teks dari buku paket, selanjutnya pemberian tugas kepada siswa. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh guru sebagai berikut:

“Pembelajaran biasanya memakai metode ceramah sama penugasan. Siswa diminta untuk membaca teks cerita dari buku paket, terus nanti mengerjakan soal yang ada pada buku. Biasanya setelah mengerjakan soal saya mengajak siswa membahas soal yang sudah dikerjakan.”



Gambar 2. Media dan Bahan Ajar yang digunakan

Peneliti menggali informasi lebih dalam terkait minat belajar siswa, dikarenakan penyajian materi yang cenderung hanya menggunakan buku paket saja. Guru mengungkapkan hal sebagai berikut:

“Anak-anak itu cepat sekali bosan, apalagi kalau cuma membaca dan menulis saja. Minat mereka menurun karena tidak ada aktivitas lain, biasanya saya mengajak ice breaking supaya anak-anak tidak jenuh tetapi tidak bertahan lama mereka kembali bosan ketika kembali ke topik pembelajaran.”

Kesulitan tersebut juga dipengaruhi oleh rendahnya minat membaca siswa. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung membaca secara terburu-buru tanpa memahami isi bacaan secara menyeluruh, sehingga mengalami kesulitan dalam menemukan dan menuliskan pesan dari teks cerita.

“Karena minat membaca mereka kurang, jadi pas membaca itu terburu-buru. Akhirnya mereka tidak memahami isi cerita sehingga ketika diminta untuk menuliskan pesan cerita mereka bingung apa yang mau ditulis.”

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh temuan observasi yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mampu menuliskan pesan secara tepat. Beberapa siswa cenderung hanya menuliskan ulang alur dari cerita, beberapa siswa menulis inti cerita berdasarkan pemahaman yang terbatas belum mengembangkan menjadi pesan utuh. Beberapa siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat secara runtut serta belum memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat. Berikut hasil observasi saat pembelajaran berlangsung disajikan pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Observasi Pembelajaran

No	Indikator	Temuan Observasi
1	Penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran masih menggunakan buku paket dan papan tulis. Penggunaan media digital belum dilakukan secara optimal.
2	Penggunaan metode pembelajaran	Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Interaksi siswa selama pembelajaran masih terbatas.
3	Kemampuan memahami isi cerita	Beberapa siswa mengalami kesulitan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pesan atau amanat cerita. Hal ini dikarenakan siswa tidak benar-benar membaca teks secara mendalam sehingga mereka tidak mengetahui isi dan pesan teks yang telah dibaca.
4	Kemampuan menulis pesan cerita	Sebagian besar siswa hanya menuliskan kembali inti cerita tanpa mampu mengidentifikasi pesan moral yang terkandung dalam teks. Namun, ada beberapa siswa yang sudah mampu menuliskan pesan moral yang terkandung dalam teks yang dibaca dengan cukup baik meskipun penguasaan kaidah kebahasaan, ejaan dan tanda baca mereka masih memerlukan peningkatan lebih lanjut.
5	Kendala dan kesulitan siswa	Siswa mengalami kesulitan dalam menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita serta mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Siswa terlihat bingung saat diminta menulis pesan, bingung merangkai kalimat yang akan ditulis. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa membaca teks secara terburu-buru dan langsung berpindah halaman tanpa memahami isi cerita secara mendalam.
6	Minat dan motivasi belajar	Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda bosan dan memilih bercanda dengan temannya ketika kegiatan hanya berupa membaca dan mengerjakan tugas dari buku paket.
7	Keaktifan bertanya dan menjawab	Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab masih rendah. Hanya 4-5 siswa yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 3, diketahui bahwa sejumlah siswa belum sepenuhnya mampu memahami atau mengidentifikasi makna yang terkandung dalam teks serta menuliskan pesan yang terkandung di dalamnya. Siswa cenderung membaca secara terburu-buru sehingga proses pemaknaan terhadap isi cerita belum berlangsung secara optimal. Hal ini turut memengaruhi dan menghambat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menuliskan pesan moral secara runtut sesuai dengan kaidah kebahasaan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan penugasan, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal.

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran, guru menyampaikan bahwa penggunaan media masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Pemanfaatan media pembelajaran digital belum dilakukan secara optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik apabila pembelajaran disertai dengan aktivitas permainan. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
Pada kegiatan pembelajaran, media apa yang pernah Ibu gunakan?	Media yang saya gunakan selain buku dan papan tulis biasanya lebih ke media konkret, kalau untuk materi teks cerita ini paling saya mengajak anak-anak untuk menonton video dari youtube saja.
Apakah Ibu pernah menggunakan media digital interaktif?	Belum pernah, karena keterbatasan pada waktu untuk membuat media yang seperti itu ditambah saya juga tidak terlalu paham IT, jadi saya paling menggunakan video dari youtube untuk media digital.
Menurut Ibu, media apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar, khususnya materi teks cerita?	Menurut saya anak-anak itu semangat kalau belajar ada aktivitas dan permainan kecil apalagi di TV, jadi media yang cocok untuk mereka ya yang menyediakan aktivitas permainan dan melibatkan mereka yang lebih interaktif supaya anak-anak tidak jenuh duduk di bangku saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kebutuhan media pembelajaran dianalisis melalui kesenjangan yang ditemukan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Hasil analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Temuan Lapangan	Dampak	Kebutuhan Media Pembelajaran
Pembelajaran didominasi ceramah dan penugasan	Siswa mudah bosan dan kurang terlibat aktif	Media yang interaktif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran
Media terbatas pada buku paket	Minat belajar siswa menurun	Media digital yang mampu menarik perhatian siswa
Siswa kesulitan memahami pesan cerita	Siswa hanya menuliskan inti cerita	Media yang membantu proses memahami dan menemukan pesan cerita
Siswa menyukai aktivitas permainan	Motivasi dan partisipasi siswa meningkat	Media yang mengintegrasikan unsur permainan
Siswa membutuhkan bantuan dalam memahami isi cerita	Pemahaman siswa terhadap cerita belum optimal	Media yang menyediakan panduan atau scaffolding selama pembelajaran

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Kebutuhan tersebut muncul karena pembelajaran yang berlangsung selama ini belum mampu memfasilitasi siswa untuk memahami isi cerita secara mendalam sebelum menuliskan pesan yang diperoleh.

Temuan ini mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung bertumpu pada metode penyampaian materi secara lisan dan pemberian tugas. Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Padahal siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dijelaskan dalam kerangka teori perkembangan kognitif yang dirumuskan oleh Jean Piaget. Piaget mengatakan bahwa pada tahap operasional konkret siswa lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung, aktivitas visual, dan interaksi dengan lingkungan belajar (M. P. Sari & Wiratsiwi, 2022). Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks menyebabkan siswa kesulitan mempertahankan perhatian sehingga motivasi belajar cenderung menurun.

Kesulitan siswa dalam menuliskan pesan cerita juga menunjukkan bahwa kemampuan menulis tidak dapat dipisahkan dari kemampuan memahami bacaan. Siswa kesulitan menulis pesan karena proses membaca yang dilakukan belum mencapai tahap interpretatif. Padahal membaca bukan sekadar aktivitas mengenali rangkaian kata dalam teks, melainkan juga melibatkan proses pemahaman dan penafsiran informasi secara mendalam (Hafizin et al., 2024). Siswa cenderung berfokus pada informasi eksplisit berupa tokoh, peristiwa, dan alur cerita, tetapi belum mampu menghubungkan peristiwa-peristiwa tersebut untuk menemukan makna implisit yang menjadi dasar penyusunan pesan moral. Sejalan dengan temuan Farida Hanim et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa kemampuan memahami isi bacaan menjadi dasar penting dalam pengembangan keterampilan menulis siswa. Kemampuan menulis pada dasarnya merupakan proses mengorganisasi dan mengungkapkan kembali informasi yang telah dipahami ke dalam bentuk tulisan yang bermakna. Oleh karena itu, kesulitan siswa dalam menulis pesan cerita tidak hanya dipengaruhi oleh keterampilan menulis, tetapi juga oleh kualitas pemahaman mereka terhadap isi bacaan.

Temuan penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca sekaligus menulis pada diri siswa secara bersamaan (Mahfudhoh & Nuroh, 2024; Tangkudung et al., 2024). Hasil studi-studi terdahulu yang relevan pun menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang berorientasi interaktif berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa (Arifin & Fadillah, 2025; Oktaviane et al., 2025). Hal ini dapat dinyatakan bahwa implementasi media yang bersifat interaktif telah terbukti memberikan efektivitas yang nyata dalam mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas permainan. Ketertarikan siswa terhadap aktivitas permainan dapat dipahami melalui karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang lebih cenderung tertarik dengan aktivitas eksploratif dan menantang. Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif sehingga perhatian dan motivasi belajar lebih mudah dipertahankan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan aktivitas membaca dan mendengarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Febrianti et al. (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi siswa di sekolah dasar salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang memiliki daya tarik visual maupun interaktif sehingga mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memerlukan pengalaman belajar yang lebih variatif, menggugah rasa ingin tahu, serta mampu memberikan tantangan yang bermakna.

Media pembelajaran berbasis petualangan dipandang sesuai dengan kebutuhan tersebut karena mengintegrasikan unsur cerita, interaksi, tantangan, dan aktivitas permainan dalam satu pengalaman belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam proses membangun pengetahuan melalui berbagai bentuk representasi informasi (Mayer, 2021). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa media interaktif yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Rohmah & Arifin, 2024; Sagara et al., 2023). Karakteristik tersebut memungkinkan siswa tidak hanya membaca cerita secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses memahami, mengambil keputusan, dan merefleksikan makna yang diperoleh dari cerita. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berbasis petualangan berpotensi menjadi

alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran menulis pesan dalam teks cerita pada siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan keseluruhan temuan, permasalahan dalam pembelajaran menulis pesan teks cerita tidak hanya disebabkan oleh rendahnya kemampuan siswa, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung kegiatan membaca secara mendalam. Penggunaan media yang terbatas menyebabkan siswa lebih berfokus pada penyelesaian tugas daripada proses memahami dan merefleksikan isi cerita. Kondisi tersebut berdampak pada kesulitan siswa dalam mengidentifikasi pesan moral dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan yang runtut. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan siswa bukan sekadar media yang menarik secara visual, melainkan media yang mampu memfasilitasi proses memahami, menginterpretasikan, dan menuliskan pesan cerita secara bertahap. Karakteristik tersebut mengarah pada perlunya media pembelajaran berbasis petualangan yang mengintegrasikan unsur cerita, interaksi, dan aktivitas reflektif sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara lebih bermakna sebelum menuliskan pesan yang diperoleh dari teks cerita.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan pada pembelajaran menulis pesan teks cerita di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menulis siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh rendahnya pemahaman terhadap isi bacaan serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keterampilan menulis pesan dalam teks cerita merupakan hasil dari keterpaduan antara kemampuan memahami bacaan dan kemampuan mengungkapkan kembali makna yang diperoleh melalui tulisan. Dengan demikian, pembelajaran menulis pesan tidak dapat dipisahkan dari proses membaca dan pemaknaan teks yang mendalam.

Hasil penelitian memberikan kontribusi praktis berupa informasi mengenai karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan siswa sekolah dasar pada materi menulis pesan teks cerita. Siswa membutuhkan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif, membantu proses memahami isi cerita, serta mengintegrasikan aktivitas yang memiliki daya tarik tinggi sekaligus adaptif terhadap kebutuhan dan tahapan perkembangan siswa.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis petualangan berpotensi menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran menulis pesan teks cerita. Media yang dikembangkan perlu mengintegrasikan unsur cerita, interaksi, aktivitas permainan, serta panduan yang membantu siswa memahami dan merefleksikan isi cerita sebelum menuliskan pesan yang diperoleh. Hasil dari analisis kebutuhan ini selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai landasan konseptual dan empiris dalam merancang serta menguji kelayakan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan menulis siswa sekolah dasar pada penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, E. P. R., & Fadillah, F. P. (2025). Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 3(3), 1298–1305. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/771/482>
- Farida Hanim, A., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268–277. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>
- Febrianti, P., Haifaturrahmah, & Rezkillah, I. I. (2025). *Optimalisasi Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak SD*. 5(4), 696–706. <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Proceding Seminar Nasional*, 2(1). https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Literasi Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 03 Mamben Lauk. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1218–1230. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3144>
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning* (Ketiga). https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Learning/jMfjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BUKU+RICHARD+MAYER&printsec=frontcover
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Jayanti Suhandoko, A. D. (2025). Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially. *Jurnal Impresi Indonesia*, 4(10), 3744–3764. <https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039>
- Purwanto, H., Adi, H. I. S., Astuty, H. S., & Rochmawati, N. W. (2026). Transformasi Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Inovatif Berorientasi Deep Learning. *ALOKANTARA: Advanced Education Rivew*, 1(1), 9–20. <https://journal.pustakalokapedia.com/index.php/alokantara/article/view/21/2>
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied, M., & Maudy, M. (2025). *REVOLUSI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: Peran Teknologi dan Media Sosial dalam Pembelajaran* (Z. Abidin (ed.); Pertama). Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gchoEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pendidikan+di+era+digital+mengalami+perubahan+yang+signifikan+seiring+dengan+berkembangnya+berbagai+teknologi+inovatif+yang+turut+mentransformasi+cara+siswa+dalam+belajar+serta+ber>
- Rohmah, N., & Arifin, Z. (2024). Peningkatan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Interaktif dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMP Negeri 2 Ngronggot Kec. Ngronggot, Kab. Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan*, 4(1), 1–9. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jpeaku/article/view/21993/3933>
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL WEB NEARPOD. *Bionatural*, 10(2), 73–81. https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/663/515?utm_source=chatgpt.com
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://pdfs.semanticscholar.org/4dca/9f0ec821b7a2209467ccb44a593092ac9d41.pdf>
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, M. P., & Wiratsiwi, W. (2022). *Buku Belajar dan Pembelajaran untuk Perguruan Tinggi* (Keempat). CV. PUSTAKA DJATI.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke-27). CV. ALFABETA.

- Tangkudung, M., Zakarina, U., Gafur, D. A., Maladja, E. D., & Akuba, A. (2024). Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca dan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(4), 1027. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1905>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Yohana, R. (2020). Upaya Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1005–1010. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55668>