

Analisis Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning*: Pembelajaran Teks Cerita di Sekolah Dasar

Moh Zulfan Sauqi^{1*}, Adhitya Yusron Fahmi², Adam Sidqi³, Osama Ahmad⁴, Rani Setiawaty⁵

¹⁻⁵ Universitas Muria Kudus, Indonesia

email: 202333195@std.umk.ac.id¹

Article Info :

Received:

27-12-2025

Revised:

12-01-2025

Accepted:

19-01-2026

Abstract

This study aims to analyze the need for interactive digital media based on the Contextual Teaching and Learning (CTL) model in narrative text learning at the elementary school level. The research employed a qualitative approach using a case study design to obtain an in-depth understanding of students' and teachers' learning needs. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation involving fourth-grade teachers and students at SDN 3 Puyoh. The findings indicate that students show a strong preference for learning activities that involve observation, discussion, and reflection, with full agreement on the importance of contextual and interactive learning experiences. These activities align with the core principles of CTL, which emphasize active engagement, real-life connections, and collaborative learning. The integration of interactive digital media was found to enhance students' understanding of narrative elements, increase learning motivation, and reduce learning boredom. This study concludes that interactive digital media based on CTL is not merely an alternative instructional tool, but a pedagogical necessity to support meaningful, relevant, and student-centered narrative text learning in elementary schools.

Keywords: Interactive Digital Media, Contextual Teaching and Learning, Story Texts, Elementary School, Student.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan media digital interaktif berdasarkan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran teks naratif di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang kebutuhan belajar siswa dan guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa kelas empat di SDN 3 Puyoh. Temuan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengamatan, diskusi, dan refleksi, dengan kesepakatan penuh mengenai pentingnya pengalaman pembelajaran kontekstual dan interaktif. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip inti CTL, yang menekankan keterlibatan aktif, hubungan dengan kehidupan nyata, dan pembelajaran kolaboratif. Integrasi media digital interaktif ditemukan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur naratif, meningkatkan motivasi belajar, dan mengurangi kebosanan belajar. Studi ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif berbasis CTL bukan sekadar alat bantu pengajaran alternatif, tetapi kebutuhan pedagogis untuk mendukung pembelajaran teks naratif yang bermakna, relevan, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Digital Interaktif, Contextual Teaching and Learning, Teks Cerita, Sekolah Dasar, Siswa.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih dihadapkan pada persoalan mendasar terkait efektivitas metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Praktik pembelajaran yang berlangsung cenderung belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik, khususnya pada pembelajaran yang menuntut kemampuan literasi tingkat dasar hingga menengah. Berbagai kajian menunjukkan bahwa lemahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar berpengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir, memahami teks, serta mengembangkan gagasan secara tertulis dan lisan (Hanifah et al., 2025). Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa agar pembelajaran lebih bermakna.

Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional sebagai bahasa pengantar utama yang digunakan dalam seluruh mata pelajaran. Penguasaan keterampilan berbahasa tidak hanya mencakup kemampuan menerima informasi melalui kegiatan membaca dan menyimak, tetapi juga kemampuan mengekspresikan gagasan melalui berbicara dan menulis secara terstruktur. Keterampilan menulis, khususnya dalam bentuk teks narasi atau cerita, masih menjadi tantangan bagi

siswa sekolah dasar karena menuntut kemampuan berpikir runtut, imajinatif, dan logis secara bersamaan (Ningrum et al., 2024). Ketidaktercapaian keterampilan tersebut sering berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan minim stimulasi visual serta interaktif.

Pembelajaran teks cerita memiliki potensi besar untuk mengembangkan daya imajinasi, pemahaman makna, serta kemampuan analisis siswa sejak jenjang dasar. Namun, pembelajaran teks cerita di kelas masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Media pembelajaran yang bersifat statis terbukti kurang mampu menumbuhkan minat baca dan pemahaman mendalam terhadap isi cerita, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual dan pengalaman belajar konkret (Hartati et al., 2025). Situasi ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menghadirkan cerita secara hidup dan relevan dengan dunia siswa.

Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dipandang sebagai pendekatan yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. CTL menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga pengetahuan tidak dipahami sebagai konsep abstrak semata. Penerapan CTL mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman, diskusi, dan refleksi, yang berdampak positif terhadap hasil belajar dan sikap belajar siswa (Hasibuan, 2014; Hadiyanta, 2013). Pendekatan ini sangat relevan untuk pembelajaran teks cerita yang menuntut pemahaman makna, alur, tokoh, dan latar secara kontekstual.

Implementasi CTL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut dukungan media pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik model tersebut. Media pembelajaran digital interaktif dinilai mampu menjembatani kebutuhan tersebut karena menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan teks, gambar, audio, video, serta animasi secara terpadu. Media digital interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, mengamati alur cerita, serta mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari secara lebih konkret (Alfiansyah, 2024). Kehadiran media semacam ini menjadi sarana penting untuk mengoptimalkan penerapan CTL di ruang kelas sekolah dasar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CTL memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Media digital yang dirancang dengan prinsip CTL mampu meningkatkan aktivitas belajar, daya tarik pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pengembangan media pembelajaran Videoscribe berbasis CTL, misalnya, terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan meningkatkan hasil belajar (Nicanta et al., 2025). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media digital dan CTL memiliki potensi besar dalam pembelajaran teks cerita.

Meskipun demikian, penerapan media digital interaktif berbasis CTL di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait kesiapan guru dan ketersediaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru sering kali belum memiliki panduan yang jelas mengenai karakteristik media digital yang relevan dengan prinsip CTL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, pemahaman guru terhadap landasan ontologis, epistemologis, dan aksiologis CTL sangat menentukan keberhasilan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran (Setiawaty, 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya kajian yang berfokus pada kebutuhan nyata siswa dan guru sebelum pengembangan media dilakukan.

Berdasarkan paparan tersebut, terlihat adanya celah penelitian yang signifikan terkait analisis kebutuhan media digital interaktif berbasis CTL dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar. Kajian kebutuhan menjadi tahap krusial agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa, tuntutan kurikulum, serta prinsip pembelajaran kontekstual. Analisis kebutuhan yang komprehensif juga sejalan dengan upaya peningkatan kreativitas dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara berkelanjutan (Nurjannah et al., 2025). Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap media digital interaktif berbasis Contextual Teaching and Learning sebagai dasar pengembangan pembelajaran teks cerita yang relevan, bermakna, dan efektif di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menggali dan memahami secara mendalam kebutuhan guru dan siswa terkait pengembangan media digital interaktif berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar.

Subjek penelitian ditentukan melalui purposive sampling, melibatkan guru kelas IV pada dua SDN 3 Puyoh sebagai informan utama yang dianggap relevan dengan fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis Google Sheets, dan dokumentasi guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai permasalahan, konteks pembelajaran, serta kebutuhan media di lapangan. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan validasi melalui triangulasi sumber serta teknik, sehingga keabsahan dan kedalaman temuan penelitian dapat terjaga..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Teks Cerita

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa SDN 3 Puyoh Kabupaten Kudus untuk memotret kebutuhan nyata peserta didik terhadap media pembelajaran digital interaktif berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). Instrumen kuesioner dirancang untuk mengungkap tingkat ketertarikan siswa, pemahaman materi, kejemuhan belajar, kesiapan penggunaan teknologi, serta kebutuhan akan pembelajaran kontekstual dan aktivitas belajar aktif. Temuan ini menjadi pijakan penting dalam memahami karakteristik siswa sekolah dasar yang hidup pada era digital namun masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Analisis kebutuhan semacam ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menempatkan pengalaman belajar bermakna sebagai orientasi utama pembelajaran Bahasa Indonesia (Umiyati et al., 2024):

Tabel 1. Jawaban Kuesioner Siswa di SDN 3 Puyoh Kabupaten Kudus

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Percentase Ya
1	Apakah kalian setuju belajar menggunakan media seperti video, gambar, atau cerita digital?	6	1	85,7%
2	Apakah kalian setuju bahwa media pembelajaran dapat memudahkan kalian memahami Pelajaran?.	6	1	85,7%
3	Apakah kalian setuju bahwa kalian sering menggunakan HP atau Komputer untuk belajar?	3	4	42,9%
4	Apakah kalian setuju bahwa kalian dapat menggunakan media digital dengan mudah?	4	3	57,1%
5	Apakah kalian setuju bahwa kalian kadang mengalami kesulitan memahami cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	6	1	85,7%
6	Apakah kalian setuju bahwa belajar cerita lebih menyenangkan jika ada gambar, suara, atau animasi?	6	1	85,7%
7	Apakah kalian setuju jika pembelajaran teks cerita menggunakan media digital interaktif?	5	2	71,4%
8	Apakah kalian setuju bahwa cerita dalam media digital sebaiknya bisa diklik, dimainkan, atau beranimasi?	4	3	57,1%
9	Apakah kalian setuju jika pembelajaran cerita dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari?	7	0	100%
10	Apakah kalian setuju jika kegiatan belajar cerita dilakukan dengan mengamati, berdiskusi, atau menceritakan kembali?	7	0	100%

Sumber: Data Primer, 2026.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dirangkum dalam Tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran teks cerita. Sebanyak 85,7% siswa menyatakan setuju belajar menggunakan media berupa video, gambar, atau cerita digital, serta persentase yang sama menyatakan bahwa media pembelajaran memudahkan mereka dalam memahami pelajaran. Data ini mencerminkan adanya kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang tidak lagi bertumpu pada teks tertulis semata, melainkan menghadirkan pengalaman

belajar multimodal. Temuan tersebut menguatkan pandangan bahwa media digital mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi bahasa yang bersifat naratif (Hartati et al., 2025).

Pada aspek pemahaman materi, data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa menyadari peran media pembelajaran sebagai sarana bantu kognitif dalam proses belajar. Tingginya persentase persetujuan siswa terhadap fungsi media pembelajaran menandakan bahwa siswa mengalami kendala ketika pembelajaran hanya disampaikan melalui metode konvensional. Pembelajaran teks cerita menuntut kemampuan memahami alur, tokoh, dan latar yang sering kali bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar. Media digital interaktif dinilai mampu menjembatani keterbatasan tersebut dengan menghadirkan visualisasi cerita yang lebih konkret dan mudah dipahami, sebagaimana ditegaskan dalam kajian literasi siswa sekolah dasar (Hanifah et al., 2025).

Temuan lain yang tercantum dalam Tabel 1 memperlihatkan bahwa hanya 42,9% siswa yang terbiasa menggunakan perangkat seperti telepon pintar atau komputer untuk belajar. Data ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran formal masih tergolong sedang, meskipun siswa hidup dalam lingkungan digital. Kondisi tersebut menegaskan bahwa pengembangan media digital interaktif perlu mempertimbangkan tingkat kesiapan pengguna, terutama dari sisi kemudahan akses dan pengoperasian. Kesesuaian desain media dengan karakteristik pengguna usia sekolah dasar menjadi faktor krusial agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai alat bantu belajar, bukan sumber hambatan baru (Alfiansyah, 2024).

Meskipun intensitas penggunaan perangkat digital belum tinggi, sebanyak 57,1% siswa menyatakan mampu menggunakan media digital dengan mudah sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Data ini menunjukkan adanya potensi kesiapan siswa dalam menerima inovasi media pembelajaran berbasis teknologi selama media tersebut dirancang secara sederhana dan intuitif. Media digital interaktif yang ramah pengguna dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan teknologi antar siswa tanpa menimbulkan kesenjangan belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media interaktif yang menekankan pentingnya kesederhanaan navigasi dan kejelasan instruksi bagi peserta didik sekolah dasar (Yunita et al., 2025).

Aspek kesulitan siswa dalam memahami teks cerita juga tergambar jelas dalam Tabel 1, di mana 85,7% siswa mengakui pernah mengalami kesulitan memahami cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesulitan tersebut umumnya berkaitan dengan pemahaman alur cerita, karakter tokoh, dan pesan moral yang tersirat. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan teks cerita secara lebih hidup dan mudah dicerna oleh siswa. Media digital interaktif dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan ini karena mampu memadukan teks dengan elemen visual dan audio yang mendukung pemahaman narasi (Fatimah et al., 2023).

Dukungan siswa terhadap penggunaan unsur visual dan audio dalam pembelajaran teks cerita terlihat sangat kuat, sebagaimana tercermin pada Tabel 1 dengan persentase 85,7%. Siswa menilai bahwa pembelajaran cerita menjadi lebih menyenangkan ketika dilengkapi gambar, suara, atau animasi. Kesenangan belajar memiliki kaitan erat dengan motivasi intrinsik siswa yang berpengaruh langsung terhadap hasil belajar. Media digital interaktif yang dirancang menarik secara visual terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Utami et al., 2024).

Kebutuhan terhadap interaktivitas media juga tampak dari persetujuan siswa terhadap fitur cerita yang dapat diklik, dimainkan, atau dianimasikan sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Interaktivitas memberi ruang bagi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar sebagai penerima informasi. Pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung mendorong siswa untuk mengeksplorasi materi, membuat keputusan, dan merefleksikan pemahamannya. Karakteristik ini selaras dengan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis CTL yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Widianita & Sujana, 2024).

Temuan paling menonjol dalam Tabel 1 adalah persetujuan penuh siswa terhadap pembelajaran teks cerita yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari, dengan persentase mencapai 100%. Data ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan kuat terhadap pembelajaran yang relevan dengan realitas kehidupan mereka. Prinsip ini merupakan inti dari model Contextual Teaching and Learning yang memandang belajar sebagai proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata peserta didik. Pembelajaran kontekstual terbukti mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta makna belajar bagi siswa sekolah dasar (Hasibuan, 2014; Setiawaty, 2025).

Seluruh siswa juga menyatakan setuju bahwa pembelajaran teks cerita sebaiknya dilakukan melalui aktivitas mengamati, berdiskusi, dan menceritakan kembali sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Aktivitas tersebut mencerminkan kebutuhan pembelajaran aktif yang mendorong keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Model CTL memfasilitasi aktivitas semacam ini melalui tahapan belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menegaskan efektivitas CTL dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Hadiyanta, 2013; Nicanta et al., 2025).

Hasil analisis kuesioner pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa SDN 3 Puyoh memiliki kebutuhan nyata terhadap media digital interaktif yang mengintegrasikan prinsip-prinsip Contextual Teaching and Learning dalam pembelajaran teks cerita. Media yang dibutuhkan tidak hanya bersifat digital, tetapi juga kontekstual, interaktif, dan mendukung aktivitas belajar aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan kajian analisis kebutuhan bahan ajar dan media pembelajaran kontekstual yang menekankan kesesuaian antara karakteristik siswa, materi, dan pendekatan pembelajaran (Ningsih et al., 2025; Sari et al., 2025). Pengembangan media digital interaktif berbasis CTL menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita di sekolah dasar secara berkelanjutan.

Pengertian dan Implementasi Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbasis Media Digital Interaktif

Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) memosisikan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui keterkaitan antara materi ajar dan pengalaman nyata yang mereka miliki. CTL menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar melalui aktivitas bermakna yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga konsep tidak berhenti pada tataran abstrak, tetapi hadir sebagai pengetahuan yang dapat dipahami dan digunakan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa belajar bahasa, khususnya teks cerita, membutuhkan pengalaman konkret agar siswa mampu memahami struktur, makna, dan nilai yang terkandung di dalam teks (Hasibuan, 2014; Setiawaty, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, CTL relevan karena karakteristik siswa yang masih membutuhkan visualisasi, contoh nyata, dan keterlibatan langsung untuk membangun literasi awal secara utuh (Hanifah et al., 2025).

Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran CTL memperluas ruang pengalaman belajar siswa melalui penyajian materi yang bersifat visual, audio, dan kinestetik. Media digital memungkinkan teks cerita disajikan dalam bentuk video animasi, simulasi alur cerita, serta ilustrasi tokoh dan latar yang dapat dieksplorasi siswa secara mandiri maupun kolaboratif. Kondisi ini memperkuat hubungan antara isi cerita dan realitas yang dikenal siswa, sehingga proses memahami cerita tidak hanya bergantung pada kemampuan membaca, tetapi juga pada pengalaman mengamati dan berinteraksi dengan materi. Temuan ini sejalan dengan pengembangan media berbasis CTL yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep bahasa pada siswa sekolah dasar (Nicanta et al., 2025; Widianita & Sujana, 2024).

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik teks cerita ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Unsur tokoh, alur, dan latar sering kali dipahami secara parsial karena penyajiannya bersifat verbal dan kurang didukung visualisasi yang memadai. Media digital interaktif dipandang mampu menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan cerita secara lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media visual dan audiovisual memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman isi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Hartati et al., 2025; Rohmawati et al., 2024).

Kebutuhan terhadap media digital interaktif juga berkaitan erat dengan aspek motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran satu arah yang minim variasi cenderung menimbulkan kejemuhan, terutama pada materi teks cerita yang menuntut konsentrasi dan imajinasi. Media interaktif yang memungkinkan siswa mengklik, memilih alur, memainkan animasi, serta mengerjakan kuis kontekstual memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menantang. Kondisi ini selaras dengan temuan bahwa peningkatan minat belajar berkontribusi langsung terhadap keterlibatan aktif dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Utami et al., 2024; Yunita et al., 2025).

Temuan lapangan dan kajian penelitian terdahulu memperlihatkan pola yang relatif konsisten terkait preferensi siswa terhadap media digital interaktif berbasis CTL. Data berikut menyajikan ringkasan kebutuhan dan respons siswa terhadap penggunaan media digital interaktif dalam

pembelajaran teks cerita, yang dihimpun dari hasil penelitian lapangan, laporan resmi pendidikan, serta penelitian sebelumnya.

Tabel 2. Temuan Penelitian dan Laporan Terkait Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis CTL pada Pembelajaran Teks Cerita”

Sumber Data	Fokus Temuan	Persentase/Temuan Utama
Penelitian lapangan SD (2025)	Preferensi siswa terhadap media digital interaktif	82% siswa menyatakan lebih mudah memahami teks cerita
Laporan implementasi Kurikulum Merdeka (Umiyati et al., 2024)	Kebutuhan media kontekstual dan digital	Media digital direkomendasikan untuk literasi bahasa
Penelitian pengembangan e-modul (Fatimah et al., 2023)	Efektivitas media interaktif berbasis cerita	Peningkatan pemahaman unsur cerita sebesar 30%
Analisis kebutuhan bahan ajar (Ningsih et al., 2025)	Kesesuaian CTL dengan karakteristik siswa SD	CTL dinilai relevan oleh mayoritas guru dan siswa

Data tersebut menguatkan temuan bahwa media digital interaktif tidak hanya dibutuhkan, tetapi juga menjadi faktor pendukung penting dalam pembelajaran teks cerita berbasis CTL. Tingginya persentase siswa yang merasakan kemudahan memahami materi menunjukkan bahwa media digital mampu menjawab keterbatasan pembelajaran konvensional. Rekomendasi dari laporan resmi pendidikan juga menegaskan pentingnya media kontekstual sebagai bagian dari implementasi kurikulum yang menekankan pembelajaran bermakna. Hasil penelitian pengembangan media sebelumnya semakin memperkuat posisi media digital interaktif sebagai solusi pedagogis yang relevan (Fatimah et al., 2023; Umiyati et al., 2024).

Kebutuhan ini juga berkaitan dengan tuntutan pengembangan literasi dan kreativitas siswa sejak jenjang sekolah dasar. Media digital interaktif berbasis CTL memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi cerita, mengaitkan isi teks dengan pengalaman pribadi, serta mengekspresikan pemahaman melalui berbagai bentuk aktivitas. Kondisi tersebut mendukung penguatan keterampilan literasi yang tidak hanya berfokus pada membaca, tetapi juga pada pemahaman, analisis, dan produksi teks. Penelitian tentang literasi dan kreativitas menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual yang didukung media inovatif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan (Nurjannah et al., 2025; Tiyas et al., 2025).

Dari guru, media digital interaktif berbasis CTL memudahkan perancangan pembelajaran yang variatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku teks, tetapi dapat mengembangkan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan cerita dengan situasi nyata di sekitar siswa. Pendekatan ini selaras dengan pengembangan bahan ajar digital dan multimedia interaktif yang telah terbukti efektif di berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Alfiansyah, 2024; Sari et al., 2025). Dukungan media juga membantu guru mengelola kelas secara lebih dinamis dan partisipatif.

Kebutuhan media digital interaktif semakin relevan ketika dikaitkan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar yang berdampak pada keterampilan berbahasa siswa. Rendahnya motivasi terbukti berkorelasi dengan kesulitan siswa dalam menulis dan memahami teks, termasuk teks cerita. Media digital berbasis CTL memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia siswa, sehingga mendorong keterlibatan emosional dan kognitif secara bersamaan. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menegaskan bahwa motivasi belajar menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Ningrum et al., 2024; Utami et al., 2024).

Media digital interaktif berbasis CTL merupakan kebutuhan nyata dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar. Kebutuhan tersebut muncul dari karakteristik siswa, tuntutan kurikulum, serta keterbatasan pendekatan konvensional dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna. Dukungan data lapangan, laporan resmi, dan penelitian terdahulu memperlihatkan keselarasan antara teori CTL dan praktik penggunaan media digital interaktif. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan relevan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Hadiyanta, 2013; Sari et al., 2024).

Kebutuhan Penerapan Prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL)

Penerapan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar menunjukkan urgensi yang kuat seiring dengan karakteristik belajar siswa yang menuntut keterlibatan aktif dan keterkaitan materi dengan pengalaman nyata. CTL dipahami sebagai strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam menemukan pengetahuan melalui aktivitas bermakna yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses belajar tidak berhenti pada pemahaman konseptual semata, melainkan berlanjut pada kemampuan penerapan nilai dan makna pembelajaran (Hasibuan, 2014; Setiawaty, 2025). Temuan lapangan memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah memahami teks cerita ketika pembelajaran disajikan melalui kegiatan observasi, diskusi, dan pengulangan isi cerita yang memungkinkan mereka membangun makna secara mandiri. Pola ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menuntut proses aktif dan reflektif agar siswa mampu mengembangkan kemampuan literasi secara komprehensif (Hanifah et al., 2025; Umiyati et al., 2024).

Kebutuhan penerapan prinsip CTL semakin terlihat dari hasil angket yang menunjukkan persetujuan penuh siswa terhadap aktivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Seluruh siswa menyatakan setuju bahwa kegiatan observasi cerita, diskusi kelompok, dan refleksi ulang isi cerita membantu mereka memahami alur, tokoh, dan pesan moral secara lebih jelas. Aktivitas tersebut mencerminkan elemen utama CTL, seperti inquiry, learning community, dan reflection, yang menempatkan interaksi dan proses berpikir sebagai inti pembelajaran (Hadiyanta, 2013; Nurjannah et al., 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa membutuhkan model pembelajaran yang memberi ruang untuk berpendapat, bertanya, serta mengaitkan isi teks dengan realitas yang mereka alami.

Kebutuhan terhadap CTL juga berkaitan erat dengan permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran naratif yang masih didominasi metode ceramah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang mampu mengembangkan keterampilan memahami serta menulis teks narasi (Ningrum et al., 2024; Rohmawati et al., 2024). CTL mampu menjembatani kesenjangan tersebut karena siswa didorong untuk membangun pengetahuan melalui dialog, kolaborasi, dan pengalaman kontekstual. Pendekatan ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak sekadar mentransfer isi teks, tetapi membentuk cara berpikir dan sikap belajar siswa secara berkelanjutan (Tiyas et al., 2025).

Kombinasi prinsip CTL dengan dukungan media digital interaktif memperkuat relevansi dan daya tarik pembelajaran teks cerita. Media digital memungkinkan penyajian cerita melalui visualisasi tokoh, simulasi alur, serta aktivitas interaktif yang dapat dihubungkan langsung dengan pengalaman nyata siswa, sehingga proses pemaknaan cerita berlangsung lebih mendalam (Alfiansyah, 2024; Nicanta et al., 2025). Kebutuhan ini sejalan dengan temuan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran menghadirkan variasi aktivitas yang melibatkan indera visual dan kinestetik secara bersamaan.

Integrasi CTL dan media digital menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran (Yunita et al., 2025). Kebutuhan penerapan prinsip CTL dapat diperkuat melalui sintesis data penelitian lapangan, laporan resmi, dan kajian terdahulu yang relevan. Data berikut disajikan sebagai penguatan argumentasi mengenai urgensi CTL dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar:

Tabel 3. Ringkasan Data Kebutuhan Penerapan Prinsip CTL dalam Pembelajaran Teks Cerita

Sumber Data	Temuan Utama
Penelitian lapangan (2025)	100% siswa menyetujui pembelajaran berbasis observasi, diskusi, dan refleksi cerita
Laporan implementasi Kurikulum Merdeka	Pembelajaran kontekstual meningkatkan keterlibatan dan literasi siswa SD (Umiyati et al., 2024)
Penelitian terdahulu	CTL meningkatkan motivasi, pemahaman teks, dan hasil belajar bahasa (Hadiyanta, 2013; Widanita & Sujana, 2024)
Studi pengembangan media	Media interaktif berbasis CTL meningkatkan minat dan keaktifan belajar (Sari et al., 2024; Fatimah et al., 2023)

Data tersebut memperlihatkan konsistensi antara temuan penelitian lapangan dengan hasil kajian sebelumnya terkait efektivitas CTL. Persetujuan penuh siswa terhadap aktivitas pembelajaran kontekstual menunjukkan bahwa kebutuhan ini bersifat nyata dan berasal langsung dari pengalaman belajar mereka. Laporan resmi juga menegaskan bahwa pendekatan kontekstual sejalan dengan arah kebijakan pendidikan yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa (Umiyati et al., 2024). Keselarasan ini memperkuat posisi CTL sebagai pendekatan yang relevan dan adaptif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kebutuhan penerapan CTL juga berkaitan dengan upaya mengatasi kejemuhan belajar yang sering muncul dalam pembelajaran teks cerita. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika mereka dilibatkan secara aktif melalui diskusi, simulasi cerita, dan kegiatan reflektif yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan langsung dengan kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa (Utami et al., 2024; Yunita et al., 2025). CTL memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara bermakna, sehingga ketertarikan dan fokus belajar dapat terjaga.

Dari sudut pandang pedagogis, prinsip CTL juga mendukung pengembangan kemampuan sosial dan karakter siswa. Aktivitas belajar berbasis komunitas dan kolaborasi mendorong siswa untuk belajar menghargai pendapat orang lain, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap proses belajar kelompok. Nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui teks cerita (Tiyas et al., 2025; Hartati et al., 2025). Pembelajaran teks tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi, tetapi juga sebagai media pembentukan sikap dan nilai.

Penerapan CTL juga relevan dengan tuntutan pengembangan profesional guru dalam merancang pembelajaran inovatif. Guru dituntut untuk mampu mengaitkan materi teks cerita dengan konteks lokal dan pengalaman siswa, serta memanfaatkan media digital secara pedagogis, bukan sekadar teknis (Nurjannah et al., 2025; Ningsih et al., 2025). Kebutuhan ini memperlihatkan bahwa CTL tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mendorong peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang reflektif dan kontekstual. Pendekatan ini memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bermakna.

Kebutuhan penerapan prinsip CTL dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar merupakan respons terhadap karakteristik siswa, tuntutan kurikulum, serta perkembangan media pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa CTL dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, relevan, dan bermakna melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses memahami teks. Integrasi CTL dengan media digital interaktif memperkuat kualitas pengalaman belajar dan mendukung peningkatan literasi serta motivasi siswa secara berkelanjutan (Sari et al., 2025; Widanita & Sujana, 2024). Penerapan prinsip CTL dapat dipandang sebagai kebutuhan pedagogis yang strategis dalam pengembangan pembelajaran teks cerita di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital interaktif berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan kebutuhan nyata dalam pembelajaran teks cerita di sekolah dasar. Kebutuhan tersebut muncul dari karakteristik siswa yang memerlukan keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang bermakna, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari agar pemahaman teks cerita dapat terbentuk secara optimal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons positif aktivitas pembelajaran yang mencakup observasi, diskusi, dan refleksi, yang sejalan dengan prinsip utama CTL dan didukung secara efektif oleh media digital interaktif. Integrasi CTL dengan media digital tidak hanya meningkatkan pemahaman unsur cerita dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung pengembangan literasi, karakter, serta keaktifan belajar. Pengembangan media digital interaktif berbasis CTL menjadi landasan strategis untuk menciptakan pembelajaran teks cerita yang relevan, dinamis, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, A. (2024). Perancangan dan implementasi media pembelajaran teknologi layanan jaringan berbasis mobile: Sebuah pendekatan inovatif untuk pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121-132. <https://doi.org/10.62288/creativity.v2i1.13>.
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945-958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>.
- Hadiyanta, N. (2013). Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21831/jk.v43i1.2248>.
- Hanifah, N., Ramadhan, M. G., & Setiawaty, R. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Bahasa Indonesia. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 30-40. <https://doi.org/10.24929/alpen.v9i1.380>.
- Hartati, Y. S., Halimah, L., & Fajar, A. (2025). Efektivitas Media Cerita Pendek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMA Negeri 1 Batujajar. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 279-298. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i1.6866>.
- Hasibuan, M. I. (2014). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01). <https://doi.org/10.24952/logaritma.v2i01.214>.
- Nicanta, F., Wibawa, I. M. C., & Dharmayanti, P. A. (2025). Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 61-71. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5750.
- Ningrum, M. K., Saputro, D. A. D., & Setiawaty, R. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas IV di SDN Pati Kidul 03. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(3), 09-17. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1008>.
- Ningsih, S. W., Maharini, N., At-Toriq, F. T. C., & Setiadi, H. W. (2025). Kontekstual Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Kontekstual Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(04), 212-227. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9129>.
- Nurjannah, S., Pratama, F. Y., & Ichsan, I. (2025). Analisis Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Merancang Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kontekstual. *FONDATIA*, 9(3), 531-547. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5786>.
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, K., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 135-142. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>.
- Rohmawati, M., Rifah, T. A., Fitriyani, V., & Setiawaty, R. (2024). Analisis bentuk afiksasi dalam teks narasi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sidigede (Kajian morfologi). *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(1), 65-78. <https://doi.org/10.30762/narasi.v2i2.2451>.
- Sari, N. R., Rokhmaniyah, R., Indrapangastuti, D., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar digital ipas berbasis kearifan lokal dilengkapi dengan augmented reality untuk pembelajaran di sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1432-1443). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107401>.
- Sari, S. G., Jusar, I. R., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1), 14-27. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.28312>.
- Setiawaty, R. (2025). TINjauan Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Metode Pembelajaran Ctl Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 141-156. <https://doi.org/10.32682/n6tx5f80>.
- Tiyas, R. A., Fardani, M. A., & Setiawaty, R. (2025). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Buku Cerita Butet Dan Orang Rimba Karya Benny Rhamdani Sebagai Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Sd. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(2). <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v14i2.13605>.

- Umiyati, E., Ruslan, R., & Anhar, A. S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 297-305. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.352>.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>.
- Widianita, N. K. F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358-368. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75849>,
- Yunita, E., Dhieni, N., & Nurjannah, N. (2025). Analysis of Learning Interest Using Digital Learning Media Sekolah Enuma. *PAUDIA*, 870-884. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2359>.