

Pemanfaatan Media Digital untuk Mengenalkan Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar

Febrilla Puspita Sari*, Eko Handoyo, Indriana Eko Armaidi
Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: febrillapuspitasari9@students.unnes.ac.id

Article history

Dikirim:

11-06-2026

Direvisi:

24-06-2026

Diterima:

26-06-2026

Key words:

Media digital; budaya lokal; kearifan lokal; sekolah dasar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital dalam mengenalkan budaya lokal pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* dengan mengikuti pedoman PRISMA 2020 untuk memastikan proses pencarian, seleksi, dan analisis literatur dilakukan secara sistematis dan transparan. Artikel diperoleh melalui aplikasi Publish or Perish yang terhubung dengan Google Scholar dan Crossref. Setelah melalui tahap identifikasi, penyaringan, dan penilaian kelayakan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, diperoleh 12 artikel yang relevan untuk dianalisis. Data dari artikel terpilih kemudian disintesis secara deskriptif guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik penelitian yang dikaji. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai media digital telah digunakan untuk mengenalkan budaya lokal, seperti komik digital, video pembelajaran, video animasi, media interaktif berbasis Android, etnomedia, scrapbook digital, media audiovisual, dan media karikatur. Komik digital menjadi media yang paling banyak digunakan karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar, serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Kajian ini juga menemukan bahwa penelitian mengenai media digital berbasis budaya lokal mengalami peningkatan pada periode 2021–2026. Namun, penerapan media digital masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan berbagai jenis media digital berbasis budaya lokal yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada wilayah dan jumlah responden yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih beragam. Peneliti berikutnya juga dapat mengkaji dampak media digital terhadap aspek lain, seperti karakter, kreativitas, dan keterampilan berpikir siswa, serta menelaah berbagai kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya di sekolah dasar. Dengan demikian, kajian mengenai media digital berbasis budaya lokal dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berbagai pihak agar pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal dapat dilakukan secara optimal untuk mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi digital tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Habibah dan Irwansyah (2021) perkembangan media digital telah memengaruhi hampir seluruh aktivitas masyarakat, termasuk cara memperoleh dan menyebarkan informasi. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Novela et al., (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Selain itu, pemanfaatan media digital juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien Kuntari (2023)

Pentingnya penggunaan media digital dalam pendidikan semakin meningkat karena siswa sekolah dasar saat ini merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi. Pujiono (2021) menyebutkan bahwa generasi muda telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik. Resti et al., (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung pengembangan literasi digital siswa. Hal ini diperkuat oleh Azzahra and Prasetyo (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan arus globalisasi juga menghadirkan tantangan terhadap keberlangsungan budaya lokal. Menurut Irmania et al. (2021) kemudahan akses informasi membuat anak-anak lebih sering terpapar budaya luar dibandingkan budaya daerahnya sendiri. Tasya et al. (2023) menjelaskan bahwa globalisasi telah memengaruhi pola kehidupan masyarakat sehingga terjadi pergeseran nilai budaya lokal. Fenomena tersebut terlihat dari semakin berkurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional, cerita rakyat, bahasa daerah, maupun bentuk budaya lokal lainnya. Triwardhani (2023) menemukan bahwa anak-anak saat ini cenderung lebih mengenal budaya populer global dibandingkan budaya yang berkembang di lingkungan sekitarnya.

Budaya lokal merupakan warisan yang memiliki nilai penting dalam pembentukan identitas bangsa. Gaffar (2025) menyatakan bahwa budaya lokal mencakup berbagai unsur seperti bahasa daerah, kesenian, tradisi, permainan tradisional, dan nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, pengenalan budaya lokal perlu dilakukan sejak usia sekolah dasar karena pada tahap tersebut siswa sedang mengalami perkembangan karakter dan pembentukan nilai kehidupan Rahmiati et al. (2025). (Fa'idah et al., 2024) menjelaskan bahwa integrasi nilai kearifan lokal dalam pendidikan dapat membantu membangun karakter siswa sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap identitas budaya mereka.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa. Penggunaan video pembelajaran, aplikasi interaktif, permainan edukatif digital, hingga multimedia berbasis budaya daerah terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal. Latifah et al., (2025) menemukan bahwa permainan

interaktif berbasis budaya daerah dapat meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya pelestarian budaya. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media digital mampu membuat pembelajaran budaya menjadi lebih menarik karena menghadirkan unsur visual, audio, dan interaksi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian yang membahas pemanfaatan media digital untuk mengenalkan budaya lokal dalam berbagai publikasi masih menggunakan pendekatan yang beragam. Sebagian penelitian lebih berfokus pada pengembangan media digital, sementara penelitian lainnya menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar atau penguatan karakter berbasis budaya lokal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa banyak kajian yang secara khusus merangkum dan menganalisis secara menyeluruh berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan media digital dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian sebelumnya umumnya membahas media digital atau budaya lokal secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai integrasi keduanya dalam pembelajaran sekolah dasar. Kedua, belum banyak penelitian yang mengidentifikasi jenis media digital yang paling banyak digunakan untuk mengenalkan budaya lokal serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ketiga, masih terbatas kajian yang mengulas tantangan dan hambatan dalam penerapan media digital berbasis budaya lokal di lingkungan sekolah dasar. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mampu menyatukan berbagai temuan penelitian sebelumnya secara sistematis.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini perlu dilakukan karena masih membutuhkan kajian yang merangkum pemanfaatan media digital untuk mengenalkan budaya lokal pada siswa sekolah dasar secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis media digital yang digunakan, mengkaji tren penelitian periode 2021–2025, serta mengidentifikasi tantangan dalam penerapannya. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Systematic Literature Review (SLR)* yang memungkinkan berbagai hasil penelitian dianalisis dan disintesis secara sistematis sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

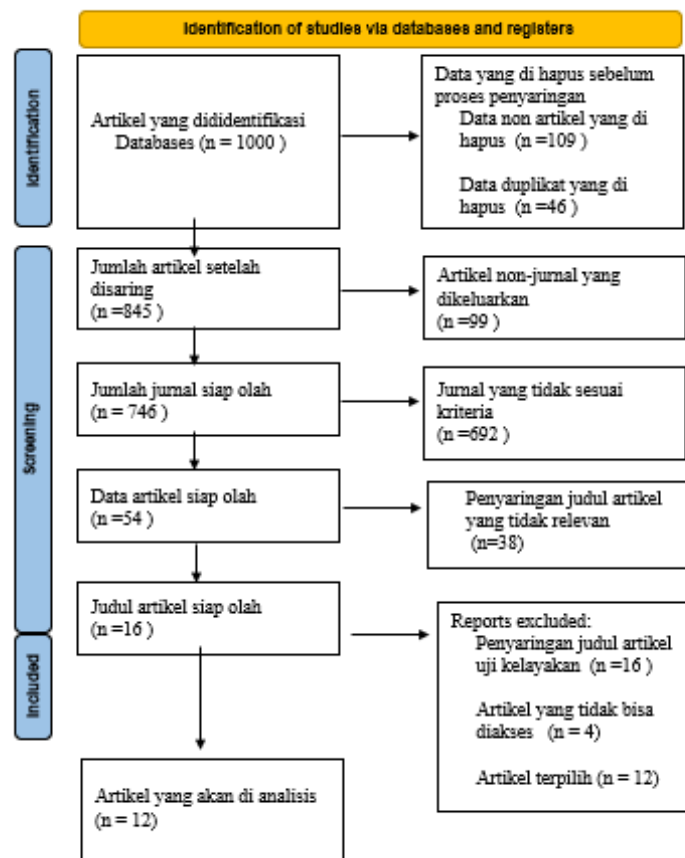
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review (SLR)* dengan mengikuti pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analyses (PRISMA)* 2020. Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Publish or Perish (PoP) yang mengakses database CrossRef dan Google Scholar dengan kata kunci yang digunakan meliputi media digital, budaya lokal, kearifan lokal, sekolah dasar, *digital learning*, dan *local culture*. Seleksi artikel dilakukan secara bertahap melalui empat fase PRISMA: identifikasi, penyaringan, kelayakan dan inklusi. Artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria Inklusi meliputi fokus kajian yang mengkaji pemanfaatan media digital untuk mengenalkan budaya lokal pada siswa sekolah dasar, jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar, publikasi artikel ilmiah, pendekatan penelitian kuantitatif, kualitatif dan campuran, kemudian ada pada bahasa Inggris dan bahasa



Indonesia, tersedia *full text* dan ada pada rentang 2021 hingga 2026 dengan artikel yang asli dan relevan. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi aspek diluar dari inklusi.

Pada tahap ini diawali dengan pencarian kata kunci pada *software* PoP yang teridentifikasi 1000 artikel. Tahap selanjutnya dilakukan penyaringan awal berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Setelah mengidentifikasi 1000 artikel terdapat 109 non artikel yang dihapus, 46 *double paper* dan 99 dieliminasi karena tidak tersedia dalam bentuk jurnal dan terdapat 692 jurnal yang dihapus karena tidak membahas sesuai dengan fokus kajian. Pada tahap selanjutnya terdapat 38 judul artikel yang relevan dan 4 artikel tidak bisa diakses. Dengan demikian terdapat 12 artikel yang dinyatakan layak untuk dianalisis. Alur proses artikel dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Seleksi Artikel Berdasarkan PRISMA 2020

Berdasarkan gambar 1 analisis dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengelompokan tema. Selanjutnya dilakukan proses pengkodean terhadap aspek utama seperti jenis media digital dan bentuk integrasi kearifan lokal dalam implementasinya. Selanjutnya dilakukan perbandingan dan menggabungkan hasil dari berbagai penelitian sehingga diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan media digital untuk mengenalkan kearifan lokal pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan yang akan membahas artikel yang relevan dengan topik penggunaan media pembelajaran digital untuk mengenalkan kearifan lokal pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian disajikan lebih dulu untuk mendeskripsikan ciri umum penelitian yang dianalisis dan dilanjutkan dengan pembahasan yang mengkaji temuan tersebut.

Hasil

Berdasarkan proses seleksi artikel yang dilakukan, diperoleh 12 artikel yang relevan. Artikel tersebut berfokus membahas kajian media pembelajaran digital untuk mengenalkan kearifan lokal pada siswa sekolah dasar. Hasil tinjauan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ekstraksi Artikel Penelitian

No	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
1	(Manoppo et al., 2021)	Implementasi Etnomedia Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Bolaang Mongondow Etnomedia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kebudayaan pada Mata Pelajaran Muatan Lokal membantu guru untuk memudahkan menyampaikan materi Muatan Lokal.
2	(Devi & Werang, 2023)	Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana	Media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar
3	(Guntur et al., 2023)	Jurnal Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini diperoleh validasi yang sangat baik dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 86,03% dari segi materi, bahasa, dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 96,63% yang diujicobakan oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar, artinya respon siswa terhadap comic sangat baik.
4	(Septia et al., 2022)	Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil pretest dan posttest diperoleh bahwa media digital scrapbook efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,60.
5	(Kudadiri, 2023)	Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar.pdf	Hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa
6	(Zainab et al., 2024)	Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa media audiovisual layak digunakan pada proses belajar mengajar.
7	(Kahq et al., 2023)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Pada Materi Pengenalan Alat Musik Daerah Untuk Sekolah	Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh masuk kriteria sangat baik sehingga layak digunakan untuk



		Dasar Purworejo	pembelajaran di sekolah dasar purwejo
8	(Daryanti et al., 2022)	Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar	treatment melalui media yang dikembangkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap nilai belajar siswa, yang secara terbukti oleh pre-test dengan post-test.
9	(Aysya & Nugrananda, 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung.pdf	Media pembelajaran komik digital berbantuan canva ini sangat layak digunakan dan efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan
10	(Gultom & Satriyani, 2023)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keberagaman Makhluh Hidup di Lingkunganku Siswa Sekolah Dasar Kelas IV	Hasil penelitian pengembangan media sangat valid dan layak digunakan untuk menunjang media pembelajaran IPA dan menjembatani pemahaman siswa
11	(Asfiana and Lubis, 2023)	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil	Hasil penelitian ini membuahkan hasil produk berupa video pembelajaran yang valid
12	(Sari et al., 2022)	Pengembangan Video Pembelajaran Tari Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sd	Video pembelajaran yang dikebangkan dapat dinyatakan sangat valid

Setelah mengidentifikasi hasil ekstrasi artikel penelitian, selanjutnya dilakukan analisis terhadap jenis media yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan 12 artikel yang dianalisis bentuk media yang digunakan disajikan pada tabel 2

Tabel 2. Jenis Media yang digunakan

No	Jenis media yang digunakan	Jumlah
1	Etnomedia	1
2	Komik digital	4
3	Scrapbook	1
4	Audiovisual	1
5	Media Interaktif	1
6	Media Karikatur	1
7	Video Animasi	1
8	Video Pembelajaran	2

Setelah mengidentifikasi jenis media yang digunakan, selanjutnya dilakukan analisis mengenai distribusi tahun publikasi penelitian. Berdasarkan 12 artikel yang dianalisis jumlah publikasi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Distribusi Publikasi Penelitian

Pembahasan

Berdasarkan 12 artikel yang telah dianalisis terdapat pemanfaatan jenis media digital untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Media yang ditemukan meliputi etnomedia, komik digital, digital scrapbook, media audiovisual, media interaktif berbasis Android, media karikatur, video animasi, dan video pembelajaran. Komik digital merupakan media yang paling banyak digunakan dari seluruh media yang telah di analisis. Berdasarkan artikel yang telah dianalisis penggunaan komik mendominasi yang menunjukkan bahwa media ini dianggap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena komik digital memiliki tampilan yang menarik serta menggabungkan gambar, teks, warna, dan alur cerita yang mudah dipahami oleh siswa Kudadiri, (2023). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan minat belajar serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung menurut Pratama dalam Saqujuddin dan Saputra, (2025). Hal ini diperkuat oleh penelitian Senjaya et al., (2022) yang mengembangkan media komik digital (MEKODIG) dan menemukan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penemuan ini sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek, gambar, dan contoh yang nyata dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan komik digital dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya lokal secara lebih konkret dan bermakna.

Dalam mengenalkan budaya lokal selain komik digital, video pembelajaran dan video animasi juga cukup banyak digunakan. Media video memiliki kelebihan dalam menampilkan unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga siswa dapat melihat secara langsung bentuk budaya yang dipelajari, seperti tarian daerah, alat musik tradisional, pakaian adat, maupun tradisi masyarakat setempat. Hasil ini didukung oleh penelitian Farida dan Gunansyah, (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi terbukti dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh Kasmawati et al., (2024) yang menyatakan bahwa video animasi dapat meningkatkan aktivitas siswa. Penggunaan video membuat materi budaya lokal menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sesuai dengan teori Dale, yang menjelaskan bahwa peserta didik akan

lebih mudah memahami materi apabila video memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kondisi nyata sehingga dapat membantu siswa memahami budaya lokal secara lebih mendalam. Selain itu, dalam teori multimedia, kombinasi gambar dan suara efektif dalam pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan teks saja. Dengan demikian, video pembelajaran dan video animasi menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar.

Selanjutnya ada salah satu inovasi yang menarik yaitu media interaktif berbasis Android. Melalui media ini siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari dengan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Adanya fitur permainan, kuis, maupun latihan soal membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil ini di dukung oleh penelitian Attiba dan Fiangga, (2025) bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini diperkuat oleh Yanti dan Sari, (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Togatorop et al., (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang budaya lokal, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna menggunakan media interaktif berbasis Android.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan harus berakar pada budaya dan kehidupan masyarakat tempat anak tumbuh serta mampu membentuk karakter dan jati diri peserta didik. Melalui budaya, anak dapat mengenal identitas dirinya dan lingkungannya Musa, (2025). Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa kebudayaan merupakan dasar penting dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis budaya lokal merupakan salah satu bentuk penerapan pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam konteks pendidikan modern. Teknologi sarana dimanfaatkan untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda sehingga pelestarian budaya lokal tetap terjaga. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital telah memberikan banyak pilihan bagi guru untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa. Beragam media tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi budaya yang ingin disampaikan.

Berdasarkan distribusi publikasi yang dianalisis, terlihat bahwa penelitian mengenai pemanfaatan media digital untuk mengenalkan budaya lokal mengalami peningkatan pada periode 2021–2026. Jumlah penelitian paling banyak ditemukan pada tahun 2023. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan budaya lokal dalam pendidikan dasar semakin meningkat dan menjadi perhatian peneliti. penggunaan media pembelajaran berbasis digital dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat serta kebutuhan pendidikan abad ke 21 sesuai dengan peningkatan jumlah penelitian yang telah di analisis. Selain itu, faktor yang mendorong munculnya berbagai penelitian dalam bidang ini adalah kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal ditengah arus globalisasi.



Pada awal periode penelitian, fokus kajian lebih banyak membahas implementasi media digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran. Namun pada tahun-tahun berikutnya, penelitian mulai berkembang ke arah pengembangan produk media yang lebih inovatif, seperti komik digital berbasis Canva, media interaktif berbasis Android, video animasi, dan media audiovisual berbasis kearifan lokal. Perkembangan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengemas budaya lokal agar lebih menarik bagi generasi muda. Tren penelitian ini juga memperlihatkan bahwa dalam pembelajaran budaya lokal tidak lagi dipandang sebagai materi pelengkap tetapi sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, agar siswa dapat mengenal dan menghargai budaya daerahnya sejak usia dini maka peneliti mencoba mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam media digital untuk dikenalkan kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media digital terbukti mampu melibatkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Keberhasilan media digital tersebut tidak hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional tetapi juga menyajikan materi secara lebih menarik. Media yang memiliki unsur visual, audio, animasi, dan interaksi membuat siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik dalam proses pembelajaran Sugiarso et al., (2022). Siswa merasa lebih senang dan tidak mudah bosan saat proses belajar berlangsung serta menjadi lebih mudah memahami materi. Dalam menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah media digital juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa Habibah et al., (2024) . Melalui pengenalan berbagai unsur budaya lokal seperti cerita rakyat, tarian tradisional, alat musik daerah, hingga nilai-nilai kearifan lokal, siswa dapat mengenal identitas budaya mereka sejak dini. Hal ini menjadi penting mengingat pengaruh budaya global yang semakin kuat dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

Meskipun demikian, penerapan media digital berbasis budaya lokal juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah. Tidak semua sekolah memiliki perangkat digital yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengoperasikan media digital juga masih beragam.

Tantangan lainnya adalah waktu, biaya, dan keterampilan khusus untuk memproses pengembangan media. Guru perlu menguasai teknologi digital agar dapat menghasilkan media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sekaligus memahami materi budaya lokal Odja et al., (2025). Jika tidak dirancang dengan baik, media digital hanya akan menjadi sarana hiburan tanpa memberikan pemahaman yang mendalam mengenai budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, baik sekolah, pemerintah, maupun lembaga pendidikan, untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital. Selain itu, pengembangan media digital berbasis budaya lokal perlu terus dilakukan agar materi budaya dapat disajikan secara lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, hasil *Systematic Literature Review* menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki peran yang sangat penting dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Komik digital menjadi media yang paling banyak digunakan, sementara tren penelitian mengalami peningkatan pada periode 2021–2026. Berbagai penelitian juga membuktikan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Namun, keberhasilan implementasinya masih dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas teknologi, kompetensi guru, dan kualitas media yang dikembangkan. Oleh karena itu, integrasi media digital dan budaya lokal perlu terus dikembangkan sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yaitu memperoleh gambaran mengenai jenis media digital yang digunakan, perkembangan penelitian terkait media digital berbasis budaya lokal, serta efektivitas media tersebut dalam membantu proses pengenalan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi yang besar untuk mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 12 artikel, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai, yaitu untuk mengetahui pemanfaatan media digital dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai media digital telah digunakan, seperti komik digital, video pembelajaran, video animasi, media interaktif berbasis Android, etnomedia, digital scrapbook, media audiovisual, dan media karikatur. Dari berbagai media tersebut, komik digital menjadi media yang paling banyak digunakan karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual dan berbasis cerita. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar, serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Selain itu, media digital membantu siswa mengenal identitas budaya daerahnya sejak dini sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya lokal.

Kajian ini juga menemukan bahwa penelitian mengenai media digital berbasis budaya lokal mengalami peningkatan pada periode 2021–2026, yang menunjukkan semakin besarnya perhatian terhadap integrasi teknologi dan budaya lokal dalam pendidikan dasar. Temuan ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menekankan bahwa pendidikan harus berakar pada kebudayaan dan berperan dalam membentuk karakter peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan media digital masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak agar pengembangan dan pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal dapat dilakukan secara optimal sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfiana, A., & Silvia Sandi Wisuda Lubis. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 116–122.
- Attiba, M. T., & Fiangga, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Konteks Budaya Lokal Pada Materi Spldv. *Journal On Education and Teacher Profesionalsism*, 3(1), 1–21.
- Aysya, I., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung.pdf. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2390–2396.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). *Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 11–22.
- Devi, N. M. S. N., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80.
- Fa'idah, M. L., Masruroh, N. L., Febriyanti, S. C., Pradana, A. A., & Hafni, N. D. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Ta'diban: Journal of Islamic Education*, 4(2), 79–87.
- Farida, S. N., & Gunansyah, G. (2026). Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3), 621–633.
- Gaffar, M. S., Nurrahma, N., & Achmad, A. P. (2025). Peran Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Dalammeningkatkan Kesadaran Dan Identitas Budaya Siswa. *Leksikal : Jurnal Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 125–136.
- Gultom, A., & Satriyani, F. Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Journal Primary Education*, 3(1), 121–132.
- Guntur, M., Sahronih, S., Ningsih, N. I. S., & Umayah, L. (2023). Jurnal Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 9(2), 167–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1062>
- Habibah, A. F., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(2), 350–363.
- Habibah, A., Harahap, D., Karina, K., Salsabillah, M., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Digital Untuk Memahami Keberagaman Budaya Pada



- Materi Ips Di Sekolah Dasar Atau Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(4), 443–448.
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148–160.
- Kahq, M., Sari, P. P., & Pangestika, R. R. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Pada Materi Pengenalan Alat Musik Daerah Untuk Sekolah Dasar Purworejo. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 11(2), 205–217.
- Kasmawati, K., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., Dayanti, W. ode E., & Ahmad, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 579–585.
- Kudadiri, S. (2023). *Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar.pdf*. 7(5), 3140–3147.
- Kuntari, S. (2023). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran*. 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Latifah, U., Elisatussya'bania, E., Nur'aini, D. A., Zulinar, A. T., Agustin, N. A., Cahya, H. D., Ridalloh, R., Dewa, R. R. K., Pribadi, A. A. F., Sulistiono, R., & Irawan, Z. (2025). Edukasi budaya daerah berbasis permainan interaktif untuk meningkatkan kesadaran generasi Z. *Jurnal Pembelajaran Dan Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), 33–45. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i1.22388>
- Manoppo, D. E., Salim, A., & Anuli, W. Y. (2021). Implementasi Etnomedia Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Bolaang Mongondow Etnomedia. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(2), 79–88.
- Musa, H. (2025). Pentingnya Pendidikan Seni dan Budaya dalam Pembentukan Identitas Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(4), 13–23.
- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). *Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar*. 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Odja, A. H., Abdjul, T., Payu, C. S., Pikoli, M., Yusuf, M., Mursalin, M., Sambel, N., Lando, F. F., & Mahmud, A. P. M. (2025). Edukasi Guru Melalui Transformasi Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal dan Teknologi Digital. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 509–524.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Journal of Christian Education*, 2(1), 1–19.
- Rahmiati, D., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Kearifan Lokal di Jawa Barat dalam Melestarikan Budaya Tradisional bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 318–339.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*



- Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saqjuddin, S., & Saputra, E. E. (2025). Jurnal Pendidikan Multidisiplin Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 65–74.
- Sari, R. P., Rohana, R., & Hera, T. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Tari Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 7(1), 95–107.
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.
- Septia, D., Murjainah, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(August), 1215–1229.
- Sugiarso, B. A., Rumagit, A. M., Pratas, P. A. K., & Narasiang, B. S. (2022). Learning Interactive Animation for Elementary School. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(3), 247–254.
- Tasya, I., Raihan, M., Luren, L., & Sapitri, W. (2023). Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40–47.
- Togatorop, G., Rizkiya, M., Adistina, M. D., & Pratama, L. (2025). Transformasi Pembelajaran Menuju Student-Centered Learning Di Era Digital Untuk Mengembangkan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik. *Pedagogic: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 5(1), 12–20.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Putra, R. P. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Yanti, Y., & Sari, N. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Komering Berbasis Android Menggunakan Kodular SD Negeri Kumpul Rejo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 2(2), 20–29.
- Zainab, Z., Pirol, A., & Suryani, L. (2024). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 10–20.

