



Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tren dan Temuan Penelitian Terkini (2021-2025)

Evika Widya Puspita^{1*}, Wasino², Tri Astuti³, Argitha Aricindy⁴

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia^{1*}

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia³

Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia⁴

*Email Korespondensi: evikapuspita24@students.unnes.ac.id

Diterima: 23-10-2025 | Disetujui: 03-11-2025 | Diterbitkan: 05-11-2025

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the learning paradigm in elementary schools toward a more interactive, collaborative, and 21st-century competence-oriented model. However, the rapid digitalization of education also presents challenges to the preservation of cultural values and national character within school environments. This study aims to analyze the interrelationship between digital media, culture, and learning in elementary schools; identify dominant research focuses; and trace the temporal development of studies on culture-based digital media during the 2021–2025 period. The research employs a Systematic Literature Review (SLR) approach based on the PRISMA 2020 model, examining national and international articles retrieved from Google Scholar, with an initial corpus of 200 articles. After a systematic process of identification, screening, and eligibility assessment, 15 peer-reviewed journal articles in PDF format met the inclusion criteria and were analyzed in depth. The findings indicate that culture-based digital media play a crucial role in strengthening character education, cultural literacy, and learning motivation among elementary school students. The dominant research themes include the development of digital games, interactive comics, web-based multimedia, and digital storybooks that integrate local and national cultural values. Temporally, the research trend reveals a shift from post-pandemic technological adaptation toward the integration of cultural values within digital learning design. The study concludes that developing culture-based digital media serves as a strategic solution to foster humanistic, relevant, and identity-rooted learning in the digital era.

Keywords: Culture, Elementary School, Digital Media.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di Sekolah Dasar menuju model yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada kompetensi abad ke-21. Namun, pesatnya digitalisasi pendidikan juga menimbulkan tantangan terhadap pelestarian nilai-nilai budaya dan karakter bangsa di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara konsep *media digital*, *budaya*, dan *pembelajaran di Sekolah Dasar*, mengidentifikasi fokus penelitian dominan, serta menelusuri perkembangan temporal penelitian tentang media digital berbasis budaya selama periode 2021–2025. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) berbasis model PRISMA 2020, dengan menelaah artikel nasional dan internasional yang diperoleh melalui *Google Scholar* sebanyak 200 artikel awal. Setelah melalui proses seleksi identifikasi, penyaringan, dan kelayakan, diperoleh 15 artikel PDF jurnal ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya berperan penting dalam memperkuat karakter, literasi budaya, dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Fokus penelitian dominan meliputi pengembangan permainan digital, komik interaktif, multimedia berbasis web, serta buku cerita digital yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan nasional. Secara temporal, tren penelitian menunjukkan pergeseran dari adaptasi teknologi pascapandemi menuju integrasi nilai-nilai budaya dalam desain pembelajaran digital. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa pengembangan media digital berbasis budaya merupakan solusi strategis untuk menciptakan pembelajaran yang humanistik, relevan, dan berakar pada identitas bangsa di era digital.

Kata kunci: Budaya, Media digital, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar terhadap sistem pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Transformasi pembelajaran dari model konvensional menuju model berbasis teknologi menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan berbagai media digital ke dalam proses belajar mengajar. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai medium komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Huk, 2021). Melalui media digital, siswa dapat belajar secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sesuai dengan dunia nyata mereka. Namun, di tengah kemajuan tersebut, muncul tantangan serius terkait dengan hilangnya nilai-nilai budaya lokal dan karakter kebangsaan akibat penetrasi budaya global dan teknologi yang tidak disertai penanaman nilai-nilai kemanusiaan (Chima Abimbola Eden et al., 2024).

Perkembangan penelitian terkini menunjukkan peningkatan minat terhadap topik media digital berbasis budaya dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Kajian nasional menemukan bahwa integrasi literasi digital dalam pembelajaran mampu memperkuat karakter siswa dan membentuk perilaku etis dalam penggunaan teknologi (Pentianasari et al., 2022). Sementara itu, media permainan *Ular Tangga Digital* bertema keragaman budaya Indonesia efektif dalam menanamkan nilai toleransi dan kebinekaan (Abidin et al., 2022). Hasil serupa juga diperoleh oleh (Chusna Rida Rahmadani, 2023), yang mengembangkan komik digital bermuatan Pendidikan Pancasila dan menemukan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial budaya. Dalam konteks global, (Park et al., 2021) menunjukkan bahwa tren penelitian literasi digital semakin mengarah pada integrasi antara *digital literacy* dan *cultural literacy*, menandakan bahwa dimensi budaya menjadi bagian tak terpisahkan dari literasi digital modern. Dengan demikian, pemanfaatan media digital yang berlandaskan nilai budaya menjadi pendekatan mutakhir dalam pengembangan pembelajaran abad ke-21 di Sekolah Dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan, masih terdapat kesenjangan dalam kajian mengenai bagaimana hubungan konseptual antara media digital, budaya, dan pembelajaran di Sekolah Dasar dirumuskan secara sistematis. Sebagian besar penelitian yang ada lebih menekankan pada aspek teknis pengembangan media atau peningkatan hasil belajar siswa, sementara dimensi budaya sering kali diperlakukan sebagai unsur tambahan, bukan sebagai komponen utama dalam desain pembelajaran (Laksana, 2024). Selain itu, belum banyak penelitian yang secara komprehensif memetakan perkembangan temporal penelitian mengenai media digital berbasis budaya dalam rentang waktu 2021–2025, padahal dinamika pascapandemi COVID-19 telah mendorong percepatan inovasi digital yang signifikan dalam dunia pendidikan (Fiddiyasari & Pustika, 2021). Kekosongan kajian sistematis ini menimbulkan kebutuhan untuk melakukan analisis literatur yang terarah guna memahami arah, tren, dan kontribusi penelitian di bidang ini.

Penelitian ini berupaya menutup kesenjangan tersebut dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) berbasis model PRISMA 2020, yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian secara transparan dan terukur (Haddaway et al., 2022). Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya memetakan fokus penelitian dominan dan keterkaitan antar variable yaitu media digital, budaya, dan pembelajaran Sekolah Dasar tetapi juga memberikan kontribusi teoretis berupa pemahaman konseptual mengenai integrasi nilai budaya ke dalam inovasi media digital pendidikan. Kontribusi praktisnya diharapkan dapat memberikan arah baru bagi guru, pengembang media,

dan pembuat kebijakan untuk merancang pembelajaran digital yang berkarakter, inklusif, dan berbasis nilai-nilai budaya bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan keterkaitan antara konsep media digital, budaya, dan pembelajaran di Sekolah Dasar dalam rentang penelitian 2021–2025; (2) mengidentifikasi fokus penelitian dominan terkait topik media digital berbasis budaya di Sekolah Dasar selama periode tersebut; dan (3) menganalisis perkembangan temporal penelitian dari tahun 2021 hingga 2025. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis budaya di era digital, menjadi dasar bagi penelitian lanjutan tentang integrasi nilai budaya dalam media digital, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya dan kebutuhan generasi digital.

LANDASAN TEORITIS

Perkembangan pesat teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar pada dunia pendidikan, termasuk dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar. Media digital kini menjadi instrumen penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan. Media digital diartikan sebagai seperangkat alat dan platform yang menggunakan teknologi informasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara multimodal melalui teks, gambar, suara, animasi, dan interaktivitas (Huk, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, media digital memungkinkan terjadinya personalisasi proses belajar dan meningkatkan partisipasi siswa secara aktif melalui aktivitas visual dan kinestetik yang menarik. Pemanfaatan media digital yang tepat dapat mengatasi keterbatasan sumber daya di kelas, memperluas akses pengetahuan, serta mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif (Yang, 2022). Pemikiran mutakhir menegaskan bahwa media digital berperan bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai medium pembentuk karakter dan literasi digital siswa sejak dini.

Dalam konteks pembelajaran berbasis budaya, media digital memiliki potensi strategis untuk menginternalisasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam aktivitas pembelajaran. Budaya, menurut (Chima Abimbola Eden et al., 2024), merupakan sistem nilai, norma, dan praktik sosial yang diwariskan untuk membentuk identitas individu dan masyarakat. Integrasi budaya dalam media digital di Sekolah Dasar membantu siswa memahami akar budayanya sekaligus menghargai keberagaman sosial. Hasil analisis (Abidin et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Ular Tangga Digital* bertema keragaman budaya Indonesia mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap nilai toleransi dan persatuan. Hal serupa juga ditemukan oleh (Chusna Rida Rahmadani, 2023), di mana pengembangan komik digital bertema sosial budaya efektif dalam menanamkan nilai kebinekaan melalui narasi visual. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Education 4.0*, yang memadukan inovasi teknologi dengan pembentukan karakter humanistik (Huk, 2021).

Dari sisi penguatan karakter, penelitian menunjukkan bahwa literasi digital yang diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya mampu memperkuat dimensi moral peserta didik. (Pentianasari et al., 2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, dan etika dalam berinteraksi secara daring. (Nuraeni et al., 2023) mengembangkan buku cerita digital berbasis *Profil Pelajar Pancasila* dan membuktikan bahwa media tersebut efektif dalam

memperkuat nilai-nilai gotong royong, kemandirian, dan kebinekaan global. Lebih jauh, Laksana (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa karena mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Kajian ini menegaskan bahwa integrasi budaya dalam media digital memiliki manfaat pedagogis yang signifikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas dan karakter peserta didik Sekolah Dasar.

Kajian terhadap hasil penelitian internasional juga menunjukkan tren yang sejalan. (Park et al., 2021) melalui analisis scientometrik menemukan bahwa istilah *digital literacy*, *ICT literacy*, dan *cultural literacy* semakin sering muncul secara bersamaan dalam literatur akademik, menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari literasi teknologis menuju literasi budaya digital. Yang, (2022) menambahkan bahwa kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan anak dapat disesuaikan dengan konteks budaya dan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Chima Abimbola Eden et al (2024) juga menegaskan bahwa kompetensi budaya merupakan bagian dari literasi digital yang esensial dalam membangun kesadaran global dan empati sosial. Sementara itu, hasil penelitian nasional oleh Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro (2023) menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis budaya daerah efektif dalam meningkatkan literasi digital dan literasi budaya secara simultan.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, tampak bahwa fokus utama penelitian tahun 2021–2025 bergeser dari sekadar digitalisasi pembelajaran ke arah integrasi nilai budaya dalam media digital. Pada masa pandemi COVID-19, penelitian cenderung menyoroti adaptasi teknologi dan efektivitas pembelajaran daring (Fiddiyasari & Pustika, 2021). Namun sejak tahun 2023, arah penelitian lebih banyak menekankan pada inovasi media digital yang merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan nasional. Pergeseran ini menunjukkan bahwa media digital kini menjadi wadah strategis untuk pendidikan nilai dan pelestarian budaya bangsa.

Secara teoretis, keterkaitan antara media digital, budaya, dan pembelajaran Sekolah Dasar dapat dijelaskan melalui kerangka pikir konstruktivistik dan *cultural competence theory*. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman sosial dan refleksi personal (Piaget, 1972). Dalam konteks ini, media digital berbasis budaya memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna dan sesuai konteks kehidupan mereka. Sementara itu, *cultural competence theory* (banks, 2015) menjelaskan bahwa pendidikan harus mendorong siswa memahami serta menghargai keberagaman budaya melalui praktik belajar yang relevan secara sosial. Ketika kedua teori ini diterapkan bersama, media digital berbasis budaya tidak hanya memfasilitasi pembelajaran kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran budaya dan karakter moral siswa.

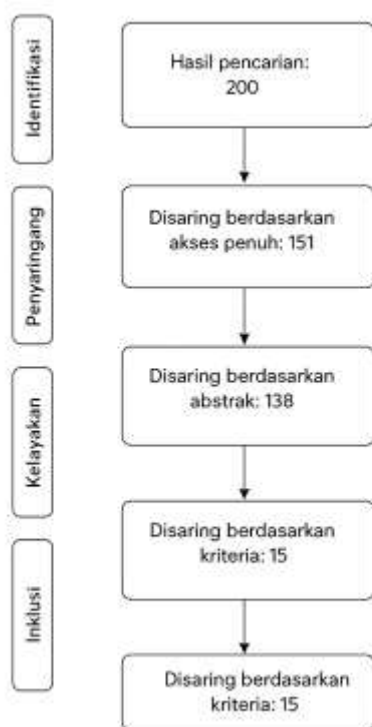
Kerangka pikir penelitian ini berpijak pada hubungan interaktif antara tiga variabel utama, yaitu media digital, budaya, dan pembelajaran Sekolah Dasar. Media digital berperan sebagai variabel bebas yang memberikan stimulus pembelajaran, budaya sebagai variabel antara yang memberi konteks nilai, dan pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai variabel terikat yang menjadi sasaran transformasi. Hubungan antarvariabel ini bersifat fungsional dan dinamis: semakin tinggi integrasi budaya dalam media digital, semakin bermakna pula proses pembelajaran dan hasil karakter siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan tiga pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana keterkaitan antara konsep “media digital”, “budaya”, dan “pembelajaran di Sekolah Dasar” dalam penelitian tahun 2021–2025?; (2) apa fokus penelitian dominan dalam topik media digital berbasis budaya

di Sekolah Dasar selama 2021–2025?; dan (3) bagaimana perkembangan temporal penelitian tentang media digital berbasis budaya di Sekolah Dasar dari tahun 2021 hingga 2025?. Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi dasar penyusunan sintesis literatur untuk mengidentifikasi tren, fokus, dan arah pengembangan penelitian yang relevan dengan upaya memperkuat pembelajaran Sekolah Dasar berbasis budaya melalui media digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan kerangka kerja PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) versi 2020 sebagai panduan utama. Metode ini dipilih karena mampu memberikan telaah yang sistematis, transparan, dan replikatif terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai *media digital bermuatan budaya dalam pembelajaran Sekolah Dasar*. Pendekatan PRISMA memfokuskan diri pada kejelasan dan keterlacakan proses, mulai dari pencarian literatur hingga penentuan artikel yang akhirnya dianalisis (Haddaway et al., 2022). Dengan demikian, setiap tahap dalam metode ini memastikan bahwa hanya studi yang valid, relevan, dan kredibel yang dimasukkan dalam sintesis akhir. Tahapan PRISMA yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat fase utama: identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi seperti pada Gambar 1 berikut. .



Gambar 1. Metode PRISMA

Pada tahap identifikasi, peneliti melakukan pencarian literatur dari berbagai sumber akademik bereputasi, khususnya Google Scholar, karena memiliki jangkauan luas terhadap jurnal nasional dan internasional. Kata kunci yang digunakan meliputi: *media digital berbasis budaya, pembelajaran Sekolah Dasar, digital media in elementary education, dan culture-based learning*. Dari hasil pencarian awal, ditemukan 200 artikel ilmiah yang relevan dengan tema penelitian.

Tahap berikutnya adalah penyaringan (screening), di mana dilakukan seleksi awal terhadap hasil pencarian berdasarkan ketersediaan teks lengkap (*full text*) dan kelengkapan metadata seperti judul, tahun publikasi, dan nama jurnal. Dari 200 artikel tersebut, sebanyak 151 artikel memiliki akses penuh (*full text*) dan dapat dibaca secara lengkap. Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan kembali untuk melihat apakah artikel memiliki abstrak yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga diperoleh 138 artikel yang sesuai. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa artikel yang disertakan memang membahas isu terkait integrasi budaya, media digital, dan konteks pendidikan dasar.

Setelah itu, masuk ke tahap kelayakan (*eligibility*). Pada tahap ini, peneliti menilai setiap artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang tidak relevan, seperti penelitian tentang pembelajaran menengah, pendidikan tinggi, atau media non-digital, dikeluarkan dari daftar. Selain itu, artikel yang hanya berupa ringkasan (*abstract only*) tanpa data empiris juga dihapus. Berdasarkan proses ini, hanya 15 artikel berformat PDF yang memenuhi semua kriteria kelayakan—yakni memiliki fokus eksplisit pada *media digital berbasis budaya untuk siswa Sekolah Dasar*, menggunakan metodologi ilmiah yang jelas, dan terbit dalam jurnal terakreditasi nasional atau bereputasi internasional.

Tahap terakhir adalah inklusi (*inclusion*), yaitu penentuan artikel yang akan dianalisis secara mendalam. Ke-15 artikel terpilih kemudian disintesis menggunakan dua pendekatan analisis: (1) analisis bibliometrik, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak VOSviewer untuk memetakan hubungan antar-konsep dan tren penelitian berdasarkan kata kunci seperti *culture, digital media, learning, dan elementary school*; serta (2) analisis tematik (*thematic analysis*) untuk mengelompokkan hasil penelitian ke dalam tema-tema utama seperti *integrasi nilai budaya dalam media digital, penguatan karakter melalui literasi digital, dan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal*.

Hasil dari proses PRISMA tersebut divisualisasikan dalam diagram alur PRISMA 2020, yang memperlihatkan jumlah artikel pada setiap tahapan seleksi. Diagram ini menunjukkan bahwa dari 200 artikel awal, 151 disaring berdasarkan akses penuh, 138 artikel memenuhi syarat kelayakan abstrak, dan akhirnya 15 artikel masuk tahap akhir analisis. Setiap langkah disertai dengan justifikasi pengeluaran data agar prosesnya transparan dan akuntabel.

Penerapan model PRISMA dalam penelitian ini bukan hanya prosedur administratif, tetapi juga strategi metodologis untuk menjamin validitas dan reliabilitas hasil telaah literatur. Dengan tahapan yang terstruktur dan berbasis bukti, PRISMA membantu memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat subjektif, melainkan benar-benar mencerminkan arah dan tren penelitian terkini. Pendekatan ini juga selaras dengan pandangan Snyder (2019), yang menyebutkan bahwa SLR berbasis PRISMA merupakan metode yang efektif untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian dan membangun landasan teoritis yang kuat bagi penelitian lanjutan.

Selain itu, penelitian ini mematuhi prinsip etika akademik dengan hanya menggunakan artikel yang dapat diakses secara publik dan mencantumkan seluruh sumber sesuai pedoman APA 7th edition (*American Psychological Association, 2020*). Seluruh proses seleksi dilakukan secara transparan, didokumentasikan

dengan cermat, dan disusun agar dapat direplikasi oleh peneliti berikutnya. Dengan demikian, metode PRISMA yang diterapkan dalam penelitian ini mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan landasan teoritis mengenai penggunaan media digital berbasis budaya dalam pembelajaran Sekolah Dasar, serta menjadi rujukan metodologis untuk penelitian serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterkaitan Konsep Media Digital, Budaya, dan Pembelajaran Sekolah Dasar

Visualisasi jejaring (*network visualization*) memberikan gambaran mengenai hubungan antar-konsep yang sering muncul dalam penelitian terkait *media digital berbasis budaya* di konteks Sekolah Dasar. Dalam peta jejaring tersebut terlihat dua klaster besar yang memiliki hubungan erat, namun berbeda fokus tematik seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Network Visualiasasi

Klaster pertama menampilkan kata kunci seperti *learning*, *culture*, *digital medium*, *covid*, dan *social medium*. Klaster ini menggambarkan bahwa sebagian besar penelitian awal pada periode 2021–2023 berfokus pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran selama masa pandemi, di mana nilai-nilai budaya lokal mulai dimasukkan sebagai konten penguat karakter dan kontekstualisasi materi. Misalnya, guru menggunakan video pembelajaran berbasis budaya daerah, *digital storytelling*, dan *Augmented Reality* bertema kearifan lokal untuk menjaga keterlibatan siswa di rumah.

Klaster kedua, yang berisi kata kunci *medium* dan *Sekolah Dasar*, memperlihatkan fokus pada penerapan media digital dalam konteks pembelajaran langsung (tatap muka) setelah pandemi. Keterkaitan antar-node antara klaster 1 dan 2 menunjukkan adanya transisi paradigma penelitian dari sekadar penggunaan media digital sebagai solusi pembelajaran daring menuju pemanfaatan media digital sebagai alat pelestarian budaya dan penguatan karakter siswa di Sekolah Dasar.

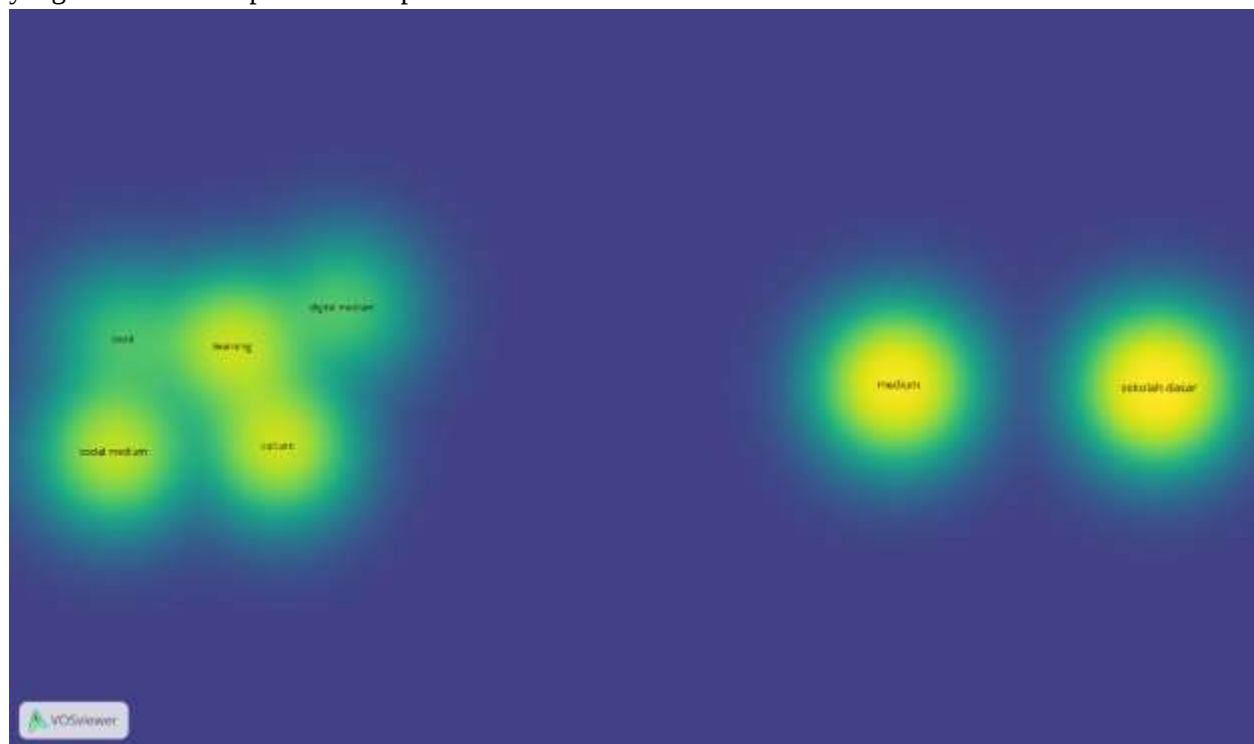
Selain itu, munculnya kata kunci jembatan seperti *innovation*, *digital literacy*, dan *character education* menandakan bahwa arah penelitian semakin menekankan keterpaduan antara teknologi dan nilai-

nilai pendidikan budaya. Artinya, media digital tidak hanya dipandang sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai medium transformasi nilai dan penguatan identitas budaya.

Secara konseptual, hasil jejaring ini menunjukkan bahwa integrasi budaya dalam media digital menjadi strategi penting dalam pendidikan dasar untuk menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya nasional. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital berbasis budaya diharapkan tidak sekadar menambah pengetahuan kognitif siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Fokus Dominan Penelitian Media Digital Berbasis Budaya

Visualisasi kepadatan (*density visualization*) menggambarkan tingkat intensitas atau frekuensi kemunculan kata kunci dalam berbagai publikasi. Area yang berwarna kuning terang menunjukkan topik dengan frekuensi kemunculan tinggi, sedangkan warna hijau–biru menunjukkan area dengan penelitian yang lebih sedikit seperti terlihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Density Visualisasi

Dalam hasil peta kepadatan ini, area berwarna kuning paling dominan berada di sekitar kata *learning* dan *culture*, menandakan bahwa kedua konsep tersebut menjadi pusat perhatian penelitian selama periode 2021–2025. Hal ini menunjukkan bahwa isu pembelajaran berbasis budaya telah menjadi fondasi teoritis yang kuat dalam pengembangan media digital. Peneliti tidak lagi hanya berbicara mengenai penggunaan teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi dapat membawa nilai-nilai budaya dan karakter bangsa ke dalam ruang kelas digital.

Kata kunci *digital medium* dan *elementary school* muncul di area dengan warna hijau kekuningan, yang berarti tema ini sedang berkembang dan semakin banyak dibahas dalam konteks penerapan. Penelitian yang berfokus pada pengembangan media digital untuk Sekolah Dasar meningkat signifikan setelah tahun 2022, seiring dengan kembalinya pembelajaran tatap muka pasca-pandemi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga membangkitkan rasa kebanggaan terhadap budaya lokal. Misalnya, pengembangan *digital comic* bertema legenda daerah, permainan edukatif berbasis *augmented reality* dengan latar budaya nusantara, serta *interactive storytelling* yang mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal terbukti efektif meningkatkan literasi budaya dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, tren terbaru menunjukkan adanya integrasi antara budaya dan profil pelajar Pancasila. Penelitian tahun 2024–2025 lebih banyak menyoroti pengembangan media digital yang mendukung dimensi *beriman, mandiri, kreatif, bernalar kritis, gotong royong*, dan *berkebinekaan global*. Dengan demikian, *density map* memperlihatkan pergeseran arah dari fokus kognitif menuju pembelajaran karakter dan budaya melalui media digital yang kontekstual.

Perkembangan Temporal Penelitian Tahun 2021–2025

Visualisasi *overlay* menggambarkan perkembangan penelitian dari waktu ke waktu dengan gradasi warna dari biru (2021) hingga kuning (2025). Warna yang muncul menunjukkan evolusi tema dan arah riset dalam periode tersebut seperti terlihat dalam Gambar 4.



Gambar 4. Overlay Visualisasi

Pada fase awal (2021–2022), penelitian didominasi oleh tema berwarna biru tua seperti *covid*, *online learning*, dan *social medium*. Ini menandakan bahwa penelitian pada periode tersebut masih sangat dipengaruhi oleh kebutuhan mendesak pembelajaran jarak jauh akibat pandemi. Fokus utama adalah pada adaptasi teknologi dan efektivitas media digital untuk memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung.

Memasuki periode 2023, muncul pergeseran warna ke hijau yang menandakan transisi dari isu pandemi menuju topik yang lebih inovatif seperti *culture*, *local wisdom*, dan *digital medium*. Hal ini

menunjukkan bahwa peneliti mulai mengeksplorasi potensi media digital untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan memperkuat identitas nasional siswa Sekolah Dasar.

Pada fase terbaru (2024–2025), warna kuning mendominasi di area kata kunci *elementary school*, *innovation*, dan *character education*. Ini berarti penelitian terkini lebih berfokus pada implementasi nyata media digital berbasis budaya dalam konteks pendidikan dasar. Beberapa penelitian di tahun ini bahkan mulai mengembangkan model pembelajaran kolaboratif berbasis budaya digital, mengombinasikan unsur *gamifikasi*, *augmented reality*, dan *story-based learning*.

Tren ini menegaskan bahwa arah penelitian mengalami pergeseran signifikan dari sekadar respons terhadap pandemi menjadi upaya berkelanjutan untuk memperkuat pendidikan karakter dan literasi budaya digital siswa. Dengan demikian, *overlay map* menunjukkan kematangan bidang penelitian ini: dari fase adaptif menuju fase inovatif dan transformatif.

Pembahasan

Integrasi media digital bermuatan budaya dalam pembelajaran Sekolah Dasar merupakan upaya strategis untuk menjawab tantangan era digital sekaligus memperkuat karakter dan identitas budaya peserta didik. Dalam lima tahun terakhir, penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi, literasi budaya, serta kompetensi abad ke-21 siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2023) menunjukkan efektivitas permainan edukatif *Ular Tangga Digital* bertema keragaman budaya Indonesia dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai toleransi dan persatuan. Temuan ini menegaskan bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus berfungsi menanamkan nilai-nilai kebinekaan. Hal yang serupa juga ditemukan oleh Chusna Rida Rahmadani (2023) melalui pengembangan komik digital bermuatan Pendidikan Pancasila, yang berhasil menumbuhkan kesadaran multikultural siswa melalui representasi visual budaya yang kontekstual.

Keterkaitan antara media digital, budaya, dan pembelajaran di Sekolah Dasar juga tampak semakin kuat dan integratif. Sejumlah studi menunjukkan bahwa integrasi media digital bermuatan budaya berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana penguatan karakter, identitas, dan literasi budaya siswa. Tatli & Prof, (2022) menegaskan bahwa penggunaan *digital storytelling* dapat menumbuhkan kolaborasi, kreativitas, dan empati sosial di kalangan siswa, sedangkan Garcia et al., n.d. menunjukkan bahwa permainan digital berbasis warisan budaya mampu menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap identitas nasional. Sejalan dengan itu, Toharudin et al., (2021) menekankan pentingnya keseimbangan antara literasi teknologi dan literasi budaya agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pelestari nilai-nilai budaya. Perspektif ini diperkuat oleh Ågren & Aarsand (2024) yang menafsirkan ekspresi digital anak-anak, seperti karya visual atau ilustrasi digital, sebagai bentuk baru dari warisan budaya kontemporer.

Pengembangan media digital berbasis budaya tidak hanya berfokus pada ranah afektif, tetapi juga pada peningkatan kemampuan kognitif dan literasi dasar. (Laksana, 2024) mengembangkan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa kelas rendah Sekolah Dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis budaya mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, meningkatkan keterlibatan belajar, dan menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya daerah. Hal ini sejalan dengan gagasan Chima Abimbola Eden et al (2024) yang menekankan

pentingnya *cultural competence education* dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menghargai keberagaman sosial.

Selain mendukung pelestarian budaya, media digital juga menjadi sarana penguatan karakter siswa. Penelitian oleh Pentianasari et al (2022) menunjukkan bahwa literasi digital yang diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal dapat memperkuat pendidikan karakter di Sekolah Dasar. Melalui pembelajaran berbasis media digital, siswa tidak hanya belajar keterampilan teknologi, tetapi juga menginternalisasi nilai tanggung jawab, empati, dan etika dalam dunia digital. Sejalan dengan itu, Nuraeni et al (2023) mengembangkan buku cerita digital berbasis Profil Pelajar Pancasila sebagai media literasi karakter. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya dapat meningkatkan kemampuan membaca sekaligus membentuk sikap gotong royong, kemandirian, dan kebinekaan global.

Dari perspektif pedagogis, media digital juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Alif Agung Wicaksono, Lola Depra, Silva Maharani, Syahrial (2022) menunjukkan bahwa media digital dalam pembelajaran IPA mampu memberdayakan keterampilan berpikir kritis abad ke-21 siswa Sekolah Dasar. Ketika nilai-nilai budaya lokal diintegrasikan ke dalam media tersebut, keterampilan berpikir kritis menjadi lebih bermakna karena terhubung dengan konteks sosial-budaya peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan (Huk, 2021) yang mengemukakan bahwa *Education 4.0* menuntut kolaborasi antara kemajuan teknologi dan dimensi humanistik dalam pendidikan, di mana media digital harus menjadi wahana pengembangan nilai-nilai budaya, etika, dan kreativitas.

Secara umum, fokus penelitian dominan dalam rentang waktu tersebut dapat dikategorikan ke dalam beberapa arah utama. Pertama, fokus pada *digital storytelling* yang digunakan untuk mengembangkan empati sosial, kemampuan menulis kreatif, dan identitas kultural siswa ;Zhang & Chen, 2023) Kedua, penelitian mengenai permainan digital berbasis budaya (*digital heritage games* dan *mobile game-based learning*) yang menumbuhkan keterlibatan aktif serta kebanggaan terhadap budaya lokal(Garcia et al., n.d.;Ramalepe & Westhuizen, 2024;Camuñas-García et al., 2024). Ketiga, pemanfaatan teknologi imersif seperti *augmented reality* dan *alternate reality games* untuk menciptakan pengalaman belajar budaya yang mendalam (Ågren & Aarsand, 2024). Selain itu, penelitian lain berfokus pada literasi budaya dan teknologisert model pembelajaran inovatif yang menumbuhkan motivasi belajar berbasis budaya (Guo, 2025)

Tren penelitian pada periode 2021–2025 menunjukkan pergeseran yang signifikan. Pada awal pandemi COVID-19, fokus penelitian masih terbatas pada pemanfaatan teknologi untuk menjaga kontinuitas pembelajaran jarak jauh (Fiddiyasari & Pustika, 2021). Namun, setelah tahun 2022, arah penelitian bergerak menuju integrasi nilai-nilai budaya dalam media digital sebagai upaya memperkuat identitas nasional di tengah globalisasi. Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro (2023) menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis web yang memuat nilai budaya daerah dapat meningkatkan literasi digital dan literasi budaya secara bersamaan, menjadikan siswa tidak hanya melek teknologi, tetapi juga sadar akan akar budaya mereka.

Temuan ini diperkuat oleh Park et al (2021) yang melalui analisis bibliometrik menunjukkan bahwa konsep literasi digital modern kini mencakup keterkaitan antara *digital literacy*, *media literacy*, dan *cultural literacy*. Dengan demikian, pembelajaran Sekolah Dasar tidak lagi cukup hanya berorientasi pada kemampuan teknis, tetapi juga pada integrasi nilai budaya dan moral dalam pemanfaatan media digital. Dukungan teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan juga membuka peluang baru dalam pembelajaran

berbasis budaya.(Yang, 2022) menjelaskan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* dapat digunakan untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan latar budaya siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih personal dan relevan dengan kehidupan mereka.

Dari segi perkembangan temporal, penelitian media digital berbasis budaya di Sekolah Dasar menunjukkan pola evolutif yang jelas. Pada awal periode (2021–2022), kajian lebih banyak berfokus pada konsep literasi ganda serta penerapan *digital storytelling* sebagai sarana pembentukan karakter dan empati siswa. Memasuki tahun 2023–2024, fokus penelitian mulai bergeser ke arah penerapan teknologi yang lebih kompleks, seperti *game-based learning*, *AR/VR*, dan pendekatan kontekstual berbasis identitas budaya lokal. Pada tahun 2025, muncul inovasi pembelajaran berbasis model *bichronous learning* dengan pendekatan ARCS yang menekankan fleksibilitas, motivasi, dan pengalaman belajar yang personal. Perkembangan ini memperlihatkan bahwa integrasi media digital dan budaya dalam pembelajaran dasar tidak hanya mengikuti tren teknologi, tetapi juga semakin meneguhkan peran pendidikan sebagai ruang pelestarian nilai dan pembentukan karakter di era digital.

Dengan melihat keseluruhan tren, dapat disimpulkan bahwa integrasi budaya dalam media digital pendidikan dasar merupakan bagian dari evolusi menuju *Education 4.0* sebagaimana dijelaskan oleh Huk (2021). Pendidikan tidak lagi sekadar berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pembentukan manusia berkarakter yang mampu hidup selaras dengan kemajuan digital tanpa kehilangan nilai-nilai budaya. Pendekatan ini memperkuat literasi digital yang beretika, kolaboratif, dan berbasis kearifan lokal, menjadikan pembelajaran Sekolah Dasar sebagai ruang penting untuk menanamkan identitas budaya sekaligus kesiapan menghadapi tantangan global.

KESIMPULAN

Terdapat keterkaitan yang kuat antara konsep media digital, budaya, dan pembelajaran di Sekolah Dasar dalam rentang penelitian tahun 2021–2025. Media digital berperan sebagai sarana inovatif untuk mentransformasikan nilai-nilai budaya menjadi pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar, sekaligus menumbuhkan literasi digital dan karakter kebangsaan mereka. Fokus penelitian dominan selama periode tersebut menekankan pada pengembangan media digital berbasis budaya lokal seperti permainan edukatif, komik digital, buku cerita Profil Pelajar Pancasila, dan multimedia interaktif yang mengintegrasikan aspek literasi budaya dengan keterampilan abad ke-21. Tren ini menunjukkan adanya pergeseran arah penelitian dari sekadar digitalisasi pembelajaran menuju integrasi nilai-nilai budaya dalam desain media, yang selaras dengan semangat *Education 4.0* yang menyeimbangkan dimensi teknologi dan humanistik. Secara temporal, penelitian tahun 2021–2022 masih berfokus pada adaptasi teknologi pascapandemi COVID-19, sedangkan sejak tahun 2023 hingga 2025 terjadi peningkatan penelitian yang menyoroti inovasi media digital berbasis budaya sebagai upaya membangun karakter, memperkuat identitas nasional, dan menyiapkan peserta didik menjadi warga digital yang berbudaya.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian*

- Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(2), 1230–1242.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Ågren, Y., & Aarsand, P. (2024). Young people's digital drawing practices as cultural heritage. *International Journal of Cultural Studies*, 27(5), 694–715.
<https://doi.org/10.1177/13678779241248843>
- Alif Agung Wicaksono, Lola Depra, Silva Maharani, Syahrial, S. N. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22.
<https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- banks. (2015). *No Title*.
- Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., Cambil-Hernández, M. de la E., & Lorenzo-Martín, M. E. (2024). Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games. *Education Sciences*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/educsci14040396>
- Chima Abimbola Eden, Onyebuchi Nneamaka Chisom, & Idowu Sulaimon Adeniyi. (2024). Cultural Competence in Education: Strategies for Fostering Inclusivity and Diversity Awareness. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 6(3), 383–392.
<https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i3.895>
- Chusna Rida Rahmadani, V. D. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jpsd*, 11(10), 2172–2182.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/56955>
- Fiddiyasari, A., & Pustaka, R. (2021). Students' Motivation in English Online Learning during Covid-19 Pandemic at SMA Muhammadiyah Gadingrejo. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 57–61. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i2.1217>
- Garcia, A. R., Filipe, S. B., Fernandes, C., Estevão, C., & Ramos, G. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*.
- Guo, M. (2025). Bichronous modes in heritage education for enhancing motivation and learning outcomes via the ARCS model. *Npj Heritage Science*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.1038/s40494-025-01858-w>
- Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis. *Campbell Systematic Reviews*, 18(2), 1–12.
<https://doi.org/10.1002/cl2.1230>
- Huk, T. (2021). From Education 1.0 to Education 4.0 – Challenges for the Contemporary School. *New Educational Review*, 66, 36–46. <https://doi.org/10.15804/tner.21.66.4.03>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012.
<https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2021). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*, 6(2), 116–138.
<https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada

- Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- piaget. (1972). *The Psychology of Intelligence*.
- Ramalepe, M. L., & Westhuizen, G. Van der. (2024). The use of digital storytelling in the teaching of reading at a rural primary school. *International Journal of Educational Technology and Learning*, 17(2), 9–16. <https://doi.org/10.55217/101.v17i2.831>
- Tatlı, Z., & Prof, A. (2022). Digital Storytelling Experiences of Primary School Students in Distance Education: An Analysis on Students' Perceptions of Collaborative Working. *Psycho-Educational Research Reviews*, 11(1), 14–30. https://doi.org/10.52963/perr_biruni_v11.n1.02
- Toharudin, M., Sari, H. K., Pranoto, B. A., & Fitri, R. M. (2021). Budaya Literasi dan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School Oktober*, 4(2), 175–190.
- Yang, W. (2022). Artificial Intelligence education for young children: Why, what, and how in curriculum design and implementation. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3(March), 100061. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100061>
- Zhang, Y., & Chen, X. (2023). Exploring Cultural Identity and Language Development Through Digital Storytelling: Tales of Culturally-Linguistically Diverse Secondary Students. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 19(2), 128–140. <https://doi.org/10.37120/ijttl.2023.19.2.03>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar*. 25(1), 103–120.