

## TREN PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA: TINJAUAN LITERATUR (2020-2025)

Anida Fauziah<sup>1</sup>, Nuni Widiarti<sup>2</sup>, Bambang Subali<sup>3</sup>, Ellianawati<sup>4</sup>

Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang<sup>1</sup>

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang<sup>2,3,4</sup>

Surel: [anidafauziah27@students.unnes.ac.id](mailto:anidafauziah27@students.unnes.ac.id)

**Abstract:** *The advancement of educational technology has not been fully accompanied by the use of diverse learning media. This study aims to analyze findings on the development of culture-based interactive learning media. A systematic review was conducted following the PRISMA 2020 guidelines, using articles from Crossref, Google Scholar, and Scopus. Of the 2,031 articles identified, 44 met the inclusion criteria for analysis. The findings show an increasing trend in culture-based media development up to 2022, particularly at the elementary level in IPAS, Mathematics, and Arts. Cultural integration enhances students' motivation, learning outcomes, and cultural awareness. Future studies should expand implementation scales and integrate AR, VR, gamification, and artificial intelligence technologies.*

**Keyword:** *Bibliometrics, Culture, Educational Technology, Interactive Media, Local Wisdom*

**Abstrak:** **Perkembangan teknologi pendidikan belum sepenuhnya diikuti oleh pemanfaatan media pembelajaran yang variatif.** Penelitian ini bertujuan menganalisis temuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya. Metode yang digunakan adalah tinjauan sistematis mengikuti pedoman PRISMA 2020 dengan sumber artikel dari Crossref, Google Scholar, dan Scopus. Dari 2.031 artikel yang teridentifikasi, 44 memenuhi kriteria untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan peningkatan pengembangan media berbasis budaya hingga tahun 2022, terutama pada jenjang sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS, Matematika, dan Seni. Integrasi budaya terbukti meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta kesadaran budaya peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas skala uji coba dan mengintegrasikan teknologi AR, VR, gamifikasi, dan kecerdasan buatan.

**Kata Kunci:** Bibliometrik, Budaya, Kearifan Lokal, Media Interaktif, Teknologi Pendidikan

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan dalam dunia Pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi dengan metode konvensional pelan-pelan berubah menjadi pembelajaran aktif, hal ini terjadi karena hadirnya media pembelajaran interaktif yang membuat pembelajaran menjadi dinamis, menarik dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Adanya media interaktif, menjadikan peserta didik aktif dalam belajar dengan ikut terlibat langsung dalam aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Ayuningsih, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian Novriadi & Rasyid (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang penting untuk mendukung peserta didik dalam mencapai kompetensi tersebut, sebab mampu menghadirkan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Kusuma et al., 2024).

Selain penggunaan teknologi, integrasi budaya akan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran interaktif yang berbasis budaya tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga membantu peserta didik menerapkan nilai-nilai budaya, sehingga menghadirkan pembelajaran yang relevan, partisipatif, dan sesuai dengan kehidupan mereka sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik (Latifah et al., 2024; Yusuf & Sofila, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Khasanah & Prayito (2024) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal membuat pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis budaya tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar lebih berakar pada nilai-nilai budayanya.

Namun, realitanya di lapangan menunjukkan pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Hasil studi internasional PISA 2018 menunjukkan capaian peserta didik Indonesia dalam literasi, numerasi, dan sains masih relatif rendah dibandingkan negara lain. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya motivasi belajar banyak disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif sehingga peserta didik jenuh

dalam proses pembelajaran (Syakira & Yahya, 2024). Selain itu, materi pembelajaran tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari membuat peserta didik sulit memahaminya sehingga minat dan partisipasi mereka menurun (Mardhiah, 2021). Padahal penelitian Wardani & Suniasih (2022) menunjukkan media interaktif berbasis budaya lokal efektif dalam memperkuat pemahaman materi serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Permatasari et al. (2025) media pembelajaran interaktif berbasis budaya terbukti dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Namun, pada praktiknya di sekolah khususnya sekolah dasar penerapannya belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang monoton serta kurang kontekstual (Noviarinta Susilowati et al., 2023). Padahal, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikaitkan dengan budaya lokal dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat belajar dan menumbuhkan ketrampilan berpikir kritis (Dewinta et al., 2024). Hal serupa juga ditegaskan oleh Martir Wona Una et al. (2024) bahwa mengaitkan budaya lokal dalam pembelajaran mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memetakan temuan-temuan penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran interaktif berbasis budaya, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif tentang tren, jumlah publikasi ilmiah, bidang ilmu, serta visualisasi tren penelitian media pembelajaran interaktif berbasis budaya

berdasarkan analisis menggunakan VOSviewer. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai media pembelajaran interaktif berbasis budaya. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada abad 21. Adapun research question pada penelitian ini: 1) Bagaimana kecenderungan dan pola publikasi ilmiah terkait media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada priode 2020–2025?? 2) Bagaimana pemetaan tema, kata kunci, dan fokus penelitian mencerminkan arah perkembangan ilmiah dan area riset yang sedang berkembang dalam kajian media pembelajaran interaktif berbasis budaya

selama periode 2020–2025? 3) Bagaimana kontribusi temuan dari 10 jurnal terpilih terhadap pengembangan penelitian selanjutnya dalam bidang media pembelajaran interaktif berbasis budaya?

## METODE

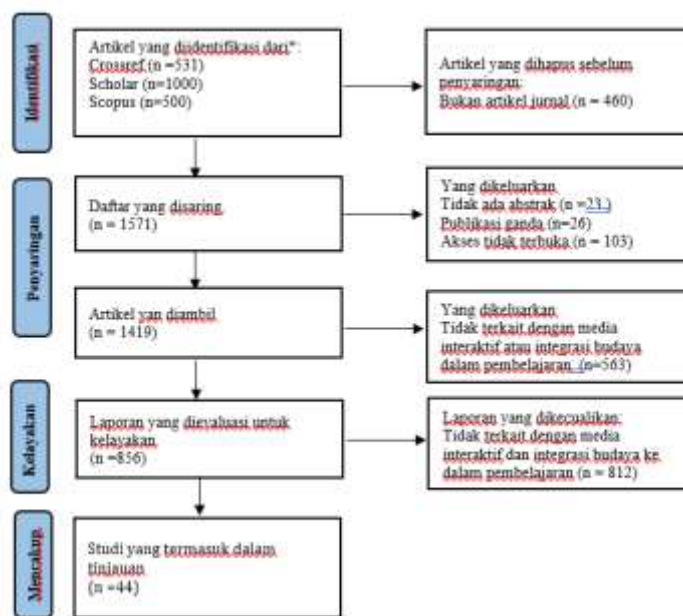
Penelitian ini menggunakan metode tinjauan sistematis berdasarkan pedoman PRISMA dengan fokus pada media interaktif berbasis budaya. Penelitian ini menggunakan Publish or Perish untuk mencari artikel dan Vosviewers untuk memvisualisasikan data yang diperoleh. Sumber data diperoleh melalui aplikasi publis or perish dengan crossref, dan google scholar. Dalam pemilihan artikel dilakukan dengan beberapa kriteria seperti Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi**

Jenis Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Jenis Publikasi	Jurnal	Buku, prosiding, lainnya
Tahun Publikasi	2020-2025	Sebelum 2020
Sumber Data	<i>Crossref, Google Scholar, Scopus</i>	Selain <i>Crossref, Google Scholar, Scopus</i>
Dokumen	<i>Open access</i>	<i>No open access</i>
Kelengkapan Struktur	Abstrak, Pendahuluan, Metode, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan	Tidak lengkap Abstrak, Pendahuluan, Metode, Hasi dan Pembahasan, Kesimpulan
Topik Penelitian	Media interaktif, integrasi budaya pada pembelajaran	Selain Media interaktif, integrasi budaya pada pembelajaran

Tabel 1 menampilkan kriteria inklusi dan eksklusi artikel. Berdasarkan tabel tersebut, artikel yang dipilih merupakan jurnal yang diperoleh dari Google Scholar, Crossref, dan Scopus

pada periode 2020 hingga 2025, yang memiliki struktur lengkap, bisa diakses serta membahas topik penelitian mengenai media interaktif berbasis budaya.



Gambar 1. Tahapan Model PRISMA

Berdasarkan gambar 1 diketahui bahwa penelitian ini menggunakan metode tinjauan sistematis dengan mengacu pada pedoman PRISMA yang mencakup empat tahap, yaitu *identifikasi*, *penyaringan*, *kelayakan*, dan *mencakup*. Tinjauan ini difokuskan pada tren media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan budaya pada rentang tahun 2020–2025. Proses pencarian artikel menggunakan *Publish or Perish*, yang dilakukan dengan memasukkan kata kunci media interaktif, budaya, dan pembelajaran maka diperoleh 531 *paper* dari Crossref, 1000 *paper* dari Google Scholar, dan 500 *paper* dari Scopus. Sehingga total *paper* yang berhasil diidentifikasi sebanyak 2031.

Sebelum tahap identifikasi, dilakukan proses eliminasi awal berupa penghapusan artikel yang bukan jurnal ilmiah sebanyak 460 artikel. Setelah proses ini, tersisa 1571 artikel untuk tahap penyaringan. Pada tahap penyaringan, beberapa artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi

kriteria, yaitu 23 artikel tanpa abstrak, 26 artikel merupakan publikasi ganda, dan 103 artikel yang tidak bisa diakses, sehingga jumlah artikel yang disaring lebih lanjut adalah 1419 artikel. Selanjutnya, artikel dianalisis kesesuaiannya dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran berbasis media interaktif yang mengintegrasikan budaya. Sebanyak 563 artikel dikeluarkan karena tidak relevan dengan topik penelitian. Sehingga tersisa 856 artikel.

Pada tahap kelayakan sebanyak 856 artikel yang kemudian dinilai kelayakannya, sebanyak 812 artikel dikeluarkan karena tidak sesuai dengan kriteria penelitian. Dari 44 artikel yang tersisa, kemudian dilakukan penyaringan lebih lanjut berdasarkan jumlah sitasi. Sebanyak 10 artikel dengan jumlah sitasi terbanyak dipilih untuk dianalisis secara mendalam.

Penelitian ini menggunakan analisis bibliometrik dan analisis isi. Analisis isi digunakan untuk menelaah secara mendalam konten dari setiap

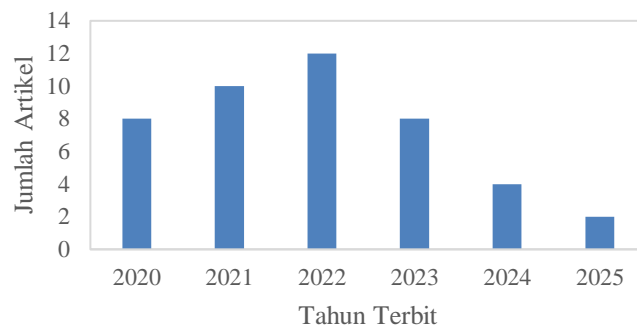
artikel, meliputi tujuan penelitian, metode, hasil, serta keterkaitannya dengan topik media interaktif berbasis budaya. Sementara itu, analisis bibliometrik dilakukan untuk mengidentifikasi dan memetakan hubungan kuantitatif antar unsur penelitian, seperti keterkaitan antar kata kunci, dan sumber publikasi. Hasil analisis bibliometrik divisualisasikan melalui tiga bentuk tampilan pada VOSviewer, yaitu visualisasi jaringan (*network visualization*) yang menunjukkan hubungan antar elemen penelitian, visualisasi overlay (*overlay visualization*) yang menggambarkan perkembangan atau tren penelitian berdasarkan waktu, dan visualisasi kepadatan (*density visualization*) yang menampilkan area dengan frekuensi

penelitian paling tinggi. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pola, tren, dan arah perkembangan penelitian terkait media interaktif berbasis budaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tren Publikasi Berdasarkan Jumlah, Tahun, Subjek, dan Mata Pelajaran (2020–2025)

Berdasarkan hasil screening terhadap artikel yang relevan dengan topik media pembelajaran interaktif berbasis budaya, ditemukan sebanyak 44 publikasi yang tersebar selama periode 2020-2025, seperti tersaji pada Gambar 2.



**Gambar 2. Publikasi ilmiah topik media interaktif berbasis budaya yang dianalisis dari tahun 2020 hingga 2025 berdasarkan jumlah artikel**

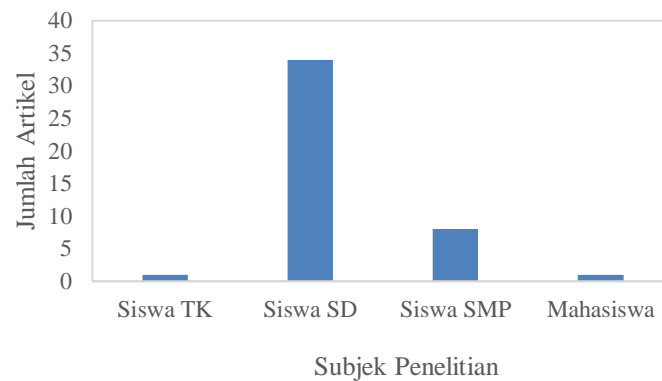
Pada Gambar 2 menunjukkan hasil penelusuran artikel tentang media pembelajaran interaktif berbasis budaya sebanyak 44 publikasi pada periode 2020–2025. Puncak penerbitan terjadi pada tahun 2022 dengan total 12 artikel dan yang paling rendah pada tahun 2025 dengan total 3 artikel. Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan tren peningkatan jumlah artikel dari tahun 2020 hingga tahun 2022, tetapi mengalami penurunan pada tahun 2023

hingga tahun 2025. Peningkatan jumlah publikasi dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa kesadaran akademik terhadap pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis budaya semakin meningkat. Tren ini dapat dikaitkan dengan kebijakan Merdeka Belajar dan fokus pemerintah pada penguatan karakter melalui budaya lokal. Peneliti mulai melihat bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik,

tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya. Namun demikian, fluktuasi pada beberapa tahun tertentu menunjukkan bahwa penelitian di bidang ini belum konsisten secara berkelanjutan. Hal ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperkuat basis metodologis dan memperluas jangkauan subjek penelitian, misalnya dengan

mengintegrasikan data lintas wilayah atau lintas jenjang pendidikan.

Penelitian dalam kajian media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada tahun 2020-2025 sudah dilakukan hampir disemua jenjang Pendidikan dan yang terbanyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar (SD), seperti terdapat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Publikasi ilmiah topik media interaktif berbasis budaya yang dianalisis dari tahun 2020 hingga 2025 berdasarkan subjek penelitian**

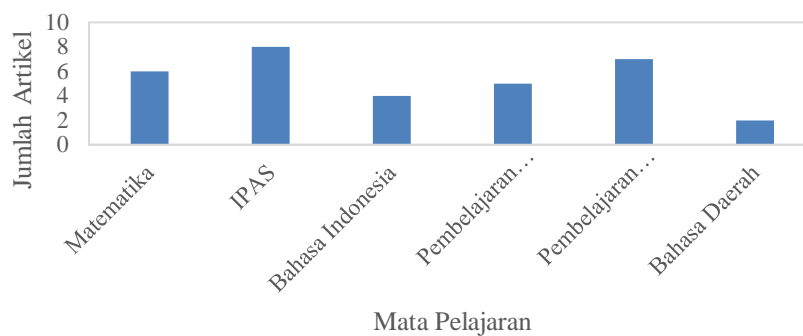
Subjek penelitian yang paling banyak digunakan dalam kajian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis budaya adalah siswa sekolah dasar (SD) dengan jumlah 34 penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat sekolah dasar menjadi fokus utama para peneliti dalam mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis budaya, karena pada jenjang ini siswa sedang berada pada tahap penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman nilai budaya. Sementara itu, siswa SMP menjadi subjek penelitian pada 8 studi, menunjukkan bahwa penerapan media berbasis budaya juga mulai diperluas ke tingkat pendidikan menengah. Adapun siswa taman kanak-kanak (TK) dan mahasiswa masing-masing hanya menjadi subjek pada 1 penelitian, yang menandakan masih

terbatasnya eksplorasi media pembelajaran berbasis budaya pada jenjang pendidikan usia dini dan perguruan tinggi. Secara keseluruhan, data ini memperlihatkan bahwa penelitian di bidang ini masih terpusat pada pendidikan dasar, dengan peluang besar untuk dikembangkan pada jenjang pendidikan lainnya.

Dominasi penelitian yang berfokus pada peserta didik tingkat dasar dan menengah menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis budaya dianggap paling relevan untuk membentuk karakter sejak usia dini. Fenomena ini sejalan dengan paradigma pendidikan yang menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran. Namun, masih terbatasnya penelitian yang melibatkan guru, dosen, atau calon

pendidik sebagai subjek utama memperlihatkan kesenjangan dalam pemahaman pedagogis dan kesiapan guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media berbasis budaya. Penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengeksplorasi kapasitas dan persepsi guru terhadap desain media interaktif berbasis budaya, sehingga inovasi media dapat lebih aplikatif dan berkelanjutan.

Distribusi penelitian media pembelajaran interaktif berbasis budaya mencakup berbagai mata pelajaran dengan jumlah yang bervariasi. Penelitian sudah dilakukan pada bidang matematika, IPAS, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Tema, Pembelajaran Budaya, dan Bahasa Daerah. Seperti tersaji pada Gambar 4



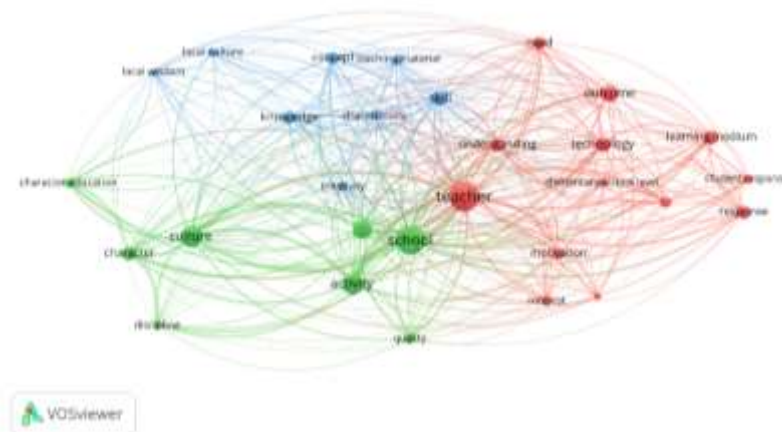
**Gambar 4. Publikasi ilmiah tentang topik media interaktif berbasis budaya yang dianalisis dari tahun 2020 hingga 2025 berdasarkan mata Pelajaran**

Distribusi penelitian *media* pembelajaran interaktif berbasis budaya menunjukkan variasi bidang kajian dengan dominasi pada mata pelajaran IPAS, Budaya, dan Matematika. Temuan ini menegaskan bahwa bidang-bidang yang memungkinkan integrasi langsung antara konten pembelajaran dan nilai-nilai budaya menjadi fokus utama para peneliti. Konsentrasi serupa juga terlihat pada mata pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia yang berorientasi pada nilai dan sosial, karena secara inheren berkaitan dengan identitas, moral, serta kearifan lokal. Sebaliknya, rendahnya jumlah penelitian pada mata pelajaran seperti Bahasa Daerah, IPA, dan Matematika menunjukkan adanya peluang pengembangan baru. Penelitian selanjutnya dapat diarahkan untuk

mengkaji bagaimana konsep sains, teknologi, maupun bahasa daerah dapat dikontekstualisasikan dengan budaya lokal melalui pendekatan kreatif seperti eksperimen berbasis tradisi, permainan rakyat, atau penggunaan alat tradisional yang memiliki prinsip ilmiah.

#### **Analisis Tema, Kata Kunci, dan Topik Penelitian Dominan serta Berkembang (2020–2025)**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan pada tahun 2020-2025 banyak dilakukan. Perlu diketahui keterhubungan yang terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya dengan menggunakan visualisasi jaringan *Vosviewer*. Hasil visualisasi jaringan tema penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Visualisasi jaring penelitian media interaktif berbasis budaya pada tahun 2020-2025**

Berdasarkan hasil analisis keyword *co-occurrence* menggunakan *VOSviewer*, ditemukan 29 kata kunci yang terbagi dalam tiga kluster utama yang mencerminkan arah dan fokus penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis budaya selama periode 2020–2025. Kluster pertama, yang memuat kata kunci seperti *teacher*, *technology*, *outcome*, dan *student response*, menekankan peran penting guru sebagai fasilitator dalam penerapan teknologi pembelajaran interaktif serta pengaruhnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada kluster ini berupaya menelaah bagaimana kesiapan dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media interaktif dapat menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis budaya di kelas. Selain itu, fokus pada *student response* menandakan perhatian terhadap aspek psikologis peserta didik, seperti motivasi, minat, dan persepsi mereka terhadap efektivitas media yang digunakan.

Kluster kedua menyoroti tema *culture*, *school*, *activity*, dan *character education*, yang menggambarkan

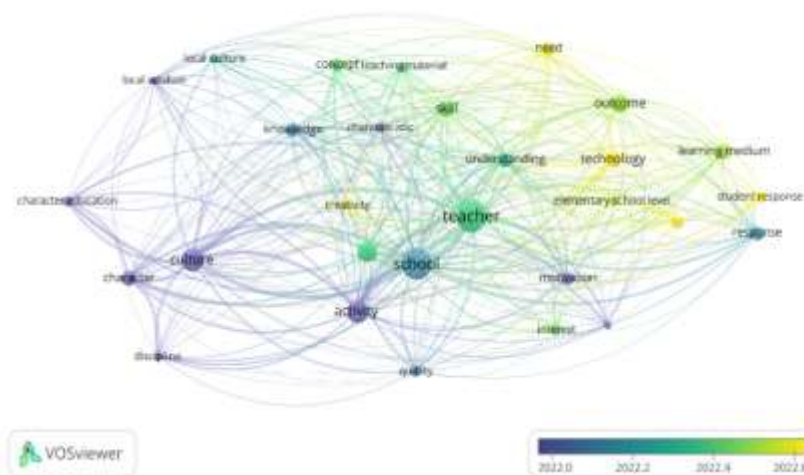
kuatnya orientasi penelitian pada upaya menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter melalui aktivitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Pola ini sejalan dengan paradigma pendidikan nasional yang menempatkan budaya sebagai inti pembentukan karakter peserta didik. Penelitian dalam kluster ini cenderung menekankan pentingnya kontekstualisasi pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam kearifan lokal. Dengan demikian, kluster ini menjadi representasi dari upaya membangun keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif dalam pendidikan berbasis budaya. Adapun kluster ketiga mencakup kata kunci seperti *local culture*, *local wisdom*, *teaching material*, *creativity*, dan *skill*, yang menunjukkan kecenderungan penelitian pada pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif berbasis budaya sebagai sarana peningkatan kreativitas serta keterampilan abad ke-21. Fokus ini memperlihatkan bahwa peneliti tidak hanya tertarik pada pelestarian budaya, tetapi juga pada inovasi pembelajaran

yang menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar yang relevan dan kontekstual. Penelitian dalam klaster ini memberikan kontribusi praktis terhadap desain dan implementasi media pembelajaran yang mampu menghubungkan antara teknologi, konteks budaya, dan kebutuhan belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil pemetaan kata kunci menunjukkan dominasi tema seperti interactive multimedia, local wisdom, cultural values, dan student motivation. Meskipun konsisten menyoroti integrasi budaya dalam pembelajaran, tingkat keterhubungan antarkata kunci masih relatif lemah. Hal ini menandakan bahwa penelitian di bidang ini masih berkembang secara parsial, belum membentuk kerangka teoretis yang komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ke depan perlu diarahkan pada pengembangan model teoretis atau kerangka konseptual integratif yang menjelaskan keterkaitan antara budaya,

teknologi interaktif, dan hasil belajar siswa. Selain itu, perlu dilakukan kajian bibliometrik lintas negara untuk menelusuri kontribusi pendekatan budaya lokal Indonesia terhadap wacana global mengenai culturally responsive learning media. Upaya ini diharapkan dapat memperkuat posisi riset Indonesia dalam lanskap penelitian internasional, sekaligus memperkaya pemahaman tentang bagaimana integrasi budaya lokal dapat diadaptasi secara universal dalam konteks pendidikan berbasis teknologi.

Untuk melengkapi hasil pemetaan kata kunci dan melihat dinamika perubahan fokus penelitian dari waktu ke waktu, dilakukan analisis overlay visualization menggunakan VOSviewer. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan temporal tema-tema penelitian, sehingga dapat diketahui pergeseran arah kajian dari tahun ke tahun. Hasil visualisasi tumpang tindih tersebut disajikan pada Gambar 5.



**Gambar 5. Visualisasi tumpang tindih penelitian media interaktif berbasis budaya pada tahun 2020-2025**

Hasil visualisasi overlay komprehensif mengenai dinamika memberikan gambaran yang perkembangan tema penelitian tentang

media pembelajaran interaktif berbasis budaya selama periode 2020–2025. Warna biru keunguan pada visualisasi menunjukkan kata kunci yang mendominasi pada awal periode penelitian, seperti culture, character, dan local wisdom. Temuan ini menegaskan bahwa pada tahap awal, fokus penelitian lebih diarahkan pada upaya mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan pendidikan karakter ke dalam konteks pembelajaran. Hal ini sejalan dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan berbasis budaya dalam memperkuat identitas nasional dan membentuk karakter peserta didik yang berakar pada kearifan lokal. Sementara itu, warna kuning cerah menggambarkan kemunculan kata kunci baru seperti technology, learning medium, outcome, dan interactive learning medium, yang menandakan adanya pergeseran orientasi penelitian ke arah pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan era digital. Pergeseran ini menunjukkan kematangan arah penelitian dari fokus yang bersifat konseptual dan nilai-nilai budaya menuju fokus yang lebih aplikatif, dengan menekankan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Fenomena ini juga berkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal namun tetap relevan dengan kompetensi abad ke-21.

Munculnya tema-tema baru seperti gamification, augmented reality, dan digital storytelling mencerminkan evolusi paradigma penelitian yang semakin progresif. Tema-tema ini memperlihatkan upaya peneliti untuk menggabungkan inovasi teknologi dengan konten budaya agar tercipta pengalaman belajar yang lebih imersif dan bermakna. Dengan demikian, arah penelitian ke depan perlu difokuskan pada kajian empiris dan eksperimental untuk menguji sejauh mana teknologi inovatif tersebut efektif dalam memperkuat pelestarian budaya, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menginternalisasikan nilai-nilai budaya melalui pembelajaran interaktif. Pendekatan lintas disiplin yang menggabungkan aspek teknologi, budaya, dan pedagogi diharapkan dapat memperkaya literatur dan memperluas cakupan teoritis dalam bidang culturally responsive interactive learning media.

#### **Kontribusi temuan dari 10 jurnal terpilih terhadap pengembangan penelitian selanjutnya dalam bidang media pembelajaran interaktif berbasis budaya**

Dari hasil screening didapati 44 artikel jurnal yang membahas media interaktif berbasis budaya. Kemudian dilakukan *screening* lebih mendalam dengan melihat jumlah sitasi, abstrak, dan pembahasan, maka didapati 10 artikel jurnal. Seperti tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2. 10 artikel jurnal tentang media pembelajaran interaktif berbasis budaya**

Penulis	Temuan
Priyanto et al., 2024	Media dikembangkan menggunakan adobe flash berbasis budaya Minangkabau. Media dikembangkan dengan fitur interaktif (kuis, permainan edukatif) serta elemen visual khas Minangkabau (pola songket, rumah gadang, cerita rakyat, tarian, makanan khas). Media ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.
Nugraha et al., 2019	Media dikembangkan menggunakan adobe flash. Media disusun dengan memasukkan unsur budaya Bali dalam pembelajaran matematika. Media ini dalamnya memuat video animasi, ilustrasi menarik, dan teks yang mudah dibaca, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
Faqih et al., 2021	Media dikembangkan menggunakan <i>SketchUp</i> dan <i>Microsoft PowerPoint</i> . Media menampilkan animasi 3D alat masak tradisional sebagai konteks budaya dalam pembelajaran matematika.
Sadewo & Purnasari 2021	Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan budaya kediri, seperti budaya pasar tradisional dan permainan daerah.
(Prahesti & Fauziah, 2021)	Media yang dikembangkan yaitu video animasi berbasis kearifan local semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi lebih efektif dibandingkan video konvensional.
(Satria & Sukenda Egok, 2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sains berbasis etnosains dan multimedia dapat menjembatani pengetahuan budaya siswa dengan budaya ilmiah, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Media pembelajaran yang dikembangkan memadukan teks, gambar, animasi, video, dan suara untuk memperjelas konsep abstrak.
(P, Aurellia F et al., 2023)	media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dengan mengintegrasikan pendekatan etnosains (budaya lokal, bahasa, adat, nilai kearifan) dalam pembelajaran IPAS pada materi perubahan bentuk energi. media <i>Google Sites</i> berbasis etnosains dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik.
Wahyu Pratama Aribowo & Sukarjo. 2022.	Mengembangkan multimedia interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> yang diintegrasikan dengan unsur budaya local. Media dikembangkan berisi menu kompetensi, petunjuk, materi, kuis, profil, dan referensi, dapat diakses melalui laptop maupun ponsel android.
Nawangsih et al., 2025	Mengembangkan multimedia interaktif menggunakan <i>PowerPoint</i> interaktif yang dipadukan dengan animasi, <i>game</i> , soal, dan materi, serta mengintegrasikan budaya lokal Purworejo. Media ini bermanfaat untuk menumbuhkan minat belajar serta menanamkan sikap melestarikan budaya sejak usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis terhadap sepuluh artikel jurnal terpilih, seluruh penelitian menunjukkan fokus yang konsisten pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Variasi media yang dikembangkan mencerminkan kreativitas dan adaptasi peneliti terhadap kondisi pembelajaran di

lapangan, mulai dari *Adobe Flash*, *Canva*, *Google Sites*, *PowerPoint* interaktif, hingga video pembelajaran berbasis aplikasi seperti *Camtasia* dan *Filmora*. Pemilihan media tersebut umumnya disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan kemampuan teknologi guru maupun sekolah. Integrasi budaya lokal juga beragam, mencakup

budaya Minangkabau, Melayu, Bali, Purworejo, Semarang, Kediri, dan Lubuklinggau. Variasi konteks budaya ini menunjukkan bahwa penelitian tidak hanya berfokus pada pelestarian budaya tertentu, tetapi juga berupaya menghadirkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Budaya tersebut diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPAS, Bahasa Indonesia, pembelajaran tematik, dan muatan lokal, menunjukkan fleksibilitas konsep pembelajaran berbasis budaya di berbagai disiplin ilmu.

Keseluruhan hasil penelitian memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif, berdasarkan hasil uji validasi ahli, respons positif siswa dan guru, serta hasil uji coba pembelajaran di kelas. Efektivitas tersebut terutama tampak pada peningkatan motivasi, minat, dan antusiasme belajar siswa, peningkatan pemahaman konsep, serta munculnya kesadaran untuk melestarikan budaya daerah. Dengan demikian, secara teoretis, penelitian-penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berakar pada kehidupan nyata siswa. Hasil ini juga mendukung prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya, serta selaras dengan konsep etnosains dan etnomatematika yang menekankan keterkaitan antara budaya dan ilmu pengetahuan.

Dari sisi metodologis, sepuluh jurnal yang dianalisis menunjukkan konsistensi penerapan model pengembangan media pembelajaran seperti *ADDIE*, *4D*, dan *ASSURE*, yang seluruhnya berbasis pada pendekatan

sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan teruji. Langkah-langkah validasi ahli, uji coba terbatas, desain pretest–posttest, serta penggunaan angket respon siswa dan guru menjadi standar metodologis yang memperkuat reliabilitas temuan. Pola ini dapat menjadi acuan metodologis bagi peneliti berikutnya, khususnya dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang berorientasi pada peningkatan kualitas media interaktif berbasis budaya.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam menyediakan media digital interaktif yang siap digunakan guru di kelas. Produk yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal serta memberikan solusi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan aplikasi yang mudah diakses. Dengan kata lain, penelitian-penelitian ini telah berhasil menjembatani antara aspek pedagogis, kultural, dan teknologis dalam satu kesatuan yang saling mendukung.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Subjek penelitian sebagian besar masih terbatas pada siswa sekolah dasar dan menengah pertama, sehingga peluang untuk memperluas studi ke jenjang SMA dan perguruan tinggi masih sangat terbuka. Selain itu, cakupan budaya yang diteliti masih terfokus pada wilayah tertentu dan belum merepresentasikan keberagaman budaya nusantara. Dari sisi teknologi, sebagian besar penelitian masih menggunakan aplikasi sederhana seperti Adobe Flash, PowerPoint, dan Canva, padahal kemajuan teknologi pembelajaran saat ini

telah bergerak menuju media berbasis *mobile*, *augmented reality (AR)*, *virtual reality (VR)*, *gamification*, bahkan *artificial intelligence (AI)*. Selain itu, sebagian besar penelitian hanya menilai aspek kognitif hasil belajar, sedangkan dimensi afektif (seperti sikap terhadap budaya) dan psikomotorik (seperti keterampilan berkarya berbasis budaya) belum banyak dieksplorasi. Skala penelitian yang relatif kecil terbatas pada satu kelas atau sekolah juga menjadi kendala dalam generalisasi hasil, sehingga dibutuhkan studi dengan cakupan lintas sekolah atau lintas daerah.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya memiliki sejumlah arah pengembangan potensial. Pertama, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi modern seperti *AR/VR*, aplikasi *mobile learning*, *gamification*, dan *AI* perlu dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan adaptif terhadap era digital. Kedua, perluasan subjek penelitian pada jenjang SMA dan perguruan tinggi akan memperkaya pemahaman tentang efektivitas pembelajaran berbasis budaya pada level pendidikan yang lebih kompleks. Ketiga, integrasi lintas budaya dalam satu produk pembelajaran dapat menumbuhkan wawasan multikultural siswa dan memperkuat toleransi antarbudaya. Keempat, indikator keberhasilan penelitian sebaiknya tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga dimensi sikap, keterampilan, dan kontribusi terhadap pelestarian budaya. Kelima, penelitian berskala besar yang melibatkan lebih banyak partisipan dan wilayah perlu dilakukan agar efektivitas media berbasis budaya dapat diuji secara lebih komprehensif dan generalisasi hasil menjadi lebih kuat.

Dengan demikian, analisis terhadap sepuluh jurnal terpilih ini memberikan kontribusi teoretis, metodologis, dan praktis yang signifikan. Secara teoretis, penelitian-penelitian tersebut memperkuat posisi pembelajaran berbasis budaya sebagai pendekatan yang relevan dengan konteks pendidikan abad ke-21. Secara metodologis, hasilnya menawarkan model pengembangan media yang dapat direplikasi. Sementara secara praktis, penelitian ini memberikan inspirasi konkret bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berakar pada kearifan lokal. Temuan-temuan ini sekaligus membuka ruang luas bagi penelitian lanjutan yang berorientasi pada integrasi budaya dan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis budaya mengalami peningkatan tren penelitian yang signifikan pada tahun 2020–2025, dengan fokus utama pada jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia serta Seni. Integrasi budaya lokal dalam media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan pelestarian nilai-nilai budaya peserta didik. Kontribusi utama penelitian terdahulu terletak pada penguatan teori *konstruktivisme* dan *etnosains* melalui pengembangan media yang valid, praktis, dan efektif. Namun, masih terdapat keterbatasan berupa cakupan subjek yang sempit, budaya yang belum beragam, serta pemanfaatan teknologi yang masih sederhana. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu mengembangkan

media interaktif berbasis teknologi modern seperti *augmented reality*, *virtual reality*, gamifikasi, dan kecerdasan buatan; serta mengukur dampak pada aspek afektif dan keterampilan pelestarian budaya. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara teknologi dan budaya dalam mewujudkan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berkarakter.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ayuningsih, N. P. M. (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Software Blender 3D*.
- Dewinta, N. K. I. R., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2235–2241. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2713>
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Matematika Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 301–0. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD* .... <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2812>
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi* .... <https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/428>
- Latifah, U., Elisatussya'bania, Nur'aini, D. A., Zulinar, A. T., Agustin, N. A., Cahya, H. D., Ridalloh, Dewa, R. R. K., Pribadi, A. A. F., Sulistiono, R., & Irawan, Z. (2024). Edukasi budaya daerah berbasis permainan interaktif untuk meningkatkan kesadaran generasi Z. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), 33–45. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i1.22388>
- Martir Wona Una, L., Yuliana Beku, V., Nono, U., Uge Lawe, Y., Maria Dhiu, L., Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti Ngada, S., & SDI Rutosoro Korespondensi, U. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SDI Rutosoro. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 53–65.
- Nawangsih, K., Mira Bella Saragih, R., & Ito Simamora, M. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Canva Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Berbasis Budaya Melayu Dengan Model Pembelajaran STAD*.
- Noviarinta Susilowati, Rif'at Shafwatul Anam, & Teguh Supriyanto. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia dan

- Hewan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.23887/igsj.v4i1.63980>
- Novriadi, S. A., & Rasyid, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 19446–19455.
- Nugraha, G. N. S., I, M. T., & I, K. S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 1). <https://beritabali.com/>
- P, A. P., Naila, I., & A, K. D. A. (2023). Pengembangan Media Google Slide Berbasis Ethno Sains Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 433–442.
- Permatasari, M., Fahmi Imron, I., & Saidah, K. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Kediri Bagi Siswa Kelas IV SDN Sumberejo 1*.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Priyanto, D. P., Annas, F., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Minangkabau Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Minat dan Antusiasme Siswa. *Journal of ...* <https://journal.makwafoundation.org/index.php/jemast/article/view/610>
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590–597. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Satria, T. G., & Sukenda Egok, A. (2020). *Pengembangan Etnosains Multimedia Learning untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa SD di Kota Lubuklinggau* (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Syakira, N., & Yahya. (2024). *Rendahnya Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa di MTsN 1 Padang*.
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/44586>
- Yusuf, M., & Sofila, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa “Wayang Punakawan” untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Giriyoso*. <http://repository.amikomsolo.ac.id/id/eprint/302/>