

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PENDIDIKAN
DASAR DI INDONESIA DALAM PERSPEKTIF GLOKALISASI:
LITERATUR REVIEW**

Eka Novitandari¹, Heru Subrata², Neni Mariana³
^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya
Corresponding Author: Eka Novitandari, email:
ekanovitandari.23009@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

A manifestation of glocalization in education is providing elements of local values in the use of technology-based learning media so that students can continue to follow technological developments to be able to learn material more easily but without forgetting local Indonesian values. This research aims to determine the application of the use of technology-based learning media in basic education in Indonesia from a glocalization perspective. This research is a descriptive type of research using the SLR (Systematic Literary Review) method by collecting data using the PRISMA method. This research using SLR was carried out to obtain information originating from existing studies and sourced from the Google Scholar database. The research results showed that 11 articles were accepted. The conclusion obtained from this research is that the elements of local values in the use of technology-based learning media have a global influence, so that Indonesian local wisdom has gone global. The recommendation given is that more detailed local values are needed for each region in Indonesia to be combined with technology-based learning media, apart from that, further research is also needed on the influence of glocalization on basic education students

Keywords: Glocalization, Technology-Based Learning Media, Basic Education

ABSTRAK

Wujud tindakan glocalisasi dalam pendidikan yaitu memberikan unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa siswa tetap bisa mengikuti perkembangan teknologi untuk bisa mempelajari materi dengan lebih mudah tapi tidak melupakan nilai-nilai lokal Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan dasar di Indonesia dalam perspektif glocalisasi. Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif dengan metode SLR (*Sistematic Literatur Reiew*) dengan melakukan pengambilan data melalui metode PRISMA. Penelitian ini menggunakan SLR dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berasal dari studi yang sudah ada dan bersumber dari database *google scholar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 11 artikel yang diterima. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini bahwa unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membawa pengaruh global, sehingga kearifan lokal Indonesia tersebut sudah mengglobal. Rekomendasi yang diberikan bahwa dibutuhkan lebih rinci nilai-nilai lokal setiap daerah di Indonesia untuk dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, selain itu juga diperlukan penelitian lanjutan pengaruh glocalisasi pada siswa Pendidikan dasar.

Kata kunci: Glocalisasi, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Pendidikan Dasar

A. Pendahuluan

Abad ke-19 dan abad ke-21 memberikan pelajaran penting tentang dampak globalisasi yang mengarah pada ketimpangan dan peningkatan kemiskinan, yang kemudian memunculkan gerakan anti-globalisasi yang dikenal sebagai fenomena glokalisasi. Melalui glokalisasi, kita berharap bahwa perubahan dalam pemahaman tentang globalisasi akan terwujud, di mana globalisasi tidak hanya dianggap sebagai ancaman terhadap budaya asli, tetapi juga sebagai peluang untuk memperkuat keberadaan lokal. Untuk negara yang kaya akan keragaman budaya dan pluralitas seperti Indonesia, fenomena glokalisasi menjadi instrumen yang relevan dalam memelihara potensi lokal agar tetap bersinar di panggung global (Marlina, 2015). Glokalisasi menjadi isu terhangat pada proses perubahan dalam berbagai bidang kehidupan saat ini termasuk bidang Pendidikan (Husni & Hadi, 2018; Kusmawati, 2021). Hal ini dikarenakan pendidikan tidak lepas dari serangan arus globalisasi (Mudawinun Nisa, 2018), sehingga dalam dunia Pendidikan harus melek teknologi (Ahmadi et al., 2017; Muzakki, 2020). Teknologi dalam pendidikan salah satunya yaitu media pembelajaran (Musaddat et al., 2021). Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa jaman sekarang, khususnya oleh siswa sekolah dasar (Rizkia Pangestika & Yansaputra, 2021). Namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar dalam

glokalisasi perlu mendapatkan perhatian khusus dalam dunia Pendidikan.

Glokalisasi adalah istilah yang muncul sebagai hasil dari perpaduan antara globalisasi dan lokalisasi. Ini adalah upaya untuk menafsirkan nilai-nilai lokal dalam konteks global. Dalam beberapa kasus, nilai-nilai global yang biasanya berasal dari budaya Barat dapat dianggap sebagai dampak negatif dari globalisasi oleh masyarakat (Kusmawati, 2021). Oleh karena itu wujud tindakan glokalisasi dalam pendidikan yaitu memberikan unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa siswa tetap bisa mengikuti perkembangan teknologi untuk bisa mempelajari materi dengan lebih mudah tapi tidak melupakan nilai-nilai lokal Indonesia (Sadewo & Purnasari, 2021). Pada tahun 2045 Indonesia mempunyai visi bahwa generasi muda siap menjadi generasi emas Indonesia tanpa meninggalkan karakter budaya bangsa sendiri tetapi pembangunan dan penguasaan ilmu teknologi, pembangunan ekonomi berkelanjutan, pemerataan pembangunan, ketahanan nasional dan pemerataan Pendidikan (Kusmawati, 2021).

Saat ini, dunia pendidikan telah memasuki era 4.0, di mana pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku fisik, tetapi juga pada literasi digital yang memungkinkan akses fleksibel dan mudah, kapan pun dan di mana pun (Kusmawati, 2021). Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Azizah, 2019; Andriana et

al., 2017) yang menjadi perhatian khusus yaitu pada jenjang sekolah dasar. Jenjang sekolah dasar memiliki peran kunci dalam membentuk dasar pengetahuan anak untuk perkembangan mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting dari pendidikan yang berkaitan dengan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting, karena tidak hanya mendukung guru dalam penyampaian materi kepada siswa, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Atmojo et al., 2019; Rizkia Pangestika & Yansaputra, 2021). Pada jenjang pendidikan dasar terdiri dari tingkatan kelas dan berbagai macam materi. Tentunya teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan sifat tugas, tujuan pembelajaran, dan jenjang pendidikan siswa. Namun pembahasan terkait media pembelajaran berbasis teknologi yang dikombinasikan dengan nilai-nilai lokal di Indonesia masih belum jelas. Selain itu pembahasan terkait media pembelajaran berbasis teknologi berdasarkan perspektif glokalisasi masih belum diungkap. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan dasar di Indonesia dalam perspektif glokalisasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif dengan metode SLR (*Systematic Literatur Reiew*) dengan melakukan pengambilan data melalui metode PRISMA (Page et al., 2021). Penelitian ini menggunakan SLR dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berasal dari studi yang sudah ada dan bersumber dari database (Selcuk, 2019), pada penelitian ini menggunakan database *google scholar* dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai-nilai budaya lokal yang digunakan pada tingkat sekolah dasar di Indonesia. Populasi pada penelitian adalah jurnal yang membahas media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai-nilai budaya lokal yang bersumber dari *google scholar*, dan sampelnya adalah perspektif glokalisasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai-nilai budaya lokal pada tingkat sekolah dasar di Indonesia. Strategi pencarian jurnal dengan PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcomes, Context*) (Yuliasari & Kusuma, 2019.). Tahapan SLR yaitu *identification, screening, eligibility, dan include* (Page et al., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penelusuran artikel pada tahap *identification* pada *google scholar* didapatkan 35 artikel, tahap *screening* didapatkan 29 artikel yang relevan dan yang

tidak relevan 6, tahap *eligibility* didapatkan yang layak 17 dan tidak layak 12, terakhir tahap *include* didapatkan 11 artikel yang diterima.

didapatkan maka selanjutnya di lakukan telaah pada masing-masing article sebagai berikut,

Berdasarkan artikel yang

Tabel 1. Hasil Telaah Literatur

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian, Tempat Penelitian, Sampel,	Hasil
1	(Azizah, 2019)	Optimalisasi Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar	Metode: Jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis SWOT Tempat: - Sampel: Siswa Sekolah Dasar	Analisis SWOT menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Nilai budaya lokal pada penelitian ini yaitu budaya bangsa Indonesia sebagai kearifan lokal misalnya wayang orang
2.	(Rizkia Pangestika & Yansaputra, 2021)	Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	Metode: Penelitian R&D Tempat: SD Negeri Ngupasan layak Purworejo Sampel: Siswa kelas IV	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo, yang dikembangkan khususnya untuk kelas IV SD Negeri Ngupasan, dinilai layak. Evaluasi kelayakan melibatkan validasi ahli materi kategori baik, validasi ahli media kategori baik, dan tanggapan positif dari guru dengan kategori yang baik. Secara praktis, produk multimedia interaktif ini dinilai sangat baik berdasarkan tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Respon positif dari siswa juga mencerminkan kegembiraan mereka dalam menggunakan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo, yang mendapat kategori sangat baik. Secara keseluruhan, keefektifan produk terlihat dari pencapaian ketuntasan minimal hasil belajar siswa.
3.	(Sadewo & Purnasari, 2021)	Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal	Metode: Penelitian pengembangan Tempat: SDN 02 Bengkayang Sampel: Siswa Kelas 1	Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai valid dan layak untuk diimplementasikan. Temuan ini mengindikasikan

	Pada Dasar	Sekolah		bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik yang memudahkan pemahaman siswa, menarik minat dan antusiasme mereka dalam pembelajaran, serta memberikan dukungan saat belajar di rumah. Unsur kebudayaan lokal berupa burung enggang dan riam (air terjun)
4. (Sinulingga, 2022)	Pengembangan Poster Pembelajaran Seni Budaya Sebagai Wujud Penerapan Nilai Nilai Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Di SDN 030317 Gunung Sayang		Metode: Penelitian pengembangan Tempat: SDN 030317 Gunung Sayang Sampel: Siswa kelas V	Hasil evaluasi kelayakan oleh ahli materi seni budaya menunjukkan presentasi kelayakan sebesar 80%, yang dikategorikan sebagai layak. Begitu juga dengan uji kelayakan oleh ahli media poster, dengan presentasi sebesar 82%, yang juga dikategorikan sebagai layak. Oleh karena itu, poster pembelajaran seni budaya diakui sebagai implementasi nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks pendidikan di sekolah dasar yang dapat dianggap "Layak" untuk digunakan. Selain itu, melalui uji keefektifan, terlihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan poster. Uji efektivitas dilakukan melalui pre test dan post test dengan menggunakan lembar tes terkait materi seni budaya. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 73 sebelum menggunakan poster menjadi 91 setelah menggunakan poster. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa poster pembelajaran seni budaya yang terkait dengan nilai-nilai kearifan lokal dalam materinya layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. (Husni & Hadi, 2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pkn Berbasis Teknik Klarifikasi Nilai Pada Siswa Sekolah Dasardi Daerah Wisata Kabupaten Lombok Timur		Metode: Penelitian pengembangan Tempat: SDN 1 Sembalun Lawang Sampel: Kelas III	Temuan dari penelitian ini mengindikasikan hal-hal berikut: 1) Evaluasi oleh validator ahli materi menghasilkan skor sebanyak 38, berada dalam rentang 34-42, dan dikategorikan sebagai layak. Sementara itu, hasil penilaian dari validator ahli tampilan mencapai skor 46, berada dalam rentang 41-50, dan juga dikategorikan sebagai layak; 2) Respon siswa yang diperoleh melalui angket pada uji

				coba skala kecil menunjukkan rata-rata skor sebesar 58, dalam rentang 50-60, dengan kategori menarik. Pada uji coba skala besar, rata-rata skor mencapai 61, dalam rentang 60<X, dengan kategori sangat menarik; dan 3) Hasil angket mengenai karakter ke-Indonesiaan siswa pada uji coba skala kecil mendapatkan skor sebesar 116, dalam rentang 100-120, dengan kategori Baik. Sementara pada uji coba skala besar, skor mencapai 118, juga dalam rentang 100-120, dengan kategori Baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah dinilai sebagai layak dan efektif.
6.	(Musaddat et al., 2021)	Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas Serta Pengaruhnya Terhadap Karakter Sosial Dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar	Metode: literatur review Tempat: Google scholar Sampel: Siswa kelas V SD	Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal serta dampaknya terhadap karakter sosial dan keterampilan berbahasa produktif siswa kelas V SD sangat relevan dan perlu dilakukan, didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, adanya fakta-fakta yang mendukung kebutuhan untuk mengkaji masalah ini sebagai penelitian, antara lain: (a) keharusan peserta didik memiliki kompetensi global, termasuk empati dan kemampuan berkomunikasi; (b) sistem pendidikan Indonesia yang belum sepenuhnya berhasil menciptakan generasi yang berkarakter, cerdas, dan terampil; (c) pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan; (d) belum optimalnya program literasi berbasis kelas di SD; dan (e) banyaknya penelitian pengembangan berbasis teknologi yang berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, hasil kajian teori juga mendukung pelaksanaan penelitian ini, mencakup teori mengenai: (a) bahan ajar digital; (b) kearifan lokal; (c) literasi bahasa berbasis kelas; (d) karakter sosial; dan (e) keterampilan berbahasa.
7.	(Tusriyanto, 2020)	Pengembangan Model	Metode: Penelitian Pengembangan	Berdasarkan hasil data dan analisis penelitian, dapat

	Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal di SD Kota Metro	Tempat: SD Kota Metro Sampel: Guru kelas 1-6 SD	disimpulkan bahwa pemahaman guru terkait budaya dan pembelajaran berbasis budaya masih sebatas 71%, dengan data yang diperoleh dari guru kelas 1-6. Selanjutnya, hasil angket menunjukkan bahwa hanya 51% dari guru kelas 1-6 memahami konsep PIIL Pesenggiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman guru terhadap pembelajaran berbasis budaya lokal masih perlu mendapatkan pembinaan lebih lanjut. Selain itu, pemahaman guru terhadap materi kearifan lokal Lampung, terutama yang terkait dengan prinsip hidup "Piil Pesenggiri," perlu ditingkatkan melalui pengembangan materi sehingga dapat memperluas pengetahuan mereka sebelum melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran.
8. (Ketaren, 2022)	Power Point Sebagai Media Pembelajaran Digital Dengan Unsur Kearifan Lokal Materi Pelajaran PKN Sekolah Dasar	Metode: Penelitian pengembangan Tempat: SDN 104223 Bingkawan, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang Sampel: Siswa kelas IV	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa power point sebagai media pembelajaran digital dengan unsur kearifan lokal pada pelajaran PKN di sekolah dasar dinilai layak dan efektif. Hasil uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan skor 4,5 dengan kategori sangat baik dan presentase 90%, atau "Sangat Layak". Uji kelayakan oleh ahli materi menghasilkan skor 4,3 dengan kategori baik dan presentase 86%, juga dianggap sangat layak. Selain itu, penggunaan power point ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi PKN, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 69 dan rata-rata post-test sebesar 84. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan power point sebagai media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal.
9. (Andriana et al., 2017)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar	Metode: Penelitian pengembangan Tempat: SDN Banjar Agung 4 Sampel: Siswa kelas IV	Berdasarkan hasil pengembangan multimedia diperoleh hasil bahwa multimedia IPA berbasis kearifan lokal disekolah dasar sangat layak digunakan.
10. (Atmojo et al., 2019)	Media Pembelajaran	Metode: Penelitian pengembangan	Hasil dari penelitian ini telah diuji coba kepada siswa, hasilnya

	Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	dengan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>). Tempat: SD Cihuni II Sampel: Siswa kelas II dan III SD	aplikasi ini dapat membantu anak dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia.
11. (Ahmadi et al., 2017)	Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar	Metode: Penelitian pengembangan Tempat: Sampel: Siwa dan Guru SD Al Madina Semarang	Desain media pembelajaran menggunakan flash player pada materi keragaman budaya dikembangkan sesuai dengan SK/KD dan kebutuhan guru beserta kebutuhan siswa SD Islam Al Madina. Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV SD Islam Al Madina Kota Semarang menunjukkan nilai ketuntasan 100% dan mencapai kenaikan sampai 33. 21 dari pre test dan post test pada pembelajaran dengan media pembelajaran MIC sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan yaitu berupa video, multimedia interaktif, poster, banner, mobile sains, power point, aplikasi multimedia, dan perangkat lunak *Macromedia Flash 8*. Hasil penelitian oleh Azizah (2019) bahwa nilai budaya lokal yang dikombinasikan pada media pembelajaran berbasis teknologi yaitu budaya bangsa Indonesia sebagai kearifan lokal wayang orang, penelitian oleh Rizkia Pangestika & Yansaputra (2021) menggunakan budaya lokal Purworejo, penelitian oleh Sadewo & Purnasari (2021) yaitu unsur kebudayaan lokal berupa burung enggang dan riam (air terjun). Penelitian oleh (Sinulingga, 2022) menghadirkan pembelajaran seni budaya yang terkait dengan fenomena kearifan lokal di wilayah Sumatera Utara, khususnya daerah Batak. Topik pembelajaran difokuskan pada kepentingan budaya Batak dalam konteks kehidupan sehari-hari dan

masa depan. Materi pembelajaran seni budaya ini secara khusus mencakup aspek-aspek suku dan budaya yang menjadi bagian integral dari pembelajaran seni budaya. Menurut Musaddat et al., (2021) nilai budaya dan karakter bangsa yang meliputi religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, dan rasa ingin tahu, kearifan lokal lampung berkaitan dengan prinsip hidup "*Piil Pesenggiri*" (Tusriyanto, 2020), kearifan lokal Baduy (Andriana et al., 2017), budaya nusantara (pakaian adat, rumah adat) (Atmojo et al., 2019), budaya Indonesia (bangga Indonesia, gotong royong, indahnnya berbagi, keberagaman Indonesia, ketukunan, sopan santun (Ahmadi et al., 2017). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa artikel yang didapatkan memberikan unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa siswa tetap bisa mengikuti perkembangan teknologi untuk bisa mempelajari materi dengan lebih

mudah tapi tidak melupakan nilai-nilai lokal Indonesia. Kearifan lokal berupa wayang orang, budaya lokal Purworejo, kebudayaan lokal berupa burung enggang dan riam (air terjun), kearifan lokal di wilayah Sumatera Utara, khususnya daerah Batak, nilai budaya dan karakter bangsa Indonesia, kearifan lokal lampung berkaitan dengan prinsip hidup "*Piil Pesenggiri*", dan kearifan lokal Baduy dapat membawa pengaruh global, sehingga kearifan lokal Indonesia tersebut sudah mengglobal. Oleh karena itu memberikan unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan generasi sekarang semakin kehilangan kemampuan dan kreativitas dalam memahami prinsip kearifan lokal (Tusriyanto, 2020). Tujuan utama penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal sebaiknya dititikberatkan pada pemahaman dan penghargaan peserta didik terhadap budayanya sendiri dan budaya orang lain, mencakup agama, berlandaskan semboyan "BHINNEKA TUNGGAL IKA" serta Pancasila (Tusriyanto, 2020). Selain itu penggunaan media dikombinasikan nilai kearifan lokal merupakan bentuk [elestarian budaya.

Pelestarian kearifan lokal merupakan upaya yang penting untuk mempertahankan kekayaan budaya bangsa. Salah satu cara efektif untuk melestarikan kearifan lokal adalah dengan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar sebagai dasar pembentukan karakter siswa. Proses pengenalan kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan melalui integrasi konten kearifan lokal dalam bentuk multimedia. Pendekatan ini bertujuan untuk memudahkan dan menarik

perhatian siswa dalam proses pembelajaran, memberikan fondasi yang kokoh untuk meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap nilai-nilai kearifan lokal sejak dini (Andriana et al., 2017). Pendayagunaan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan Indonesia sangat dibutuhkan oleh pengajar dalam pembelajaran dan penerimaan materi serta informasi yang dibutuhkan, yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Budaya Indonesia yang begitu banyak sangat sulit untuk dipahami oleh anak-anak Sekolah Dasar. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran dikelas masih menggunakan buku yang isinya kurang menarik. Sebab itulah, media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan guna menambah antusiasme belajar. Dengan tampilan menarik, dan animasi yang disuguhkan diharap membuat pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia meningkat dan tingkat kejenuhan berkurang, proses belajarpun menjadi lebih menyenangkan (Atmojo et al., 2019). Teknologi Informasi, yang kini menjadi topik tren, menjadi keharusan bagi seluruh lapisan masyarakat untuk memanfaatkannya. Berbagai sektor berupaya meningkatkan eksistensi, manajerial, administrasi, pemasaran, dan branding mereka melalui optimalisasi teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi, sebagai bagian integral dalam ranah pendidikan, memberikan dorongan positif bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga merupakan alternatif yang sangat relevan dalam memaksimalkan kualitas pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar (Ahmadi et al., 2017).

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan yaitu berupa video, multimedia interaktif, poster, banner, mobile sains, power point, aplikasi multimedia, dan perangkat lunak *Macromedia Flash 8*, dan unsur nilai-nilai lokal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa wayang orang, budaya lokal Purworejo, kebudayaan lokal berupa burung enggang dan riam (air terjun), kearifan lokal di wilayah Sumatera Utara, khususnya daerah Batak, nilai budaya dan karakter bangsa Indonesia, kearifan lokal lampung berkaitan dengan prinsip hidup "*Piil Pesenggiri*, dan kearifan lokal Baduy dapat membawa pengaruh global, sehingga kearifan lokal Indonesia tersebut sudah mengglobal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Witanto, Y., Ratnaningrum, I., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 34).
- Andriana, E., Vitasari, M., Oktarisa, Y., Novitasari, D., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *JPSD*, 3(2), 186–200.
- Atmojo, W. T., Fitri Nurwidya, F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Azizah, F. N. (2019). Optimalisasi Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 63–71.
- Husni, M., & Hadi, Y. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pkn Berbasis Teknik Klarifikasi Nilai Pada Siswa Sekolah Dardi Daerah Wisata Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 17–33.
- Ketaren, M. A. (2022). *Power Point Sebagai Media Pembelajaran Digital Dengan Unsur Kearifan Lokal Materi Pelajaran PKN Sekolah Dasar*.
- Kusmawati, H. (n.d.). *Glokalisasi Pendidikan Akhlak Untuk Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045*. <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRadisi>
- Kusmawati, H. (2021). Glokalisasi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Muslim Digital 4.0. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 301–309. <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i4.183>.
- Marlina, N. (2015). Eksistensi Potensi Lokal dalam Fenomena Glokalisasi: Belajar dari Batik Kayu Kreet. *Government: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 8(2), 105–116.

- Mudawinun Nisa, K. (2018). *Glokalisasi: Membangun Pendidikan Global Berbasis Kearifan Lokal Pada Pondok Modern*.
- Musaddat, S., Ketut Suarni, N., Dantes, N., & Putrayasa, I. B. (2021). Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas Serta Pengaruhnya Terhadap Karakter Sosial Dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 312–328. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>.
- Muzakki, H. (2020). GLOKALISASI PENDIDIKAN: STUDI ATAS REVITALISASI PEMIKIRAN KI HAJAR DEWANTARA. *Kodifikasia*, 14(1), 43. <https://doi.org/10.21154/kodifikasia.v14i1.1906>.
- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., Mcdonald, S., ... Mckenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. In *The BMJ* (Vol. 372). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Rizkia Pangestika, R., & Yansaputra, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *JCP: Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2465>.
- 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>.
- Selcuk, A. A. (2019). A Guide for Systematic Reviews: PRISMA. *Turkish Archives of Otorhinolaryngology*, 57(1), 57–58. <https://doi.org/10.5152/tao.2019.4058>.
- Sinulingga, J. S. (2022). Pengembangan Poster Pembelajaran Seni Budaya Sebagai Wujud Penerapan Nilai Nilai Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Di SDN 030317 Gunung Sayang.
- Tusriyanto. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal di SD Kota Metro. *Elementary*, 6(1), 59–72. <https://doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2455>
- Yuliasari, H., & Kusuma, R. M. (n.d.). *A Systematic Literature Review: Commitment and Job Satisfaction Towards the Performance of Public Health Centre Cadres*.