

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERBASIS BUDAYA LOKAL GAYO 'DIDONG' UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Rapita Aprilia¹, Inge Ayudia², Nurhafidhah³

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Samudra

^{1,2} Pendidikan IPA FKIP Universitas Samudra

e-mail: ¹rapitaaprilias@unsam.ac.id, ²ingeayudias@unsam.ac.id,
³nurhafidhah@unsam.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify the needs for developing interactive video-based learning media rooted in the local Gayo culture, specifically the traditional "Didong" dance, to enhance cultural literacy and civic understanding among elementary school students. A descriptive qualitative approach was employed, with the researcher serving as the primary instrument for data collection and analysis. Data were gathered through observations and interviews. The findings reveal that students exhibit low motivation in cultural learning, largely due to the monotonous nature of the instructional media currently in use. This underscores the need for innovative and engaging teaching media. In response, the study proposes the development of interactive video learning media that incorporates dynamic visual elements, with the aim of increasing student engagement and supporting the learning objectives of cultural arts and civics education, particularly in promoting the appreciation and preservation of the traditional "Didong" dance.

Keywords: Culture, Literacy, Video, Interactive, Citizenship.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif yang berakar pada budaya lokal Gayo, khususnya tarian tradisional *Didong*, guna meningkatkan literasi budaya dan pemahaman kewargaan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran budaya masih rendah, yang sebagian besar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran video interaktif yang mengintegrasikan elemen visual dinamis, dengan tujuan untuk meningkatkan

keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya dan pendidikan kewarganegaraan, khususnya dalam upaya menumbuhkan apresiasi dan pelestarian terhadap tarian tradisional *Didong*.

Kata Kunci: Budaya, literasi, Video, Interaktif, Kewargaan

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah harus dilakukan dengan cara yang interaktif, memberikan inspirasi dan tantangan, serta proses pelaksanaannya harus membahagiakan. Hal tersebut telah diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang kemudian dijabarkan dalam PP No. 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mencapai sasaran tersebut yaitu setidaknya dengan merancang kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media dan sumber belajar (Danis dan Panggabean, 2022).

Sumber belajar merupakan salah satu yang mendukung keberhasilan dalam proses mengajar. Baik guru maupun peserta didik sangat membutuhkan sumber belajar pada proses pembelajaran (Thaariq, 2020). Berbagai macam yang menjadi bagian pada sumber belajar, di mana salah satunya yaitu media

pembelajaran (Khaira, 2021). Media pembelajaran adalah alat-alat, grafis, fotografis atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021). Salah satu media pembelajaran adalah media video interaktif (Azijah, dkk., 2025). Penelitian tentang pengembangan media video interaktif telah banyak dilakukan (Azijah, dkk., 2025; Nisa, dkk., 2025; Utami, dkk., 2025; Rahmah dan Jasiah, 2025), khususnya bagi pembelajaran ditingkat SD.

Penelitian Dinia dan Setiyawati (2025) menemukan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video interaktif (PWZ) perubahan wujud dan zat terhadap pemahaman konsep IPA untuk siswa kelas IV di SDN Krembung I, Sidoarjo. Demikian pula, Nurjannah, dkk., (2025) menyatakan pengembangan media pembelajaran berbasis genially dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMAN 2 Woja. Media video interaktif dapat

memperkaya pengalaman belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka terhadap materi yang diajarkan. Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran (Azijah, dkk., 2025).

Disisi lain, dalam konteks budaya global, masyarakat Indonesia kini berada di abad 21 yang ditandai dengan terbukanya akses global. Oleh karena itu, kecakapan literasi budaya dan kewarganegaraan sangat diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga dunia yang aktif di masa depan (Jumyati, dkk., 2025). Literasi budaya dan kewargaan dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran (Anengsih, dkk., 2025) dan integrasi budaya lokal (Ohee dan Ali, 2025).

Salah satu budaya lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Didong (Fitra, 2025). Mubarak (2025) menyatakan implikasi pesan pembangunan masyarakat melalui seni didong masyarakat dapat menyalurkan aspirasinya melalui karya seni terkait pembangunan yang bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat dan berpartisipasi dalam kemajuan daerah. Respon masyarakat terhadap pesan pembangunan masyarakat

melalui seni didong yaitu sangat baik dan sangat membawa dampak positif.

Hasil wawancara dengan beberapa guru SDN 22 Ketol, Kab. Aceh Tengah, diketahui bahwa guru ingin menjaga dan melestarikan budaya lokal didong melalui pembelajaran. Hal ini karena guru sebagai masyarakat Aceh Tengah menyadari perubahan perilaku masyarakat di era globalisasi dapat mengakibatkan terkikisnya nilai budaya lokal dan hilangnya pelaku budaya.

Siswa SD perlu memiliki literasi budaya dan kewargaan agar memahami identitas serta nilai-nilai budaya lokal yang membentuk karakter mereka. Literasi ini menanamkan sikap toleransi, gotong royong, dan menghargai perbedaan, yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab dan berkontribusi bagi lingkungan sosialnya.

Di era globalisasi, literasi budaya juga berperan dalam melestarikan warisan budaya agar tidak tergerus oleh pengaruh asing. Dengan

membangun kesadaran budaya dan kewargaan sejak dini, siswa dapat tumbuh menjadi generasi yang berkarakter kuat, berpikir kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan tanpa kehilangan jati diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media video interaktif berbasis budaya lokal Gayo, yaitu "Didong", guna meningkatkan literasi budaya dan wawasan kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Fokus penelitian diarahkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media video interaktif berbasis budaya lokal gayo 'didong' untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa SD Negeri 22 Ketol Aceh Tengah. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena yang dikaji melalui pengumpulan data yang bersifat naratif dan kontekstual (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara,

angket, dan studi pustaka. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan SD Negeri 22 Ketol untuk melihat implementasi media pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dan seni budaya guna memperoleh informasi mendalam terkait penggunaan media pembelajaran dan implementasi kurikulum. Sementara itu, studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan landasan teori dan konsep yang relevan sebagai acuan dalam menganalisis temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Video interaktif dalam pembelajaran

Video merupakan media pembelajaran audiovisual yang secara simultan mengaktifkan indra penglihatan dan pendengaran, sehingga dinilai sebagai salah satu sarana penyampaian informasi yang dinamis dan efektif. Penggunaan video dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena memungkinkan mereka untuk menyimak materi sambil mengamati

visualisasi secara langsung (Limbong & Simarmata, 2020).

Media interaktif sendiri terdiri dari rangkaian gambar dan objek visual yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan tampilan bergerak (Susanti, dkk., 2021). Media interaktif mencakup elemen visual dinamis yang diberi efek dan objek tertentu untuk menciptakan kesan nyata dan menarik (khaddafi, 2025). Sementara itu, Husni (2021) mendefinisikan video interaktif sebagai kumpulan frame yang membentuk gerakan visual disertai elemen audio, seperti dialog atau efek suara, yang disusun dalam durasi tertentu untuk mendukung pemahaman materi secara menyeluruh.

Pembelajaran yang memanfaatkan media video interaktif dapat digolongkan sebagai bentuk pembelajaran inovatif yang berlandaskan pada pendekatan konstruktivisme dan berorientasi pada penciptaan makna yang mendalam. Dalam pendekatan ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui rangsangan visual dan auditori, yang kemudian diolah menjadi pemahaman yang bermakna.

Salah satu keunggulan dari penggunaan media video interaktif adalah kemampuannya untuk mengurangi dominasi peran pendidik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Hal ini dimungkinkan karena media interaktif mendorong terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran. Dengan demikian, media video interaktif mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Daryanto dan Karsono, 2016).

Pengembangan video pembelajaran interaktif tidak hanya berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga menawarkan solusi strategis dalam menciptakan suasana belajar yang lebih modern, menarik, dan relevan dengan tuntutan serta dinamika pendidikan di era digital saat ini. Selain itu, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah menengah (Rosyada, dkk., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan video interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Ponza, dkk., (2018) menunjukkan bahwa

media video interaktif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran kelas IV SD. Hal serupa juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Fauziah dan Ninawati (2022), yang mengembangkan media video animasi berbasis Doratoon untuk materi Hak dan Kewajiban dalam pembelajaran PPKn. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar di jenjang sekolah dasar. Sementara itu, Patta, dkk., (2022) mengembangkan video interaktif bermuatan nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter pada siswa kelas II SD. Temuan mereka menunjukkan bahwa media video interaktif tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

2) Budaya Lokal Gayo 'Didong'

Budaya lokal Gayo Didong merupakan salah satu bentuk seni tradisional yang mencerminkan kekayaan nilai-nilai budaya, sosial, dan spiritual masyarakat Gayo di Aceh Tengah dan sekitarnya. Sebagai seni

tutur yang memadukan syair, musik, gerak tubuh, serta ritme tepuk tangan dan pukulan bantal (dalam berebut), Didong tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang menyampaikan pesan moral, sejarah, dan nilai-nilai kehidupan masyarakat lokal (Ilyas, 2020).

Dalam konteks pendidikan, Didong memiliki potensi besar sebagai sumber belajar kontekstual yang mendukung penguatan literasi budaya dan karakter kebangsaan peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pengembangan profil pelajar Pancasila melalui pendekatan berbasis budaya dan kearifan lokal (Kemendikbudristek, 2022). Melalui syair-syair Didong, peserta didik dapat diperkenalkan pada nilai-nilai seperti gotong royong, sopan santun, cinta tanah air, dan tanggung jawab sosial.

Selain sebagai penguatan literasi budaya, Didong juga berperan penting dalam pelestarian identitas lokal. Menurut penelitian Saputra & Muzakir (2021), generasi muda di wilayah Gayo menunjukkan kecenderungan menurun dalam mengenal dan melestarikan budaya

tradisional akibat dominasi budaya populer dan kurangnya integrasi budaya lokal dalam kurikulum sekolah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mengangkat konten Didong—seperti video interaktif—menjadi sangat relevan dalam menjembatani kesenjangan antara budaya lokal dan teknologi pembelajaran modern.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis budaya seperti Didong berkontribusi terhadap penguatan pendidikan kewargaan (civic education), karena melalui pemahaman budaya lokal, siswa dapat membangun identitas kebangsaan yang lebih inklusif dan menghargai keberagaman (Nasution, 2019). Dengan mengintegrasikan Didong dalam pembelajaran, siswa tidak hanya mengenal kekayaan budaya Aceh, tetapi juga memahami pentingnya menjaga warisan budaya sebagai bagian dari tanggung jawab sebagai warga negara.

Meskipun potensinya besar, penerapan Didong dalam dunia pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, di antaranya keterbatasan dokumentasi digital, minimnya pelatihan guru dalam memanfaatkan budaya lokal sebagai

sumber belajar, serta kurangnya inovasi dalam media pembelajaran berbasis budaya. Oleh karena itu, perlu adanya sinergi antara pendidik, pelaku seni, dan pengembang media edukatif untuk menciptakan sarana pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna secara kultural dan edukatif.

3) Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan merupakan dua aspek penting dalam pendidikan abad ke-21 yang tidak hanya menekankan kemampuan memahami teks atau informasi, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai sosial, kultural, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Keduanya saling berkaitan erat dalam pembentukan karakter dan identitas peserta didik, khususnya di era globalisasi yang diwarnai oleh dinamika keberagaman budaya dan perkembangan teknologi informasi yang pesat (Suwignyo, 2019).

Dalam konteks pendidikan dasar, literasi budaya mendorong siswa untuk mengenal, memahami, dan menghargai keberagaman budaya lokal maupun nasional. Ini penting untuk memperkuat kesadaran identitas kultural sekaligus membentuk sikap toleran dan inklusif

terhadap perbedaan. Sementara itu, literasi kewargaan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai demokratis yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Yamin, 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa integrasi literasi budaya dan kewargaan ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, norma sosial, serta hak dan kewajiban sebagai warga negara. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang budaya secara teoretis, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai budaya melalui aktivitas reflektif dan kontekstual (Nasution & Sari, 2021).

Namun, masih ditemukan berbagai tantangan dalam penerapan literasi budaya dan kewargaan di sekolah. Kurangnya media pembelajaran kontekstual, rendahnya pelatihan guru tentang pendidikan multi kultural, dan keterbatasan integrasi budaya lokal dalam kurikulum menjadi kendala utama (Wulandari, 2022). Oleh karena itu, pendekatan yang memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal, dapat

menjadi alternatif strategis untuk mengatasi hambatan tersebut.

Penggunaan media video interaktif, misalnya, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai budaya dan kewargaan karena menyajikan materi secara visual, naratif, dan interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mengamati, tetapi juga merefleksikan makna budaya dan implikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Fauziah & Ninawati, 2022).

Dengan demikian, penguatan literasi budaya dan kewargaan dalam pendidikan dasar harus diarahkan pada pendekatan pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila, di mana dimensi “berkebinekaan global” dan “bergotong royong” menjadi bagian integral dari tujuan pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2022).

4) Tanggapan siswa terhadap Pengembangan video interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa SD Negeri 22 Ketol terkait kebutuhan mereka terhadap

media video interaktif dalam pembelajaran budaya dan kewargaan, diperoleh beberapa temuan penting yang merefleksikan potensi dan urgensi pengembangan media tersebut.

Kebutuhan guru dan siswa terhadap media video interaktif berbasis budaya lokal gayo 'didong' untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar diketahui melalui wawancara bersama 13 orang guru dan 29 siswa SD Negeri 22 Ketol melalui pedoman wawancara tertutup. Respon siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Siswa Tentang Kebutuhan Media Video Interaktif

No	Pernyataan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
1	Saya sangat tertarik untuk mempelajari budaya	29	0
2	Saya mengalami kesulitan ketika mempelajari budaya khususnya berhubungan dengan kewargaan	0	29
3	Guru saya telah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran tentang budaya dan kewargaan	29	0
4	Media pembelajaran yang digunakan guru saya selama proses pembelajaran dapat membantu dan mendukung proses pembelajaran	29	0
5	Menurut saya media yang digunakan dalam proses pembelajaran	29	0

	dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan		
6	Penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan saya untuk memahami materi pelajaran.	29	0
7	Guru saya telah menggunakan media video interaktif pada pembelajaran tentang budaya dan kewargaan	29	0
8	Saya setuju pembelajaran tentang budaya dan kewargaan dilaksanakan dengan menggunakan media video interaktif	29	0
9	Menurut saya media video interaktif merupakan media yang menarik dan menyenangkan	29	0
10	Menurut saya media video interaktif dapat membantu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan serta perlu dikembangkan	29	0

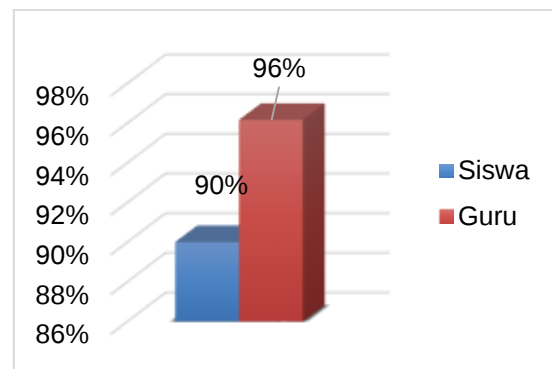
Tabel 1 menunjukkan dari 29 siswa yang diwawancara sebagai besar siswa menjawab ya untuk setiap pertanyaan wawancara. Hal ini menunjukkan pengembangan media video interaktif berbasis budaya lokal gayo 'didong' untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa adalah hal yang positif dan perlu dilakukan. Selain itu, respon guru terhadap wawancara kebutuhan pengembangan media video interaktif dapat di lihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Guru Tentang Kebutuhan Media Video Interaktif

No	Pernyataan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
1	Saya sebagai guru telah menggunakan media pada saat proses pembelajaran	13	0
2	Saya sebagai guru membutuhkan media baru sebagai tambahan dari media yang sudah ada	13	0
3	Media yang saya gunakan sudah mendukung dan memudahkan dalam proses pembelajaran	13	0
4	Saya sebagai guru telah menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif	10	3
5	Saya sebagai guru tertarik menggunakan media video interaktif baru untuk menambahkan media yang sudah ada	13	0
6	Menurut saya media pembelajaran berbasis video memudahkan siswa untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan	13	0

Seluruh guru menyatakan telah menggunakan media pada saat proses pembelajaran, membutuhkan media baru sebagai tambahan dari media yang sudah ada, dan media yang digunakan sudah mendukung dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, hanya 10 guru yang menyatakan telah menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif.

Kenyataannya, seluruh guru dalam wawancara juga menyatakan media pembelajaran berbasis video memudahkan siswa untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Oleh karena itu, respon guru juga menunjukkan dukungan dan besarnya kebutuhan akan pengembangan media video interaktif berbasis budaya lokal gayo 'didong' untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Selain itu, berdasarkan perhitungan persentase pada Grafik 1 diperoleh persentase yang tinggi untuk keseluruhan jawaban angket kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan pada tahap ini dijadikan referensi dalam proses desain media video interaktif.



Grafik 1. Persentase Jawaban Guru dan Siswa pada Angket Analisis Kebutuhan

Mayoritas siswa menyatakan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran budaya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki

rasa ingin tahu terhadap nilai-nilai lokal dan warisan budaya, yang dapat menjadi pintu masuk strategis dalam pembelajaran yang bermakna (pertanyaan 1). Namun, pada saat yang sama, sebagian siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi budaya yang berkaitan dengan konsep kewargaan (pertanyaan 2). Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh penyampaian materi yang abstrak dan kurangnya visualisasi dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut diperkuat oleh jawaban siswa terhadap pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran budaya dan kewargaan (pertanyaan 3), namun belum semua guru memanfaatkan media video interaktif secara spesifik (pertanyaan 7). Media yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional atau kurang interaktif. Padahal, siswa menilai bahwa media yang digunakan saat ini cukup membantu proses belajar (pertanyaan 4 dan 6), namun belum sepenuhnya memaksimalkan potensi visual dan audio untuk

meningkatkan pemahaman materi yang bersifat nilai dan kontekstual seperti budaya dan kewargaan.

Secara umum, siswa memiliki pandangan positif terhadap efektivitas media pembelajaran. Mereka percaya bahwa media dapat mendukung peningkatan literasi budaya dan kewargaan (pertanyaan 5), serta menyatakan bahwa penggunaan media mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran (pertanyaan 6). Dalam hal ini, media video interaktif dinilai sebagai bentuk media yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (pertanyaan 9). Media ini memungkinkan keterlibatan multisensori—melalui gambar, suara, dan narasi—yang mampu meningkatkan motivasi dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran (Fauziah & Ninawati, 2022).

Lebih lanjut, mayoritas siswa menyatakan setuju jika pembelajaran budaya dan kewargaan dilakukan dengan menggunakan media video interaktif (pertanyaan 8), dan mereka juga percaya bahwa media tersebut dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan secara lebih efektif (pertanyaan 10). Temuan ini selaras

dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam karena memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara konstruktif melalui visualisasi budaya yang otentik (Ponza, dkk., 2018; Patta, dkk., 2022).

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan nyata dan mendesak dari peserta didik terhadap pengembangan media video interaktif yang relevan dan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran budaya dan kewargaan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa membangun kesadaran budaya dan identitas kewargaan sejak usia dini—sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka dan penguatan profil pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa terdapat ketertarikan yang

tinggi terhadap pembelajaran budaya, namun masih ditemukan kesulitan dalam memahami materi budaya yang berkaitan dengan nilai-nilai kewargaan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yang umumnya belum memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dan kontekstual.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu proses memahami materi, khususnya ketika disampaikan secara visual dan interaktif. Media video interaktif dinilai sebagai media yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Selain itu, siswa juga menyatakan dukungan penuh terhadap penggunaan video interaktif dalam pembelajaran budaya dan kewargaan serta mendorong pengembangan media tersebut di masa mendatang.

Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan bahwa pengembangan media video interaktif berbasis budaya lokal perlu dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan selaras dengan

semangat Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pengembangan media diharapkan mampu menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang berbudaya dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404–413.
- Azijah, S. N., Jennah, R., & Rizal, S. U. (2025). Pengembangan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 695–704.
- Danis, A., & Panggabean, N. H. (2022). Desain pengembangan bahan ajar berbasis sains. [Jenis publikasi tidak disebutkan – jika artikel jurnal, tambahkan nama jurnal, volume, dan halaman].
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis video interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Dinia, N., & Setiyawati, E. (2025). Pengaruh media pembelajaran video interaktif (PWZ) perubahan wujud dan zat terhadap pemahaman konsep IPA untuk siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(1), 28–37.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan media video animasi untuk pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 22–30.
- Fitra, E. (2025). Muatan dakwah dalam kesenian Didong (Studi integrasi antara lirik, musik, dengan praktik di Aceh Tengah) (Disertasi Doktorat, UIN Ar-Raniry).
- Husni. (2021). Pengaruh pengguna media video animasi terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Taha Saifudin Jambi). Jambi.
- Ilyas, M. (2020). Didong: Seni tradisi dan identitas budaya masyarakat Gayo. Banda Aceh: Lembaga Budaya Aceh.
- Jumyati, J., Yuhana, Y., & El Islami, R. A. Z. (2025). Pengembangan media komik legenda Gunung Pinang untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik fase B. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 37–42.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khaddafi, M., & SE, M. (2025, Maret). Proses pengembangan konten multimedia. Dalam *Multimedia* (hlm. 37). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (hlm. 39–44). FBS Unimed Press.

- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Media dan multimedia pembelajaran: Teori dan praktik. Yayasan Kita Menulis.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5). [Halaman belum disebutkan – tambahkan jika ada].
- Mubarak, R. (2025). Pesan pembangunan masyarakat melalui seni Didong (Studi pada group Didong di Kecamatan Bukit Kabupaten Bener Meriah) (Disertasi Doktorat, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nasution, A., & Sari, D. (2021). Literasi budaya dan kewargaan dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 6(2), 97–108.
- Nasution, Z. (2019). Penguatan identitas budaya dan civic culture dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 16(1), 23–34.
- Nisa, K., Syafe'i, I., & Yahya, A. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 418–427.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298.
- Ohee, S. M., & Ali, A. (2025). Penggunaan folklor untuk meningkatkan literasi budaya pada pembelajaran siswa kelas IV. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 7(1).
- Patta, R., et al. (2022). Pengembangan video interaktif nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 87–102.
- Ponza, A., Syahputra, E., & Manurung, H. (2018). Pengembangan media video interaktif pada pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 45–55.
- Rahmah, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan video interaktif berbasis Edpuzzle pada model ASSURE dalam mata pelajaran fikih kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 468–478.
- Rosyada, M., Imron, K., Irmansyah, I., & Putri, T. (2025). Efektivitas media pembelajaran maharah kalam melalui video interaktif berbasis kontekstual. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5600–5607.
- Saputra, A., & Muzakir, M. (2021). Revitalisasi budaya lokal melalui pendidikan multikultural di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 145–157.
- Suwarno, H. (2019). Pendidikan karakter dan literasi budaya dalam kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(3), 209–222.
- Thaariq, Z. Z. A. (2020). The use of social media as learning resources to support the new normal. *Teknodika*, 18(2), 80–93.
- Utami, S. R. R., Sobiruddin, D., & Dwirahayu, G. (2025, Februari). Pengembangan media pembelajaran video interaktif

- berbasis H5P pada materi persamaan garis lurus. Dalam ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan) (Vol. 6, No. 1, hlm. 265–276).
- Wulandari, E. (2022). Tantangan implementasi pendidikan multikultural di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 43–51.
- Yamin, M. (2020). Literasi kewargaan sebagai upaya penguatan karakter bangsa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1), 55–63.