

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BANGKALAN DALAM PEMBELAJARAN WARISAN BUDAYA PADA SISWA
KELAS V SDN DEMANGAN I**

Aisyiyah Siti Rodiyah¹, Izzah Fijriyah², Andika Adinanda³

PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

¹220611100111@student.trunojoyo.ac.id, ²izzah.fijriyah@trunojoyo.ac.id,

³andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id.

ABSTRACT

Learning cultural heritage in elementary schools is crucial for shaping national identity and fostering local wisdom appreciation. However, studies on culture-based digital media needs remain limited. Prior research emphasized developing media like interactive videos or e-comics without initial needs analysis, often misaligning with students' traits and local contexts, especially in Madura. At SDN Demangan I Bangkalan, instruction relies on conventional methods such as lectures and textbooks, causing low student motivation and passivity, despite digital demands for interactive, visual approaches. This highlights an urgent need for contextual media to boost understanding and affection for local culture. This study analyzes digital learning media needs for cultural heritage among fifth-grade students at SDN Demangan I, identifying student-teacher preferences and relevant media types. A descriptive qualitative approach was used, involving fifth-grade students and the homeroom teacher as subjects. Data from questionnaires, interviews, and observations were analyzed via Miles and Huberman's interactive model, including data reduction, display, and conclusion drawing, with validity via source triangulation. Findings show 85.72% of students agree/strongly agree digital media (via handphones/laptops) enhances learning enthusiasm, 71.42% find it aids material comprehension, and 80% prefer visuals (images, videos, animations). Teachers view media as effective for engagement but note needs for direct guidance and large-class management (± 40 students). Observations confirm conventional methods are unengaging. In conclusion, developing Bangkalan local wisdom-based digital media is essential for motivation, cognitive grasp, and cultural preservation, recommending classroom strategy integration and teacher training.

Keywords: Needs analysis, Digital learning media, Cultural heritage.

ABSTRAK

Pembelajaran warisan budaya di sekolah dasar krusial untuk membentuk identitas bangsa dan menumbuhkan apresiasi kearifan lokal, namun kajian kebutuhan media digital berbasis budaya masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada pengembangan media seperti video interaktif atau e-komik tanpa analisis kebutuhan awal, sehingga sering tidak sesuai dengan karakter siswa dan konteks lokal, khususnya di Madura. Di SDN Demangan I Bangkalan, pembelajaran bergantung pada media konvensional seperti ceramah dan buku teks, menyebabkan siswa kurang termotivasi dan pasif, meskipun era digital menuntut pendekatan interaktif dan visual. Masalah ini menimbulkan kebutuhan mendesak

untuk media kontekstual guna meningkatkan pemahaman dan cinta budaya lokal. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media pembelajaran digital untuk warisan budaya pada siswa kelas V SDN Demangan I, termasuk identifikasi preferensi siswa-guru dan deskripsi jenis media relevan. Metodologi deskriptif kualitatif dilakukan dengan subjek siswa kelas V dan guru wali kelas. Data diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara interaktif, dengan keabsahan data melalui triangulasi sumber. Hasil menunjukkan 85,72% siswa setuju/sangat setuju bahwa media digital (via handphone/laptop) meningkatkan semangat belajar, 71,42% menyatakan memudahkan pemahaman materi, dan 80% berpreferensi visual (gambar, video, animasi). Guru setuju media efektif untuk antusiasme, tapi memerlukan arahan langsung dan mengatasi kelas besar (± 40 siswa). Observasi mengonfirmasi pembelajaran konvensional kurang menarik. Kesimpulannya, pengembangan media digital berbasis kearifan lokal Bangkalan urgensi untuk motivasi, pemahaman kognitif, dan pelestarian budaya, dengan saran integrasi strategi kelas dan pelatihan guru.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Media pembelajaran digital, Warisan budaya.

A. Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, termasuk pengenalan warisan budaya sebagai identitas bangsa yang mengandung nilai luhur penting diperkenalkan sejak dini agar generasi muda mampu mengerti, menghargai, dan menjaga kearifan lokal. Pembelajaran warisan budaya di pendidikan dasar berperan menumbuhkan cinta tanah air dan memperkuat identitas bangsa. Namun, kajian mengenai kebutuhan guru dan siswa terkait media pembelajaran digital berbasis budaya masih terbatas.

Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada pengembangan media tertentu seperti video interaktif, aplikasi, dan e-komik tanpa analisis kebutuhan terlebih dahulu, padahal analisis kebutuhan penting agar media yang dikembangkan sesuai karakter, situasi, dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan sangat penting sebagai tahap awal menentukan efektivitas pengembangan media selanjutnya.

SDN Demangan I Bangkalan dipilih sebagai lokasi penelitian karena mewakili kebutuhan siswa dalam pembelajaran warisan

budaya meskipun tidak berada di lingkungan yang sangat kental dengan praktik budaya tradisional. Potensi pengenalan budaya lokal tetap relevan dalam pembelajaran, namun penggunaan media digital di sekolah ini masih terbatas dan guru lebih banyak menggunakan media konvensional sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai perkembangan era digital. Situasi ini menimbulkan pertanyaan mengenai kebutuhan nyata siswa dan guru terhadap media digital untuk pembelajaran warisan budaya, apakah media yang diperlukan bersifat visual, interaktif, atau berbasis aplikasi, serta bagaimana media dapat membantu siswa memahami dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal mereka. Pertanyaan ini harus dijawab melalui penelitian sistematis agar hasilnya menjadi pedoman awal dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat sasaran.

Dari perspektif akademik, penelitian ini penting karena mengisi kekurangan penelitian sebelumnya yang belum banyak

membahas kebutuhan media digital dalam konteks lokal warisan budaya Madura, khususnya di SDN Demangan I. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan analisis kebutuhan sebagai landasan utama, bukan langsung pada tahap pengembangan produk, sehingga diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan media digital yang sesuai kondisi lapangan dan menunjukkan kebutuhan nyata siswa dan guru sebagai dasar pembuatan media digital yang tepat guna dan membantu pembelajaran warisan budaya di sekolah dasar. Tujuan umum penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan media pembelajaran digital dalam pembelajaran warisan budaya pada siswa kelas V SDN Demangan I untuk memperoleh gambaran nyata sebagai dasar pengembangan media digital yang relevan, kontekstual, dan bermanfaat. Tujuan khusus meliputi identifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital serta mendeskripsikan jenis media digital yang paling relevan dan mudah

digunakan dalam pembelajaran warisan budaya di sekolah dasar.

Urgensi penelitian terbagi menjadi urgensi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian penting karena masih sedikit kajian yang fokus pada analisis kebutuhan media digital untuk pembelajaran warisan budaya di sekolah dasar, hasilnya diharapkan melengkapi kekurangan penelitian sebelumnya yang lebih banyak langsung mengembangkan produk tanpa mendalami kebutuhan guru dan siswa, serta memberikan landasan teoritis untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang kontekstual. Secara praktis, penelitian ini menjadi masukan bagi guru dalam merancang media pembelajaran sesuai karakteristik generasi digital, membantu sekolah memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan warisan budaya agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa, serta menjadi rujukan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum berbasis kearifan lokal yang didukung media digital interaktif.

Media pembelajaran digital adalah sarana berbasis teknologi yang menyajikan materi edukatif dalam berbagai format seperti teks, audio, video, dan multimedia interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih atraktif dan fleksibel. Rusdi, H dkk., (2025) menjelaskan media digital penting dalam pendidikan abad ke-21 karena mampu mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang sangat dibutuhkan peserta didik. Fauzia, R dkk., (2023) menekankan siswa sekolah dasar membutuhkan media digital interaktif agar lebih mudah memahami materi abstrak dan terhindar dari kebosanan belajar. Penggunaan media digital juga mendukung prinsip pembelajaran berpusat pada siswa. Novela (2024) menemukan pemanfaatan media digital membuat proses belajar lebih menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa siswa sekolah dasar yang hidup di era digital lebih termotivasi ketika

pembelajaran dikemas dengan visualisasi, animasi, atau soal online. Wahyudi, S dkk., (2023) menunjukkan video digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa SD karena lebih menarik secara emosional dan kognitif. Media digital memberikan fleksibilitas besar dalam pembelajaran dengan berbagai format seperti video interaktif, kuis daring, dan aplikasi pembelajaran, meskipun terdapat keterbatasan seperti ketersediaan sarana teknologi yang belum merata dan kemampuan guru yang belum selalu sejalan dengan perkembangan teknologi.

Analisis kebutuhan adalah langkah fundamental untuk memastikan pengembangan media relevan dan efektif. Widya dkk., (2025) menegaskan dalam konteks budaya lokal, analisis kebutuhan memberikan gambaran jelas mengenai harapan guru dan siswa sehingga media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan karakteristik lingkungan sekolah. Fauqi, A dkk., (2023) menemukan di SD Negeri 13 Pajo masih ada celah antara

ketersediaan media dengan kebutuhan siswa sehingga analisis awal penting untuk merancang media tepat sasaran. Maisarah, dkk., (2023) memperlihatkan banyak guru sekolah dasar kesulitan menggunakan media digital karena keterbatasan kemampuan teknis dan kurangnya pemahaman tentang jenis media yang sesuai. Ariandini dkk., (2024) menjelaskan guru SD menginginkan media berbasis website atau aplikasi digital lainnya, namun kurang percaya diri karena keterbatasan pemahaman teknologi. Melalui analisis kebutuhan, guru dan siswa dapat menyampaikan preferensi serta kendala sehingga pengembangan media dapat menyusun solusi tepat sasaran. Analisis kebutuhan juga bermanfaat mengukur kesiapan infrastruktur sekolah seperti perangkat komputer, jaringan internet, dan akses gawai siswa, sehingga menjadi landasan teknis dan strategis untuk mengarahkan pengembangan media pembelajaran agar mengatasi masalah nyata, mengurangi hambatan penggunaan teknologi,

serta menyesuaikan dengan konteks sosial dan budaya sekolah dasar.

Warisan budaya adalah bagian penting pendidikan karakter bangsa. Pengenalan budaya lokal sejak sekolah dasar memperkuat identitas siswa dan menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asalnya. Integrasi warisan budaya dengan media digital memberi peluang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan. Safitri Y dkk., (2025) menunjukkan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai budaya sekaligus membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran Pancasila, menegaskan pendekatan digital sebagai strategi efektif memperkuat pembelajaran berbasis budaya. Studi lain menyoroti penggunaan digital storytelling yang mengangkat cerita rakyat atau tradisi lokal. Anita F. dkk., (2025) menyatakan teknik ini memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus membentuk literasi digital yang berakar pada nilai

budaya setempat, sehingga media digital berfungsi ganda membangun keterampilan teknologi sekaligus memperkuat apresiasi siswa terhadap warisan budaya. Dewi dkk., (2025) membuktikan komik digital berbasis budaya sangat valid dan praktis digunakan siswa SD dalam memahami warisan budaya secara menyenangkan. Namun, implementasi media digital untuk pembelajaran warisan budaya menghadapi tantangan seperti materi budaya yang sering disajikan umum dan tidak kontekstual dengan daerah siswa serta kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital sehingga potensi penguatan budaya melalui teknologi belum maksimal. Mahilda Komalasari & Wihaskoro (2018) menegaskan keberhasilan media digital berbasis budaya sangat tergantung kelayakan konten budaya agar siswa merasa dekat dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji kebutuhan guru dan siswa secara mendalam agar media digital berbasis budaya yang

dikembangkan benar-benar sesuai konteks lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan di SDN Demangan I Bangkalan dengan subjek siswa kelas V dan guru wali kelas V. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif untuk memastikan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sebanyak 85.72% siswa menyatakan **Sangat Setuju** bahwa belajar menggunakan media digital membuat mereka lebih bersemangat, terutama jika belajar menggunakan handphone, laptop dan sebagainya. Sebanyak 71.42% siswa menyatakan **Sangat Setuju** bahwa media digital membantu memahami materi. Hal ini

membuktikan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dengan adanya media digital, sejalan dengan pendapat Fauzia dkk., (2023) yang menegaskan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media digital interaktif agar lebih mudah memahami materi abstrak serta terhindar dari kebosanan.

Data dari guru memperkuat temuan tersebut. Melalui kuesioner dan wawancara, guru menilai bahwa media digital sangat membantu siswa memahami materi (guru menyatakan setuju), namun penggunaannya tetap memerlukan penjelasan langsung. Guru menekankan bahwa meskipun siswa antusias dengan video atau gambar, pemahaman mereka tidak maksimal tanpa arahan guru. Pandangan ini sejalan dengan Anita F. dkk., (2025) yang menekankan bahwa media digital berbasis budaya tidak dapat mengantikan peran guru, melainkan justru memperkuat interaksi pedagogis. Selain itu, guru juga mengatakan jumlah siswa dalam kelas yang besar (± 40 siswa) sebagai hambatan dalam penerapan media digital, sehingga kondisi kelas perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media.

Observasi pembelajaran mendukung hasil kuesioner dan wawancara, di mana pembelajaran warisan budaya masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dan cenderung pasif. Temuan ini mengonfirmasi pentingnya menghadirkan media digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga kontekstual dengan budaya lokal. Sejalan dengan penelitian Dewi dkk., (2025), media berbasis budaya seperti komik digital terbukti valid dan praktis untuk memperkenalkan warisan budaya secara menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media digital yang mengintegrasikan kearifan lokal Bangkalan dipandang sangat penting agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga membangun rasa bangga terhadap budayanya.

Selain itu, data juga memperlihatkan bahwa sebanyak 80.00% siswa menyatakan **Sangat Setuju** bahwa mereka memiliki gaya belajar visual, sehingga lebih menyukai media berbasis gambar, video, dan animasi. Temuan ini mendukung penelitian Novela (2024)

yang menyatakan bahwa media berbasis visualisasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa analisis kebutuhan media digital dalam pembelajaran warisan budaya di SDN Demangan I memiliki urgensi yang tinggi. Siswa membutuhkan media yang interaktif dan sesuai gaya belajar visual, guru mendukung pemanfaatannya. Dengan demikian, pengembangan media digital akan menjadi solusi tepat karena mampu menghadirkan konten visual yang menarik, mendukung motivasi belajar, sekaligus berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal sejak dulu.

Tabel 1 Hasil Angket Respon Siswa Kelas V SDN Demangan I terhadap Media Digital dan Persentase

Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Total
1. Belajar dengan media digital membuat saya cepat memahami materi	9	16	8	2	35
2. Saya lebih semangat belajar jika menggunakan hp, laptop, atau komputer	19	11	4	1	35
3. Belajar menggunakan media digital membuat saya lebih semangat	17	13	4	1	35

Kategori	Percentase		
	P1	P2	P3
Sangat Setuju (SS)	25.71%	54.29%	48.57%
Setuju (S)	45.71%	31.43%	37.14%
Kurang Setuju (KS)	22.86%	11.43%	11.43%
Tidak Setuju (TS)	5.71%	2.86%	2.86%

**Tabel 2 Hasil Angket
Analisis Gaya Belajar
Siswa Kelas V SDN Demangan I
dan Persentase**

Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Total
1. Saya lebih suka belajar dengan melihat gambar atau video (visual)	15	13	5	2	35
2. Saya lebih suka belajar dengan mendengarkan suara, musik, atau cerita (auditori)	13	13	8	1	35
3. Saya lebih suka belajar dengan praktik langsung, bergerak atau mencoba (kinestetik)	13	12	9	1	35

Kategori	Percentase		
	P1	P2	P3
Sangat Setuju (SS)	42.86%	37.14%	37.14%
Setuju (S)	37.14%	37.14%	34.29%
Kurang Setuju (KS)	14.29%	22.86%	25.71%
Tidak Setuju (TS)	5.71%	2.86%	2.86%

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam

pembelajaran warisan budaya di SDN Demangan I Bangkalan memiliki urgensi tinggi dan mendapat respons positif dari siswa maupun guru. Mayoritas siswa (85,72% setuju atau sangat setuju) merasa lebih termotivasi dan mudah memahami materi abstrak melalui media digital interaktif seperti video, gambar, dan animasi, yang selaras dengan gaya belajar visual mereka (80% siswa). Guru juga menilai media digital efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa, meskipun tidak dapat menggantikan peran arahan langsung guru, dan pembelajaran konvensional saat ini cenderung membuat siswa pasif. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pengembangan media digital berbasis kearifan lokal Bangkalan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman kognitif, tetapi juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya sejak dulu, sebagaimana didukung oleh berbagai penelitian terkait.

Untuk saran perbaikan, disarankan agar pengembangan media digital diintegrasikan dengan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif, mengingat hambatan jumlah

siswa yang besar (± 40 siswa per kelas), seperti pembagian kelompok kecil atau penggunaan perangkat bersama. Selain itu, pelatihan guru dalam memanfaatkan media ini secara pedagogis perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Anita, F., & Trina, N. (2025). Penerapan Literasi Digital Berbasis Kearifan Lokal Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2024. *Universitas Dharmawangsa*, 1012-1021.
- Ariandini, N., Arwaty, & Hidayah. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Mata Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Media*, 8-17.
- Dewi, N., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan Artificial Intelligence pada Materi Warisan Budaya Kelas V SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 4883-4889.
- Fauqi, A., Ilham, & Oktaviana, V. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Siswa SD Negeri 13 Pajo
- Kabupaten Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*.
- Fauziah, R., Respati, R., & Setiadi, M. P. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 389-402.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2018). Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School 5*, 130-137.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 48-59.
- Novela , D., Suriani, A., & Nisa', S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 100-104.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.

*Pendas: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar, 347-360.*

Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025).
Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Budaya
dalam Pendidikan Pancasila.
*JUDIKDAS Jurnal Ilmu
Pendidikan Dasar Indonesia,*
84-96.

Wahyudi, S., Chandra , A. D., Jufri, &
Praswiningrum, E. (2023).
Effectiveness of Using Digital
Tecnology-Based Learning
Media in Increasing Student
Motivation at State Elementary
School 012 Ujung Batu III
Rokan Hulu. *Journal of ICT
Aplication and System
(JICTAS)*, 41-49.

Widiya, Juliyanti, A., Hendrik, M., &
Martahayu, V. (2025). Analisis
Kebutuhan Pengembangan
Media Pembelajaran Digital
Bermuatan Budaya Bangka
Belitung Untuk Siswa Sekolah
Dasar. *Equilibrium: Jurnal
Pendidikan*, 236-243.