

---

## **PEMANFAATAN APLIKASI BUDAYA TOLAKI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULOK DI SEKOLAH DASAR**

**Jusni Johan<sup>1</sup>, Hendra Nelva Saputra<sup>2</sup>, Zila Razilu<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

**Korespondensi.** E-mail: [jusni@umkendari.ac.id](mailto:jusni@umkendari.ac.id)

---

### **Abstrak**

Penurunan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran muatan lokal, khususnya pada pokok bahasan adat dan budaya daerah, menjadi tantangan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Budaya Tolaki terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 34 Kendari. Penelitian ini menggabungkan strategi desain one shot case study dengan metodologi deskriptif kuantitatif. Dua puluh enam siswa kelas lima menjadi subjek penelitian. Kuesioner berisi 20 item berdasarkan faktor motivasi belajar digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi Budaya Tolaki dalam pembelajaran muatan lokal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 87,5 yang menempatkan mereka pada klasifikasi motivasi belajar tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami dan melestarikan budaya daerah. Penelitian ini merekomendasikan kepada guru dan pengembang pembelajaran agar lebih memanfaatkan media digital kontekstual dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi muatan lokal yang berkaitan dengan budaya daerah.

**Kata Kunci:** motivasi belajar, aplikasi Budaya Tolaki, sekolah dasar

---

## ***THE UTILIZATION OF THE BUDAYA TOLAKI APPLICATION TO ENHANCE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN LOCAL CONTENT SUBJECTS AT ELEMENTARY SCHOOLS***

### ***Abstract***

*The decline in student motivation in learning local content subjects, especially on the topic of local customs and culture, is a challenge in the learning process in elementary schools. The purpose of this study was to determine the effect of the use of the Budaya Tolaki application on increasing the learning motivation of fifth-grade students at SDN 34 Kendari. This study combined a one-shot case study design strategy with a quantitative descriptive methodology. Twenty-six fifth-grade students became the research subjects. A questionnaire containing 20 items based on learning motivation factors was used to collect data. The data were analyzed quantitatively descriptively to determine students' responses after using the application. The results showed that most students responded positively to the use of the Budaya Tolaki application in local content learning. This was evidenced by the students' average score of 87.5, which placed them in the high learning motivation classification. These findings indicate that the use of local culture-based digital media can be an effective strategy to increase student learning motivation, especially in understanding and preserving local culture. This study recommends that teachers and learning developers make greater use of contextual digital media in the learning process, especially in local content materials related to regional culture.*

**Keywords:** *learning motivation, Budaya Tolaki Application, elementary school*

---

## **PENDAHULUAN**

Pelajaran muatan lokal merupakan komponen penting dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter dan pelestarian kearifan lokal. Muatan lokal memberi ruang bagi siswa untuk memahami identitas budaya daerahnya serta membentuk keterampilan kontekstual yang relevan dengan lingkungan sosial mereka. Menurut Kemendikbudristek, (2020) Tujuan dari penerapan muatan lokal adalah memberikan dasar pengetahuan serta keterampilan kepada peserta didik yang berbasis pada potensi serta budaya daerah guna menunjang pembangunan nasional.

Di Sulawesi Tenggara, salah satu kearifan lokal yang perlu terus dikenalkan kepada generasi muda adalah budaya Tolaki. Budaya ini memiliki nilai-nilai luhur yang mencakup adat istiadat, bahasa, hingga ekspresi seni. Namun, seiring arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat, minat generasi muda terhadap pembelajaran budaya daerah mengalami penurunan.

Hasil observasi awal di SDN 34 Kendari menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal, khususnya topik adat dan budaya Tolaki. Kondisi ini tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan kecenderungan siswa untuk kurang terlibat aktif saat materi tersebut diajarkan. Hal ini diduga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik secara visual maupun interaktif.

SDN 34 Kendari dipilih sebagai lokasi penelitian karena permasalahan ini relevan dengan fokus kajian, sekolah memiliki mata pelajaran muatan lokal budaya Tolaki sesuai kurikulum, serta pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian.

Menurut Putri et al., (2021) Pembelajaran berbasis budaya lokal di Sulawesi Tenggara masih menghadapi kendala dalam hal

ketersediaan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, inovasi berbasis teknologi menjadi alternatif yang relevan. Penggunaan media digital seperti aplikasi berbasis Android dinilai mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Arsyad, (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memperkuat perhatian siswa serta membuat proses belajar lebih bermakna.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa, termasuk pada pembelajaran berbasis kearifan lokal Habesia et al., (2025)

Menanggapi kebutuhan tersebut, dikembangkanlah aplikasi Budaya Tolaki, yakni media pembelajaran berbasis Android yang menyajikan konten-konten budaya Tolaki dalam bentuk visual, audio, dan interaktif. Aplikasi ini mencakup berbagai materi seperti penjelasan tentang suku Tolaki, alat musik dan alat pertanian tradisional, nyanyian dan cerita rakyat, jenis tarian dan upacara adat, pakaian adat, makanan khas, serta evaluasi berbasis kuis yang terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda, dengan masing-masing pertanyaan diberi batas waktu 60 detik.

Tampilan antarmuka yang ramah anak dan navigasi sederhana menjadikan aplikasi ini mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Pada bagian kuis misalnya, siswa diberikan soal berbasis pilihan ganda yang harus dijawab dalam batas waktu tertentu, sehingga melatih konsentrasi sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan aplikasi dilakukan dalam sesi pembelajaran selama dua jam pelajaran dengan melibatkan siswa kelas V SDN 34 Kendari. Siswa diajak berinteraksi langsung dengan konten dalam aplikasi melalui proyeksi layar, diikuti diskusi dan refleksi. Setelah pembelajaran, siswa mengisi angket motivasi belajar yang telah disiapkan untuk menilai efektivitas media yang digunakan. Hasil awal

menunjukkan adanya peningkatan pada indikator motivasi belajar seperti ketertarikan, keterlibatan, dan semangat mengikuti pelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pernyataan Asgar et al., (2025) yang menyebutkan bahwa “penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi terbukti tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.” Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Budaya Tolaki dalam konteks pembelajaran muatan lokal tidak hanya mendekati siswa pada budaya mereka sendiri, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan zaman.

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif dengan desain one shot case study untuk menggambarkan sejauh mana pemanfaatan aplikasi Budaya Tolaki mampu memengaruhi motivasi belajar siswa di SDN 34 Kendari.

Meskipun terdapat penelitian sebelumnya yang membahas pembelajaran budaya Tolaki dalam konteks pendidikan karakter, namun sebagian besar menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif dengan desain one shot case study untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh pemanfaatan aplikasi Budaya Tolaki terhadap motivasi belajar siswa.

Diharapkan para guru menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan pengembang media untuk meningkatkan kualitas pendidikan muatan lokal di era digital, selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

## **METODE**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif dengan desain one-shot case study, yakni desain yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding (kontrol) dan tanpa pengukuran awal (pretest).

Pengumpulan data dilakukan satu kali melalui penyebaran angket setelah siswa menerima perlakuan berupa penggunaan Aplikasi Budaya Tolaki dalam pembelajaran muatan lokal. Desain ini dipilih karena dianggap relevan untuk menilai dampak langsung suatu perlakuan terhadap variabel yang diamati Sugiyono, (2021).

### **Subjek dan Lokasi Penelitian**

Populasi penelitian terdiri dari 26 siswa kelas V di SD Negeri 34 Kendari, yang dipilih secara purposive karena sekolah tersebut telah mengimplementasikan mata pelajaran muatan lokal budaya Tolaki dalam Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Juni 2025.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode, yakni observasi, angket, dan dokumentasi, dengan maksud untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan komprehensif terkait motivasi belajar siswa setelah menggunakan Aplikasi Budaya Tolaki.

### **Observasi**

Tujuan observasi adalah untuk meninjau secara langsung pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan Aplikasi Budaya Tolaki. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keterlibatan siswa, respon terhadap media pembelajaran, serta dinamika kelas selama kegiatan berlangsung. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi non-verbal yang dapat mendukung dan melengkapi data hasil angket.

### **Angket**

Angket yang digunakan berbentuk angket tertutup dan terdiri atas 20 pernyataan. Instrumen ini disusun menggunakan skala Likert empat poin, di mana 4 menunjukkan Sangat Setuju, 3 menunjukkan Setuju, 2 menunjukkan Tidak Setuju, dan 1 menunjukkan Sangat Tidak Setuju.

Penyusunan angket mengacu pada indikator motivasi belajar menurut teori McClelland Rahmawati & Rosyidah, (2021). dan disesuaikan dengan konteks penggunaan Aplikasi Budaya Tolaki oleh siswa. Angket dibagikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi selama dua jam pelajaran ( $\pm 70$  menit).

### Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dan bukti fisik terkait pelaksanaan pembelajaran, seperti foto kegiatan, daftar hadir siswa, tampilan aplikasi yang digunakan, dan hasil pengisian angket. Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil observasi dan angket.

### Teknik Analisis Data

Statistik deskriptif digunakan untuk menilai secara kuantitatif informasi yang diperoleh dari temuan Angket.

Menurut Sugiyono, (2019) Tanpa mencoba membuat generalisasi yang luas, statistik deskriptif digunakan untuk memeriksa data dengan mengkarakterisasi atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya. Sedangkan klasifikasi kategori skor dapat mengacu pada pedoman dari Arikunto, (2019) yang menyatakan bahwa kategori penilaian dapat ditentukan berdasarkan rentang nilai dari hasil maksimal dan minimal kemudian dibagi secara proporsional.

Langkah-langkah analisis data adalah:

- Menjumlahkan total skor tiap responden dari 20 pernyataan
- Menghitung rata-rata skor untuk memperoleh tingkat motivasi siswa secara umum
- Mengklasifikasikan skor motivasi berdasarkan kategori berikut:

Tabel 1. Instrumen Motivasi Belajar

Interval Skor	Klasifikasi Motivasi
80-100	Tinggi
50-70	Sedang
<50	Rendah

Sumber (Arikunto., 2019)

Kategori tersebut disusun berdasarkan pendekatan skala Likert 4 poin serta klasifikasi distribusi skor sederhana sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, (2021) yang menyatakan bahwa peneliti dapat menetapkan kategori nilai sesuai dengan rentang skor instrumen yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto, (2019) yang menyatakan bahwa pengelompokan skor dapat dilakukan dengan cara membagi rentang nilai ke dalam beberapa kategori seperti *tinggi*, *sedang*, dan *rendah* untuk mempermudah interpretasi data.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket motivasi belajar dari 26 siswa kelas V SDN 34 Kendari, diperoleh skor rata-rata siswa adalah 87,5 dari skor maksimal 100. Dengan merujuk pada klasifikasi rentang skor, maka rata-rata ini termasuk dalam kategori "Tinggi".

Sebagai pelengkap, skor rata-rata tersebut juga dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk memberikan gambaran visual terhadap kecenderungan data:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan data sebagai berikut:

- Jumlah pernyataan angket: 20 item
- Skor tertinggi per pernyataan: 4
- Skor rata-rata siswa: 70
- Skor maksimal per siswa:  $20 \times 4 = 80$

Maka:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{70}{80}\right) \times 100\% = 87,5\%$$

Persentase 87,5% ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori “Tinggi”. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan Aplikasi Budaya Tolaki, siswa menunjukkan minat dan dorongan belajar yang sangat baik dalam mengikuti mata pelajaran Mulok.

### Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum dibagikan pada responden, instrumen angket divalidasi melalui dua tahap, yakni validitas isi (content validity) serta validitas empiris (construct validity). Validitas isi diuji melalui expert judgement oleh guru mata pelajaran muatan lokal di SDN 34 Kendari untuk menilai kesesuaian antara indikator motivasi belajar dan item-item pernyataan dalam angket.

Selanjutnya, hasil evaluasi validitas empiris menggunakan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa hasil penghitungan nilai  $r$  berkisar antara 0,393 sampai dengan 0,695. Keseluruhan nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan nilai  $r$  tabel yang sebesar 0,388 (dengan  $N = 20$  dan  $\alpha = 0,05$ ), dengan demikian, seluruh item instrumen dinyatakan valid. Sehingga, semua item pernyataan angket layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian Arikunto, (2019) & Sugiyono, (2021)

Menurut Arikunto, (2019) Instrumen penelitian dikategorikan reliabel apabila koefisien Alpha Cronbach mencapai minimal 0,60. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa angket yang digunakan pada penelitian ini tergolong reliabel dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten dan akurat.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan rumus Alpha Cronbach, baik melalui perhitungan manual maupun dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach yang diperoleh adalah sebesar 0,87. Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh item dalam angket memiliki konsistensi internal yang tinggi.

Perhitungan Alpha Cronbach:

$$\alpha = \frac{\kappa}{\kappa-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Dengan:

- $\kappa = 20$  (jumlah item pernyataan)
- $\sum \sigma_i^2 = 6,46$  (jumlah varians tiap item pernyataan)
- $\sigma_t^2 = 37,0$  (variens total skor responden)

$$\alpha = \frac{20}{19} \left(1 - \frac{6,46}{37,0}\right) = 0,87$$

Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh item dalam angket mampu mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten dan akurat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

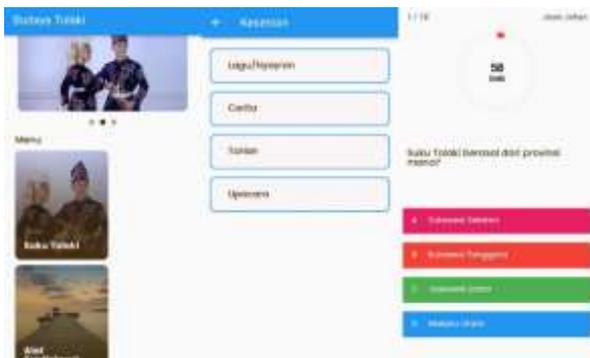
### Deskripsi Aplikasi Budaya Tolaki

Aplikasi Budaya Tolaki merupakan sebuah platform edukatif yang dirancang khusus untuk mengenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya suku Tolaki kepada pengguna. Aplikasi ini menyajikan beragam informasi serta konten multimedia yang mencerminkan aspek-aspek tradisi masyarakat Tolaki secara komprehensif, seperti adat istiadat, kesenian, kuliner, serta nilai-nilai lokal yang khas.

Materi dalam aplikasi disesuaikan dengan kurikulum muatan lokal untuk siswa kelas V SD, khususnya tema "Adat dan Budaya". Tampilan antarmuka dirancang ramah pengguna dan mudah diakses, dengan penggunaan bahasa Indonesia yang sederhana agar siswa dapat memahami dengan lebih mudah. Konten disajikan melalui gabungan teks, gambar ilustratif, dan video.

Penggunaan aplikasi ini dilakukan dalam satu kali pertemuan pembelajaran muatan lokal di SDN 34 Kendari. Guru memberikan pengantar dan pendampingan, lalu siswa diarahkan untuk mengeksplorasi materi secara berkelompok menggunakan perangkat Android yang terhubung dengan proyektor. Aplikasi ini digunakan dengan tujuan utama untuk

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.



Gambar 1. Tampilan Fitur Utama dalam Aplikasi Budaya Tolaki

### Hasil Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data angket dari 26 siswa kelas V SDN 34 Kendari setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Budaya Tolaki, diperoleh bahwa sebanyak 22 siswa (84,6%) berada pada klasifikasi motivasi tinggi, dan 4 siswa (15,4%) berada pada klasifikasi motivasi sedang. Tidak terdapat siswa dengan klasifikasi motivasi rendah ataupun sangat rendah. Rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh siswa adalah 87,5, yang termasuk dalam kategori Tinggi berdasarkan klasifikasi skala Likert. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi.

Distribusi kategori motivasi siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Grafik Distribusi Motivasi Belajar

### Analisis Temuan Berdasarkan Teori Motivasi

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Budaya Tolaki berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Temuan ini dapat dianalisis berdasarkan teori-teori berikut:

Menurut Sardiman, (2021) motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal individu yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni intrinsik, yang bersumber dari dalam diri siswa seperti rasa ingin tahu atau kepuasan pribadi, dan ekstrinsik, yang berasal dari faktor eksternal seperti pujian atau pemberian hadiah. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi Budaya Tolaki terbukti mampu memenuhi keduanya. Dari sisi intrinsik, siswa merasa lebih tertarik dan terhubung secara emosional karena materi berasal dari budaya mereka sendiri. Dari sisi ekstrinsik, tampilan visual yang menarik dan kuis interaktif memberikan umpan balik positif yang memotivasi siswa untuk terlibat lebih jauh.

Penurunan motivasi belajar siswa sering kali terjadi akibat penyampaian materi yang monoton atau tidak sesuai dengan minat siswa. Putri et al., (2021) menegaskan bahwa pembelajaran muatan lokal memerlukan pendekatan yang kontekstual dan inovatif agar siswa tidak merasa jenuh. Aplikasi Budaya Tolaki menjawab tantangan ini melalui penyajian konten yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menghibur dan sesuai dengan konteks budaya siswa.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Sari & Zulfikar, (2023) yang menyatakan bahwa integrasi media digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran muatan lokal mampu memperkuat identitas siswa dan membangun hubungan antara bahan ajar dengan pengalaman atau praktik dalam kehidupan sehari-hari. Wahyuni & Andika, (2021) turut menambahkan bahwa aplikasi berbasis Android yang menampilkan konten budaya

dalam bentuk visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Andi et al., (2020) yang mengembangkan media interaktif berbasis Android dengan konten budaya lokal Toraja. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan pada aspek minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran muatan lokal. Kedekatan konten dengan pengalaman dan lingkungan siswa terbukti mempengaruhi semangat belajar mereka.

Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa media berbasis teknologi lokal dapat meningkatkan motivasi belajar, karena mendekatkan siswa pada konteks budaya mereka sendiri dan membuat materi lebih mudah dipahami.

Mengacu pada hasil angket, mayoritas siswa dalam penelitian ini menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi, baik dari aspek ketekunan, perhatian, maupun keterlibatan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Budaya Tolaki sebagai media pembelajaran digital berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik, relevan secara budaya, serta merangsang semangat belajar siswa secara keseluruhan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Pemanfaatan Aplikasi Budaya Tolaki untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mulok Pokok Bahasan Adat dan Budaya di SDN 34 Kendari*, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis budaya lokal secara efektif memberikan kontribusi positif pada motivasi belajar peserta didik tingkat sekolah dasar.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa dari 26 siswa, sebanyak 22 siswa (84,6%) berada pada klasifikasi motivasi belajar tinggi, 4 siswa (15,4%) berada pada klasifikasi sedang, serta tidak terdapat siswa pada klasifikasi

rendah ataupun sangat rendah. Skor rata-rata motivasi siswa yaitu 87,5 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Budaya Tolaki mampu menumbuhkan dorongan internal siswa untuk belajar, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta memperkuat minat terhadap materi muatan lokal yang sebelumnya cenderung dianggap kurang menarik.

Aplikasi Budaya Tolaki yang memuat konten interaktif dan visual menarik, serta disesuaikan dengan konteks budaya siswa, terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menghadirkan pembelajaran kontekstual dengan demikian siswa lebih mudah dalam memahami materi dan merasa terhubung dengan budaya mereka sendiri.

Mengacu pada temuan penelitian tersebut, disarankan agar guru-guru di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran muatan lokal, mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang mengangkat budaya lokal sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Pengembangan aplikasi serupa dengan Aplikasi Budaya Tolaki perlu terus dilanjutkan dan disesuaikan berdasarkan budaya lokal setiap daerah, dengan demikian pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan memotivasi siswa. Selain itu, pihak sekolah dan pemerintah daerah diharapkan mendukung pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis budaya, sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan kualitas pendidikan yang relevan, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa di era digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi, A., Rahman, R., & Yusuf, M. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis Android bermuatan budaya lokal Toraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Revisi. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asgar, A., Razilu, Z., & Darman, D. (2025). Educational transformation through learning media based on information technology in geography subject of natural disasters. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 116–126. <https://doi.org/10.32832/educate.v10i1.18578>
- Habesia, H., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2025). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Interaktif Kelas V Pokok Pembahasan Bangun Ruang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 896–905. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1889>
- Kemendikbudristek. (2020). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putri, D. N., Ode, M. J., & Wahid, A. (2021). Tantangan Pembelajaran Muatan Lokal Berbasis Budaya di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Daerah*, 4(1), 12–21.
- Rahmawati, S., & Rosyidah, E. (2021). Teori motivasi McClelland dan penerapannya dalam pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 15–27.
- Sardiman, A. M. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, R. M., & Zulfikar, A. (2023). Integrasi Media Digital Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Muatan Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 8(1), 77–84.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Wahyuni, R., & Andika, F. (2021). Pemanfaatan aplikasi Android berbasis budaya lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(3), 210–220.