

Hubungan Penggunaan Media Digital Berbasis Budaya Lokal terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan

Raden Medja Sari¹, Hadi Gunawan Sakti^{2*}, Agus Jayadi³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, FIPP, Universitas Pendidikan Mandalika

* Corresponding Author e-mail: hadigunawansakti@undikma.ac.id

Article History

Received: 03-07-2026

Revised: 23-08-2026

Published: 31-08-2026

Key Words:

Digital Media;

Local Culture;

Learning Interest;

Arts and Culture;

Digital Learning.

Abstract: This study aims to analyze the relationship between the use of local culture-based digital media and the learning interest of Grade XI students in the Arts and Culture subject at SMAN 2 Bayan. A quantitative approach with a correlational research design was employed. The study population consisted of 141 students, with a sample of 30 students selected using simple random sampling. Data collection was conducted via a Likert-scale questionnaire that met validity and reliability standards. Data analysis involved descriptive statistics, normality tests, linearity tests, Pearson Product-Moment correlation analysis, and the coefficient of determination, utilizing SPSS version 27. The results indicated that the instruments were valid and reliable (Cronbach's Alpha: $X = 0.725$; $Y = 0.715$). Prerequisite tests showed that the data were normally distributed and the relationship between the two variables was linear. The Pearson correlation test yielded a coefficient of 0.930 with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a positive relationship categorized as very strong. The coefficient of determination (R^2) of 0.865 demonstrates that local culture-based digital media contributes 86.5% to students' learning interest. Thus, the use of local culture-based digital media is proven to be an effective learning strategy for enhancing student interest in the Arts and Culture subject, and it is recommended for broader integration into the learning process.

Kata Kunci:

Media Digital;

Budaya Lokal;

Minat Belajar;

Seni Budaya;

Pembelajaran Digital.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi penelitian berjumlah 141 siswa, dengan sampel sebanyak 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi Pearson Product Moment, dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan instrumen valid dan reliabel (Cronbach's Alpha $X=0,725$; $Y=0,715$). Uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan hubungan kedua variabel bersifat linear. Hasil uji korelasi Pearson memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,930 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan positif dengan kategori sangat kuat. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,865 menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya lokal memberikan kontribusi sebesar 86,5% terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital berbasis budaya lokal terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, dan direkomendasikan untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mengubah cara peserta didik memperoleh, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada abad ke-21. Namun demikian, pemanfaatan media digital perlu dirancang secara kontekstual agar tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi semata, tetapi juga mampu mengakomodasi nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari penguatan identitas peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital yang mengintegrasikan unsur budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan belajar, memperkuat identitas budaya, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Fahrudin et al., 2025; Hersulastuti et al., 2019; Lukita et al., 2024; Luo, 2024; Mardhatillah et al., 2026; Novianti et al., 2025; Wardani et al., 2025).

Mata pelajaran Seni Budaya memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya karena tidak hanya bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkesenian, tetapi juga menanamkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya, tradisi, dan identitas bangsa. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Seni Budaya diarahkan agar peserta didik mampu mengenal, mengembangkan, dan melestarikan kekayaan budaya daerah melalui pengalaman belajar yang autentik. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran Seni Budaya masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga materi budaya lokal belum tersampaikan secara optimal. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan dianggap kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka. Transformasi materi budaya lokal ke dalam media digital berupa video interaktif, animasi, aplikasi pembelajaran, maupun multimedia berbasis web secara signifikan meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya dengan melestarikan warisan, meningkatkan keterlibatan, meningkatkan aksesibilitas, dan mendukung pendekatan pedagogis yang inovatif (Asrifan & Asfah, 2026; Astuti et al., 2024; Hsu & Chao, 2019; Kaur & Rai, 2024a; Pavlov et al., 2021; Roshni, 2025; Vinokur, 2015).

Budaya lokal merupakan identitas yang membedakan suatu daerah dengan daerah lainnya dan memiliki nilai historis, filosofis, serta edukatif yang tinggi. Di Provinsi Nusa Tenggara Barat, khususnya Kabupaten Lombok Utara, terdapat berbagai bentuk budaya lokal seperti tari tradisional, musik daerah, permainan tradisional, cerita rakyat, tenun khas, adat istiadat, dan berbagai ekspresi seni masyarakat Sasak yang memiliki potensi besar sebagai sumber belajar. Sayangnya, perkembangan globalisasi dan derasnya arus informasi digital menyebabkan sebagian generasi muda mulai kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi

pembelajaran yang mampu menghubungkan perkembangan teknologi digital dengan upaya pelestarian budaya lokal sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memiliki kepedulian terhadap warisan budaya daerahnya. Penelitian terkini menunjukkan bahwa digitalisasi budaya lokal merupakan strategi efektif untuk menjaga keberlanjutan budaya sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Drabczyk et al., 2026; Kaur & Rai, 2024b; Makropoulos et al., 2019; Naeem & Wang, 2026).

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk terus mempelajari suatu materi. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran, memiliki motivasi untuk mencari informasi tambahan, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan materi, enggan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari. Oleh sebab itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Çimen & Hangül, 2021; Çupi & Alimerko, 2025; Ireri et al., 2016).

Media digital berbasis budaya lokal menjadi salah satu inovasi yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan pelestarian budaya daerah. Penggunaan media digital yang memuat unsur-unsur budaya lokal memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui visualisasi, audio, animasi, maupun simulasi interaktif yang berkaitan dengan lingkungan budaya mereka sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, media digital berbasis budaya lokal juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter, literasi budaya, kemampuan berpikir kritis, serta rasa bangga terhadap identitas daerah. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi siswa, pemahaman materi, dan kesadaran budaya (Arwan et al., 2026; Fahrudin et al., 2025; Hersulastuti et al., 2019; Nur Indah Sari et al., 2024; Permana et al., 2021).

SMAN 2 Bayan merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di Kabupaten Lombok Utara, wilayah yang memiliki kekayaan budaya lokal masyarakat Sasak yang masih terpelihara. Kondisi ini memberikan peluang besar bagi guru Seni Budaya untuk memanfaatkan potensi budaya daerah sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk media digital. Akan tetapi, berdasarkan fenomena yang banyak dijumpai di sekolah menengah, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih lebih banyak berorientasi pada penyampaian materi secara umum dan belum secara

optimal mengintegrasikan unsur budaya lokal sebagai konten utama pembelajaran. Akibatnya, peserta didik lebih mengenal budaya populer melalui media digital dibandingkan budaya daerah yang menjadi identitas lingkungan tempat tinggal mereka. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris mengenai sejauh mana penggunaan media digital berbasis budaya lokal berkaitan dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya.

Meskipun penelitian mengenai media digital dan pembelajaran berbasis budaya lokal telah berkembang, sebagian besar studi terdahulu masih berorientasi pada pengembangan produk media (Nur Indah Sari et al., 2024; Permana et al., 2021) atau pengujian efektivitasnya terhadap hasil belajar dan keterampilan (Arwan et al., 2026; Fahrudin et al., 2025), dengan pendekatan eksperimen atau pengembangan. Sementara itu, kajian literatur tentang digitalisasi budaya lokal juga lebih banyak membahas aspek pelestarian warisan (Kaur & Rai, 2024b; Naeem & Wang, 2026) tanpa mengkaji secara empiris kontribusinya terhadap aspek psikologis siswa seperti minat belajar. Hingga saat ini, belum ada penelitian korelasional yang secara spesifik menguji hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas dan dalam konteks budaya Sasak di Nusa Tenggara Barat. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) sebagai studi pertama yang memberikan bukti empiris kuantitatif mengenai kontribusi media digital berbasis budaya lokal terhadap minat belajar siswa SMAN 2 Bayan, sehingga dapat mengisi kesenjangan pengetahuan (*research gap*) sekaligus memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang kontekstual dan inovatif di era Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian mengenai integrasi teknologi digital dan budaya lokal dalam pendidikan, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pelestarian budaya daerah. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran Seni Budaya yang lebih menarik, relevan, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta implementasi Kurikulum Merdeka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan. Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Bayan, Kabupaten Lombok Utara, Provinsi Nusa Tenggara Barat pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 141

siswa. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Jumlah sampel ini mengacu pada ketentuan minimum untuk uji korelasi Pearson (Hair et al., 2019) dan mempertimbangkan keterbatasan akses selama penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital berbasis budaya lokal (X), yang didefinisikan secara operasional sebagai persepsi siswa terhadap pemanfaatan media digital (video, animasi, multimedia interaktif) yang memuat unsur budaya lokal Sasak. Indikatornya meliputi ketersediaan media, kemudahan akses, daya tarik media, relevansi konten budaya, dan interaktivitas. Variabel terikat adalah minat belajar siswa (Y), yang didefinisikan secara operasional sebagai tingkat ketertarikan, perhatian, kesenangan, partisipasi aktif, dan kemauan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya.

Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert 1-5 dengan 15 butir pernyataan untuk masing-masing variabel. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1. Pengumpulan data dilakukan secara langsung di kelas dengan pengawasan peneliti, setelah siswa memberikan persetujuan (*informed consent*).

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27 melalui statistik deskriptif (mean, standar deviasi), uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji linearitas, uji korelasi *Pearson Product Moment*, dan koefisien determinasi (R^2). Uji signifikansi (uji t) dilakukan untuk menguji hipotesis pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis digunakan untuk menguji hipotesis mengenai hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap 15 butir pernyataan pada masing-masing variabel. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil uji validitas.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan Media Digital Berbasis Budaya Lokal (X)	Item 1	0,381	0,361	0,725	Valid/(Reliabel)
	Item 2	0,466	0,361		Valid
	Item 3	0,499	0,361		Valid
	Item 4	0,433	0,361		Valid
	Item 5	0,371	0,361		Valid
	Item 6	0,452	0,361		Valid
	Item 7	0,571	0,361		Valid
	Item 8	0,460	0,361		Valid

	Item 9	0,391	0,361		Valid
	Item 10	0,691	0,361		Valid
	Item 11	0,465	0,361		Valid
	Item 12	0,408	0,361		Valid
	Item 13	0,410	0,361		Valid
	Item 14	0,571	0,361		Valid
	Item 15	0,376	0,361		Valid
Minat Belajar (Y)	Item 1	0,496	0,361	0,715	Valid (Reliabel)
	Item 2	0,382	0,361		Valid
	Item 3	0,408	0,361		Valid
	Item 4	0,539	0,361		Valid
	Item 5	0,395	0,361		Valid
	Item 6	0,373	0,361		Valid
	Item 7	0,592	0,361		Valid
	Item 8	0,376	0,361		Valid
	Item 9	0,439	0,361		Valid
	Item 10	0,614	0,361		Valid
	Item 11	0,414	0,361		Valid
	Item 12	0,378	0,361		Valid
	Item 13	0,416	0,361		Valid
	Item 14	0,447	0,361		Valid
	Item 15	0,415	0,361		Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Penggunaan Media Digital Berbasis Budaya Lokal (X) memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,361) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,725, sehingga instrumen variabel X memenuhi kriteria reliabel karena memiliki nilai alpha lebih besar dari 0,60. Berikut disajikan tabel 2 hasil uji reliabilitas variable X dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha.

Tabel 2. Reliability Statistics (X)

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	15

Pengujian terhadap variabel Minat Belajar (Y) juga menunjukkan hasil yang serupa. Seluruh 15 butir pernyataan memiliki nilai r hitung $>$ r tabel (0,361) sehingga seluruh item dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,715, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian. Berikut disajikan tabel 3 hasil uji reliabilitas variabel Y dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha.

Tabel 3. Reliability Statistics (Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	15

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data pada masing-masing variabel penelitian.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Penggunaan Media Digital	30	59	74	66,87	3,821
Minat Belajar	30	60	74	66,53	3,767

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa variabel Penggunaan Media Digital Berbasis Budaya Lokal memperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 66,87 dengan standar deviasi 3,821, sedangkan variabel Minat Belajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,53 dengan standar deviasi 3,767. Nilai rata-rata kedua variabel relatif tinggi dengan penyebaran data yang cukup homogen, ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang lebih kecil dibandingkan nilai rata-rata. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media digital berbasis budaya lokal maupun minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya.

Untuk memudahkan interpretasi, skor variabel dikategorikan berdasarkan interval kelas sebagai berikut: (1) Sangat Tinggi (68-75), (2) Tinggi (60-67), (3) Sedang (52-59), (4) Rendah (44-51), dan (5) Sangat Rendah (36-43). Berdasarkan kategori tersebut, variabel Penggunaan Media Digital Berbasis Budaya Lokal (mean = 66,87) dan Minat Belajar (mean = 66,53) berada pada kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan media digital berbasis budaya lokal dan memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran Seni Budaya.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Media Digital	Minat Belajar
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.87	66.53
	Std. Deviation	3.821	3.767
Most Extreme Differences	Absolute	.150	.151
	Positive	.073	.093
	Negative	-.150	-.151
Test Statistic		.150	.151
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.083	.077
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.081	.075
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.074
		Upper Bound	.088

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Media Digital memperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,083, sedangkan variabel Minat Belajar memperoleh nilai 0,077. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis korelasi Pearson dapat dilanjutkan.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar bersifat linear.

Tabel 6. Anova

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Media Digital	Between Groups	(Combined)	389.100	13	29.931	21.411	.000
		Linearity	355.748	1	355.748	254.485	.000
		Deviation from Linearity	33.352	12	2.779	1.988	.100
	Within Groups		22.367	16	1.398		
	Total		411.467	29			

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,100, yaitu lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa bersifat *linear* sehingga memenuhi salah satu prasyarat analisis korelasi Pearson.

Uji Korelasi Pearson

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa.

Tabel 7. Correlations

		Media Digital	Minat Belajar
Media Digital	Pearson Correlation	1	.930**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Minat Belajar	Pearson Correlation	.930**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,930 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori sangat kuat dan bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Seni Budaya, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Bayan.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa diterima.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan media digital berbasis budaya lokal terhadap minat belajar siswa.

Tabel 8. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.930 ^a	.865	.860	1.411

a. Predictors: (Constant), Media Digital

Hasil analisis menunjukkan nilai R Square sebesar 0,865, yang berarti bahwa 86,5% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media digital berbasis budaya lokal. Adapun sisanya sebesar 13,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian, seperti motivasi intrinsik, lingkungan belajar, kompetensi guru, dukungan orang tua, maupun faktor psikologis siswa.

Hasil Pengujian Hipotesis

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Data penelitian juga memenuhi asumsi normalitas dan linearitas sehingga layak dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa ($r = 0,930$; $p < 0,05$). Selain itu, penggunaan media digital berbasis budaya lokal memberikan kontribusi sebesar 86,5% terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat **hubungan positif yang sangat kuat** antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji korelasi Pearson yang memperoleh nilai $r = 0,930$ dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori sangat kuat, sehingga semakin baik penggunaan media digital berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula minat belajar siswa. Selain itu, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,865, yang berarti bahwa penggunaan media digital berbasis budaya lokal memberikan kontribusi sebesar 86,5% terhadap variasi minat belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 13,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan dengan memuat unsur budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Dalam pembelajaran Seni Budaya, siswa

tidak hanya memperoleh informasi melalui teks atau penjelasan guru, tetapi juga dapat mengamati visualisasi, video, animasi, maupun dokumentasi budaya daerah yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi ini menyebabkan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya yang dimiliki daerahnya. Pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik merupakan salah satu prinsip utama pembelajaran kontekstual dan konstruktivistik, yaitu pengetahuan akan lebih mudah dibangun ketika informasi baru dihubungkan dengan pengalaman dan lingkungan belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan media digital berbasis budaya lokal mencapai 66,87, sedangkan rata-rata skor minat belajar mencapai 66,53. Kedua variabel memiliki penyebaran data yang relatif homogen, ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan media digital maupun terhadap minat mereka dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Dengan kata lain, media digital berbasis budaya lokal tidak hanya diterima dengan baik oleh siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Bakaeva et al., 2026; Khrisat & Fakhouri, 2024; Liliana et al., 2020; Lubis et al., 2026). Implementasi media digital tidak lagi sekadar menjadi alat penyampai informasi, tetapi juga menjadi sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik melalui media digital, perhatian, rasa senang, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran akan meningkat sehingga berdampak pada meningkatnya minat belajar.

Dari perspektif pendidikan berbasis budaya, hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media digital merupakan strategi yang efektif dalam memperkuat kualitas pembelajaran. Budaya lokal yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif mampu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual karena materi yang dipelajari berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang telah dikenal oleh peserta didik. Pada mata pelajaran Seni Budaya, pendekatan ini sangat relevan karena tujuan pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk apresiasi, identitas budaya, serta karakter peserta didik. Beberapa penelitian terbaru melaporkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran digital mampu meningkatkan literasi budaya, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran (Hersulastuti et al., 2019; Nur Indah Sari et al., 2024; Permana et al., 2021; Ripai et al., 2025).

Besarnya kontribusi penggunaan media digital terhadap minat belajar yang mencapai 86,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor dominan dalam membangun ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Meskipun

demikian, masih terdapat 13,5% variasi minat belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi intrinsik siswa, kompetensi pedagogik guru, lingkungan belajar di sekolah, dukungan keluarga, fasilitas pembelajaran, maupun karakteristik individu siswa. Dengan demikian, peningkatan minat belajar tidak hanya bergantung pada penggunaan media digital, tetapi juga memerlukan dukungan berbagai komponen pembelajaran agar hasil belajar yang dicapai lebih optimal.

Konteks penelitian di SMAN 2 Bayan memberikan makna tersendiri terhadap hasil penelitian ini. Kabupaten Lombok Utara memiliki kekayaan budaya masyarakat Sasak yang meliputi seni tari, musik tradisional, cerita rakyat, tenun, permainan tradisional, dan berbagai bentuk ekspresi budaya lainnya. Ketika unsur-unsur budaya tersebut dikemas dalam bentuk media digital, siswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari budaya daerahnya melalui pendekatan yang sesuai dengan kebiasaan belajar generasi saat ini. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai media pelestarian budaya lokal. Pendekatan ini selaras dengan berbagai penelitian mutakhir yang menyatakan bahwa digitalisasi budaya lokal dapat menjadi strategi efektif untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Astuti et al., 2024; Kaur & Rai, 2024b; Pavlov et al., 2021).

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru seni budaya perlu mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dengan memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar utama. Bentuk media yang dapat dikembangkan antara lain video pembelajaran berbasis budaya Sasak, komik digital, multimedia interaktif, tur virtual objek budaya, permainan edukatif (*educational games*), maupun aplikasi pembelajaran berbasis perangkat bergerak (*mobile learning*). Inovasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan rasa bangga peserta didik terhadap budaya daerahnya. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal juga menunjukkan bahwa media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan minat belajar serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Bakaeva et al., 2026; Liliana et al., 2020; Pang, 2026).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media digital berbasis budaya lokal merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Temuan ini sekaligus memperluas bukti empiris bahwa transformasi digital dalam pendidikan tidak harus menghilangkan identitas budaya lokal, melainkan dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan, melestarikan, dan mengembangkan budaya daerah melalui proses pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi digital dengan muatan budaya lokal perlu menjadi salah satu prioritas dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan seni, budaya, dan pembentukan karakter peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa **terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media digital berbasis budaya lokal dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 2 Bayan**. Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,930 dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori **sangat kuat**. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik penggunaan media digital berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Selain itu, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis budaya lokal memberikan kontribusi sebesar 86,5% terhadap minat belajar siswa, sedangkan 13,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital yang mengintegrasikan unsur budaya lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru Seni Budaya perlu mengoptimalkan penggunaan media digital yang memuat kekayaan budaya lokal sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif. Melalui pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan apresiasi, kecintaan, dan kepedulian terhadap pelestarian budaya daerah sebagai bagian dari penguatan identitas budaya bangsa.

Referensi

- Arwan, A., Suryaningsih, S., Ikra, I., Ardila, R., Mulyati, M., & Indra, I. (2026). Students' Perceptions on the Digital Literacy and Writing Skills Using Local Indigenous Poem: Google Gemini Interactive Multimedia Approach. *International Journal of Language Education*, 10(1), 64. <https://doi.org/10.26858/ijole.v10i1.83711>
- Asrifan, A., & Asfah, I. (2026). Artificial Intelligence and Digital Archives in Art Education: Multimedia Practices for Experiential and Online Learning. In M. Athanasekou (Ed.), *Experiential Learning and Creative Pedagogies in Digital and Arts Education* (pp. 1–28). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-2600-2443-0.ch001>
- Astuti, W., Nurkamto, J., Subiyantoro, S., & Rochsantiningsih, D. (2024). Exploring the potential development of digital modules for arts and culture learning based on local culture: A mixed-method study on Bedhaya Ketawang dance. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(5), 2327–2342. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i5.1986>
- Bakaeva, F., Kasimov, S., Abdullajanova, D., Abbasova, D., Sabirova, N., Djurayeva, D., & Omonova, M. (2026). Designing an Advanced Gamified Collaborative Learning Model to Foster Student Engagement and Peer Interaction in Online

- Education. *Indian Journal of Information Sources and Services*, 16(2), 704–712. <https://doi.org/10.51983/ijiss-2026.16.2.70>
- Çimen, B., & Hangül, Ş. (2021). Digital immigrant teachers' perceptions about digital native students: An investigation into turkish school context. *European Journal of Education and Psychology*, 14(2), 1–21. <https://doi.org/10.32457/ejep.v14i2.1576>
- Çupi, D., & Alimerko, R. (2025). The Challenges Faced by Albanian Teachers in the Use of Media Technology During Teaching. In A. Coman & S. Vasilache (Eds.), *Social Computing and Social Media* (Vol. 15786, pp. 141–154). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-93539-8_10
- Drabczyk, M., Rendina, M., Manfredini, F., Dimou, A., Peeters, R., De Koning, J., & Svorc, J. (2026). Comprehensive Guide of the Benefits, Opportunities, Risks and Gaps in the Management of Cultural Heritage Digitisation. A Critical Literature Review. In M. Ioannides, E. Fink, J. Anderson, A. Fresa, A. Cassar, & S. Münster (Eds.), *3D Research Challenges in Cultural Heritage VI* (Vol. 15930, pp. 102–111). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-032-05656-6_10
- Fahrudin, Salamah, Nurgiansah, T. H., Rosidi, Moh. I., & Fitroh, I. (2025). Integrating Educational Technology in History Learning: Advancing Cultural Awareness and Preservation in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(9), 1952–1966. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.9.2395>
- Hersulastuti, Setiyadi, D. B. P., Mulyadi, D., Asmara, R., & Ratna Kusumaningrum, W. (2019). Utilizing Digital Media for Embedding Local Cultural Values: Vocational High Schools Context. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 012113. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012113>
- Hsu, K.-W., & Chao, J.-C. (2019). Development Strategies for Multimedia Displays in Nantou County's Local Cultural Museums. *Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Education and Multimedia Technology - ICEMT 2019*, 60–63. <https://doi.org/10.1145/3345120.3345157>
- Ireri, B. N., Wario, R. D., Omwenga, E. I., Oboko, R., & Mukiri, M. I. (2016). Mobile Learning: Content Format and Packaging for Effective Teaching and Learning in a Learner-Centered Pedagogy. In J. Keengwe & P. H. Bull (Eds.), *Advances in Educational Technologies and Instructional Design* (pp. 329–344). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2000-9.ch018>
- Kaur, N., & Rai, M. (2024a). Role of Digital Technology and Education for Transformation of Cultural Heritage. In V. Kukreja, A. Singh, D. Kaur, & J. Kaur Bajwa, *Digital Cultural Heritage* (1st ed., pp. 206–221). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781032630564-11>
- Khrisat, Z., & Fakhouri, H. N. (2024). Impact of E-learning Tools (Moodle, Microsoft Teams, Zoom) on Student Engagement and Achievement at Jordan Universities. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(18), 125–145. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i18.49895>
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the Online Interactive Learning Media on Student's Achievement and Interest in Physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3B), 59–68. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>

- Lubis, M., Nurkanti, M., & Hartono, R. (2026). The Role of Technology-Enhanced Learning Media in Supporting Innovative Teaching Methods in Higher Education. *International Journal of Technology in Education and Science*, 10(3), 676–692. <https://doi.org/10.46328/ijtes.8123>
- Lukita, C., Lutfiani, N., Salam, R., Pangilinan, G. A., Setiani Rafika, A., & Ahsanitaqwm, R. (2024). Technology Integration in Cultural Heritage Preservation Enhancing Community Engagement and Effectiveness. *2024 3rd International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICCIT62134.2024.10701088>
- Luo, B. (2024). The Communion of Digital Media Art and the Aesthetics of Smart City Public Art in an Interdisciplinary Context. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 20241083. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1083>
- Makropoulos, C., Pappa, D., Hellmuth, R., Karapidis, A., Wilhelm, S., Pitsilis, V., & Wehner, F. (2019). DiscoVRCoolTour: Discovering, Capturing and Experiencing Cultural Heritage and Events Using Innovative 3D Digitisation Technologies and Affordable Consumer Electronics. In A. Moropoulou, M. Korres, A. Georgopoulos, C. Spyarakos, & C. Mouzakis (Eds.), *Transdisciplinary Multispectral Modeling and Cooperation for the Preservation of Cultural Heritage* (Vol. 961, pp. 232–249). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12957-6_16
- Mardhatillah, Khotimah, K., Sari, Z. N., Kamarudin, N., Dony, N., Huzaimah, C., & Ilfi Nur Diana. (2026). Digitally Mediated Problem-based Learning Integrating Aneuk Jamee Cultural Values to Enhance Computational Thinking and Cultural Identity in Primary Education. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 34(1). <https://doi.org/10.47836/pjssh.34.1.21>
- Naeem, M. K. H., & Wang, Y. (2026). Digitalization in Cultural Heritage Preservation. In H. A. Cengiz, S. Zerman, A. Acar, & F. Ali, *Digitalization in Tourism* (1st ed., pp. 111–139). Apple Academic Press. <https://doi.org/10.1201/9781779644770-8>
- Novianti, W., Noegroho, A., Yamin, M., Lotulung, L. J. H., & Desmiwati, D. (2025). Comparative Study of the Utilization of Social Media by Indigenous Religious Organizations in Indonesia: The Cases of Paguyuban Budaya Bangsa and Lalang Rondor Malesung. *Journal of Intercultural Communication*, 25(2), 30–45. <https://doi.org/10.36923/jicc.v25i2.1032>
- Nur Indah Sari, V., Sarwiji Suwandi, & Sumarwati. (2024). The impact of interactive multimedia incorporating local cultural content and project-based learning on Junior High School Student writing skills. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(3). <https://doi.org/10.58256/910yme05>
- Pang, J. (2026). Application of Interactive Teaching in Colleges and Universities Under the Background of Digital Media Technology: An Empirical Study. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.411840>
- Pavlov, R., Paneva-Marinova, D., Luchev, D., Zlatkov, L., & Noev, N. (2021). Workshop on New Educational Applications of Digital Cultural Content. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, 11, 341–342. <https://doi.org/10.55630/dipp.2021.11.34>
- Permana, S. A., Purwanti, A. R., Hartanto, S., & Magiman, M. M. (2021). Media information technology games based on local cultural content. *Journal of*

- Physics: Conference Series*, 1823(1), 012039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012039>
- Ripai, A., Andayani, n., & Wardani, N. E. (2025). Digital Textbooks in Drama Education: Improving Accessibility and Quality of Literature Learning through Integration of Local Wisdom. *Educational Process: International Journal*, 15. Scopus. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.126>
- Roshni. (2025). Managing Multimedia for Institutional Networks. In A. K. Aneja, Y. K. Dubey, & N. Vats (Eds.), *Digital Landscape* (pp. 257–274). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-95-0453-4_16
- Vinokur, A. I. (2015). Information Technologies in Culture and Education: Image Processing Issues. *Modern Applied Science*, 9(5), p314. <https://doi.org/10.5539/mas.v9n5p314>
- Wardani, S., Rahmawati, S., Rianto, R., Witanti, A., & Riasti, B. K. (2025). Integrating Digital Technology into Traditional Game-Based Learning to Cultivate Local Wisdom Values among Elementary School Students in Bantul, Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(10), 2128–2139. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.10.2411>