

# **PANDAWA: INOVASI PLATFORM EDUKASI DIGITAL WARISAN BUDAYA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA BALI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BERBUDAYA DI ERA SOCIETY 5.0**

Ni Putu Surya Andini <sup>1</sup>, Ni Made Pande Ari Sintya Dewi <sup>2</sup>, I Gusti Agung Cahaya Bulan Mahadewi <sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup> SMA Negeri 2 Abiansema, Bali, Indonesia

\*Corresponding author : [putusuryanatha@gmail.com](mailto:putusuryanatha@gmail.com)

## **ABSTRAK**

*Indonesia is renowned for its rich cultural diversity, including the unique Balinese culture. However, the era of globalization and the emergence of Society 5.0 have posed challenges to the preservation of local cultures. Therefore, this study aims to understand the factors that motivate young people's interest in Balinese culture, comprehend the problems and challenges faced, and provide solutions through a digital education platform called PANDAWA (Digital Education Platform for Cultural Heritage). This research employed a quantitative approach by collecting data from online questionnaires prepared in Google Forms and conducting a document analysis. The findings indicate that limited access to local Balinese culture and the hegemony of global culture are significant obstacles to the sustainability of local cultures. PANDAWA emerges as a solution to this problem by developing relevant content material that encompasses information about customs and traditions, songs, dances, folk tales, and educational games that can stimulate the interest of the younger generation in Balinese culture. From the perspective of Society 5.0, it is expected that PANDAWA will be an effective medium for promoting and preserving Balinese heritage, thereby enhancing Indonesia's cultural diversity.*

**Keywords:** *Balinese culture, globalization, Society 5.0, educational platform, cultural preservation*

## **Pendahuluan**

Saat ini, kita memasuki era *Society 5.0*, di mana teknologi digital telah melekat pada setiap aspek kehidupan. Segala sesuatu pada kehidupan kita lambat laun berubah menjadi suatu berupa digital. Tidak bisa kita pungkiri bahwa era *Society 5.0* menuntut kita untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu cepat.

Era globalisasi yang meningkat pesat mengancam banyak hal, salah satunya adalah mengikisnya identitas budaya. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan, terutama untuk Bali, mengingat budaya merupakan fondasi terkuat jati diri sebuah

bangsa. Bali memiliki segala aspek kehidupan yang telah diwariskan turun-temurun oleh para leluhur. Budaya tersebut akan menarik wisatawan mancanegara karena ketertarikan mereka akan keragaman yang dimiliki. Tentunya ini semua berkat peran masyarakat yang mampu menjaga budaya warisan dengan segudang upaya pelestarian kearifan lokal. Namun, banyaknya tantangan membuat upaya pelestarian budaya tidak akan semudah itu untuk dilakukan. Masuknya budaya-budaya luar akibat pesatnya perkembangan teknologi juga merupakan salah satu tantangan masyarakat dan berdampak signifikan bagi generasi muda. Mereka semakin tertarik pada budaya populer global sehingga perlu diadakan upaya serius untuk menjaga kelestarian budaya Bali melalui pemanfaatan teknologi digital.

Melihat potensi perkembangan teknologi saat ini akan memberikan kemudahan dalam mengenalkan budaya-budaya setiap daerah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan platform edukasi digital pada penelitian ini sebagai media edukasi yang menarik dan interaktif yang dapat menjadi jembatan antara generasi muda dengan budaya warisan. Platform ini diharapkan tidak hanya memberikan informasi tentang nilai-nilai budaya Bali, tetapi juga mampu membangkitkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi berbudaya di kalangan generasi muda dan membangkitkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian kearifan lokal.

## **Metode**

Secara umum, penelitian adalah sebuah upaya untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan menyelesaikan masalah yang muncul (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Dalam penelitian, ada beberapa serangkaian upaya secara sistematis yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan melaporkan hasil penelitian (Priadana & Sunarsi, 2021). Tentunya, pemecahan masalah dalam penelitian perlu disesuaikan dengan jenis pendekatan. Berdasarkan pendekatan yang sesuai dengan tema penelitian, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk membantu dalam melakukan penelitian. Menurut Siyoto & Sodik (2015), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang sangat terstruktur. Mulai dari perencanaan hingga penyajian data, dilakukan dengan sistematis dan menggunakan angka sebagai alat utama dalam analisis. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik survei dengan penyebaran kuesioner kepada responden. Dengan menggunakan kuesioner, kita dapat memperoleh data yang akurat tentang situasi terkini dari subjek yang menjadi fokus penelitian kita. Populasi penelitian ini mencakup semua siswa SMA dan SMP di Kabupaten Badung. Namun, karena keterbatasan, hanya siswa di Kecamatan Abiansemal yang akan diteliti. Melalui teknik penelitian ini, peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh era *Society* 5.0 bagi masyarakat terhadap peranannya dalam melestarikan kearifan lokal Bali.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PANDAWA diterima dengan baik oleh responden. Fitur-fitur yang tersedia, seperti informasi tentang upacara adat, tarian, cerita rakyat, dan kuis interaktif, dinilai sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan tentang budaya Bali. Selain itu, desain yang menarik dan *user-friendly* membuat platform ini mudah diakses oleh kalangan muda.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa PANDAWA berhasil mengatasi beberapa tantangan dalam pelestarian budaya Bali, yaitu kurangnya akses konten digital dan pengaruh budaya luar. Platform ini memberikan akses yang mudah dan menarik bagi generasi muda untuk mempelajari budaya Bali.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Website PANDAWA memiliki empat fitur lengkap, yaitu home, pengenalan, halaman budaya di setiap Kabupaten, halaman quiz yang dapat diakses pada link berikut <http://bit.ly/3BtUPEw>. Motivasi generasi muda untuk mempelajari budaya Bali dapat ditingkatkan melalui platform digital edukatif. PANDAWA, dengan desain yang menarik dan konten yang interaktif mampu mengatasi tantangan dalam mengenalkan budaya Bali kepada generasi muda dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi digital. PANDAWA sebagai inovasi platform edukasi digital memiliki potensi besar dalam pelestarian budaya Bali di era Society 5.0. Fitur-fitur yang ditawarkan PANDAWA, seperti informasi yang komprehensif, tampilan yang menarik, dan kuis interaktif, mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi pengguna.

## **Ucapan Terimakasih**

Kami mengucapkan terima kasih kepada Unit Kegiatan Mahasiswa Kelompok Ilmiah Mahasiswa, Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memberikan kesempatan kepada tim kami untuk berpartisipasi dalam kegiatan Lomba Karya Tulis Ilmiah Pekan Ilmiah Pelajar XII. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 2 Abiansemal sudah mendukung tim kami untuk mengikuti lomba. Tak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada guru pembimbing kami dan teman-teman yang sudah mendukung penelitian kami sehingga berjalan dengan lancar.

## **Daftar Pustaka**

Miftah, M. 2013. "Fungsi dan Media Pembelajaran". *Jurnal Kwangsan*, 1(2).95 - 105.

Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pandiva Buku. 2016.

Priadana, H., M., S., & Sunarsi, D. Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang: Pascal Books. 2021.

Siyoto, S. & Sodik, M.A. Dasar Metodologi Penelitian. 1st ed. Ayup, ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015