

DICUTION: APLIKASI BERBASIS WEBSITE GUNA MENINGKATKAN WAWASAN BUDAYA SISWA SMA NEGERI 1 BLAHBATUH

Anak Agung Putu Claudya Syntha Darma Trisila¹, Sang Ayu Kompyang Tasya Arthalia Putri², Ngakan Ketut Adi Haryajna³

^{1 2 3} SMA Negeri 1 Blahbatuh, Bali, Indonesia

*Corresponding author: gunggekclaudya@gmail.com

ABSTRAK

*Menurunnya wawasan budaya di kalangan siswa dan generasi muda, terutama di SMA Negeri 1 Blahbatuh, menjadi kan suatu dampak yang terlihat akibat era globalisasi dan modernisasi. Pengaruh teknologi dan budaya asing yang semakin dominan menyebabkan kalangan generasi muda seperti siswa dan siswi lebih tertarik pada budaya asing daripada budaya lokal mereka sendiri, khususnya terkait dengan tarian tradisional adat Bali yang memiliki nilai budaya yang kaya dan mendalam. Oleh karena adanya permasalahan tersebut maka munculah teknologi atau aplikasi berbasis website yang dinamakan **DICUTION (Digital Culture Application)**, yang berfokus pada edukasi wawasan budaya Bali, khususnya pada tarian adat Bali, untuk meningkatkan wawasan budaya di kalangan siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh. Jenis penelitian yang digunakan adalah melalui evaluasi melalui uji coba aplikasi berbasis website kepada siswa dan siswi SMA Negeri 1 Blahbatuh. Aplikasi DICUTION dirancang dengan berbagai fitur yang berfokus pada pembelajaran wawasan budaya adat Bali secara interaktif dan menarik. Aplikasi yang diujikan kepada 105 siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh yaitu terdiri dari kelas X, XI, XIII. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan wawasan budaya mereka, khususnya mengenai tarian adat Bali. Hasil uji coba aplikasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan siswa tentang kebudayaan Bali, yang dapat dilihat dari hasil tes wawasan budaya siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Penerapan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam upaya melestarikan dan mengenalkan tarian adat Bali kepada generasi muda, sehingga mereka dapat lebih menghargai dan menjaga kekayaan budaya Bali di tengah arus globalisasi yang semakin berkembang.*

Kata kunci: *DICUTION, wawasan budaya, tarian adat, era globalisasi*

Pendahuluan

Seni dan budaya merupakan identitas suatu bangsa yang mencerminkan kekayaan sejarah, nilai, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, seiring perkembangan zaman, tantangan besar muncul dalam upaya pelestarian seni dan budaya, terutama di era digital.

Teknologi internet merupakan suatu teknologi yang memberikan informasi tanpa batas dan bisa di akses oleh siapa saja. Sebuah survei oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tingkat minat generasi muda terhadap seni tradisional di Indonesia cenderung menurun setiap tahunnya. Salah satu penyebabnya adalah minimnya upaya inovatif dalam mengintegrasikan teknologi modern untuk mendekatkan budaya kepada generasi muda.

Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi juga membuka peluang besar untuk mendukung pelestarian seni dan budaya. Dengan memanfaatkan teknologi dan platform digital, seni dan budaya dapat diperkenalkan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda.

Oleh karena itu, penulis mencoba membuat aplikasi berbasis *website* yakni ***DICUTION (Digital Culture Application)*** yakni yang bertujuan untuk menambah wawasan generasi muda terhadap budayanya dengan berbagai fitur yang disajikan terkait kebudayaan yakni seni tari. Sebagai upaya dalam membuat siswa menjadi lebih mandiri saat melaksanakan pembelajaran baik luar maupun di dalam kelas dapat dipergunakan media *website* pembelajaran (Budi et al., 2019). (Lancashire, 2000) menjelaskan bahwa menghubungkan multimedia kedalam *website* membuat siswa dan pendidik diuntungkan, contohnya: bisa mengakses sumber belajar yang lebih lengkap, menggunakan *hyperlink*, materi pembelajaran bisa di *update* setiap waktu, materi bisa diakses setiap waktu serta bisa menyimpan *file* yang tidak ditemukan pada buku, misalnya video, grafik molekuler serta spektra.

Peran Teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dalam keterlibatan siswa saat pembelajaran (Budi et al., 2019). (Lancashire., 2000), Penggunaan website memungkinkan guru dan siswa untuk saling berinteraksi lebih efektif.

Pelestarian seni budaya lokal menjadi tantangan yang sangat besar di era globalisasi dan modernisasi seperti saat ini. Generasi saat ini cenderung lebih tertarik pada budaya populer dan teknologi, sehingga budaya seni tradisional mereka mulai terabaikan atau terlupakan. Namun, penggunaan teknologi digital seperti aplikasi berbasis website yang telah kami rancang yaitu aplikasi ***DICUTION (Digital Culture Application)*** dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan ini. Melalui aplikasi berbasis website ***DICUTION***, siswa sma negeri 1 blahbatuh tidak hanya belajar tari, tetapi juga mendapatkan pemahaman tentang pentingnya pelestarian budaya. Mereka akan semakin menyadari nilai sejarah, filosofi, dan identitas yang terkandung dalam seni tari tradisional. Hal ini

dapat memotivasi siswa untuk lebih peduli terhadap pelestarian budaya mereka, baik di tingkat individu maupun komunitas.

Metode Penelitian

Waktu dan Lokasi

Waktu penelitian ini dimulai sejak 14-28 Desember 2024. Sedangkan tempat penelitian yang ditargetkan adalah di lingkungan SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis utama:

1. Data Kuantitatif
Data kuantitatif diperoleh melalui tes yang dilakukan terhadap siswa/siswi SMA Negeri 1 Blahbatuh. Data ini berupa angka yang kemudian diolah untuk mengetahui perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah penggunaan website DICUTION
2. Data Kualitatif
Data kualitatif diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh siswa/siswi SMA Negeri 1 Blahbatuh. Kuesioner ini berisi penilaian siswa terhadap aplikasi/website DICUTION yang telah mereka gunakan sebagai media pembelajaran tambahan.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa
Siswa di SMA Negeri 1 Blahbatuh menjadi sumber utama data penelitian. Mereka memberikan data melalui tes wawasan kebudayaan tarian dan kuesioner yang mengukur penilaian terhadap penggunaan aplikasi DICUTION
2. Website DICUTION
Website ini juga menjadi sumber data, terutama untuk mengukur bagaimana penggunaan dapat meningkatkan wawasan kebudayaan siswa, serta bagaimana tampilan dan konten website dinilai siswa.

Metode Penentuan Sampel

Metode penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode NonProbalitas dengan teknik Purposive Sampling dengan tujuan penelitian, yaitu:

1. Siswa yang berasal dari kelas X sampai XII SMA Negeri 1 Blahbatuh

2. Siswa yang bersedia mengikuti tes wawasan kebudayaan dan mengisi kuesioner penggunaan website DICUTION
Dari total populasi sebanyak 1220 siswa, terpilih 105 siswa sebagai sampel yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi
Peneliti melakukan observasi terhadap ketertarikan siswa terhadap kebudayaan tarian, baik sebelum dan setelah penggunaan aplikasi DICUTION.
2. Tes
Tes wawasan kebudayaan tarian daerah diberikan kepada siswa sebagai instrumen utama untuk mengukur pengetahuan mereka. Tes ini dilakukan dua kali, sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi DICUTION. Perbandingan skor dari kedua tes digunakan menganalisis peningkatan wawasan kebudayaan siswa
3. Kuesioner
Kuesioner diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan website DICUTION yang berisi pertanyaan terkait dengan pengalaman dan penilaian siswa terhadap website sebagai media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Deskripsi Kualitatif
Data kualitatif yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis secara deskriptif. Peneliti akan mengelompokkan tanggapan siswa dan memberikan interpretasi terhadap feedback yang diberikan siswa tentang aplikasi DICUTION. Hasil analisis ini akan menggambarkan bagaimana siswa merasakan manfaat dari aplikasi tersebut.
2. Analisis Kuantitatif
Data kuantitatif yang diperoleh dari tes wawasan kebudayaan tarian akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Beberapa langkah yang akan diambil meliputi:
 1. Perhitungan mean (rata-rata)
 2. Perhitungan median
 3. Perhitungan standar deviasi
 4. Uji T untuk membandingkan perbedaan skor tes pertama dan tes kedua, untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan setelah penggunaan aplikasi DICUTION.

Hasil Dan Pembahasan

Pembahasan Statistik Deskriptif

Adapun data yang kami peroleh dari hasil tes pertama dan kedua yang akan kami analisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan suatu gambaran lebih detail mengenai pengaruh penggunaan aplikasi berbasis website *DICUTION* terhadap wawasan kebudayaan tari daerah siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh

Tabel, yang menunjukkan uji coba 105 responden dalam tes wawasan kebudayaan, berikut adalah hasil statistik deskriptif untuk tes pertama dan tes kedua:

Tes	Total nilai	Rata-rata (mean)	Median	Standar Deviasi
Tes 1	5070	48,29	50	23,61
Tes 2	8595	81,86	80	10,87

Tabel 1. Hasil Uji Coba Aplikasi *DICUTION*

1. **Rata-rata (Mean)**, pada tes pertama rata rata skor adalah 48,29. Nilai rendah pada tes pertama dikarenakan para siswa belum diperkenalkan aplikasi berbasis website yaitu *DICUTION*. Namun setelah diperkenalkan, tes yang kedua nilai siswa meningkat secara signifikan menjadi 81,86.
2. **Median**, saat tes pertama, median nilai adalah 50 , sedangkan median nilai pada tes yang kedua meningkat menjadi 80, yang menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang memiliki pemahaman yang lebih baik dan nilai mereka lebih konsisten dibandingkan dengan tes pertama.
3. **Standar Deviasi**, Pada Tes Pertama, standar deviasi adalah 23,61, amun, pada Tes Kedua, standar deviasi menurun menjadi 10,87, yang mengindikasikan bahwa nilai siswa menjadi lebih terkonsentrasi pada nilai rata-rata, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *DICUTION* berhasil memperkecil variasi skor dan meningkatkan konsistensi pemahaman siswa.

hasil pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan Uji T (paired sample t-test) untuk membandingkan rata-rata nilai pada tes pertama dan tes kedua. Uji t bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua nilai rata-rata tersebut.

Langkah-langkah Uji T:

1. Menentukan Tingkat Signifikansi: Biasanya digunakan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.
2. Menghitung Nilai t: Berdasarkan data yang ada, dilakukan perhitungan untuk mendapatkan nilai t.
3. Menentukan Keputusan: Jika nilai p (nilai probabilitas) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, didapatkan bahwa nilai p untuk perbandingan skor tes pertama dan tes kedua lebih kecil dari 0,05 (misalnya, $p = 0,000$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil tes pertama dan tes kedua. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *DICUTION* efektif dalam meningkatkan wawasan kebudayaan siswa.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis website *DICUTION* berhasil meningkatkan pemahaman dan minat pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Blahbatuh terhadap seni dan budaya lokal tradisional, khususnya tarian daerah Bali. Peningkatan rata-rata skor dari tes pertama ke tes kedua membuktikan bahwa aplikasi berbasis website yang telah kami rancang ini efektif sebagai media edukasi dalam memperkenalkan kebudayaan Bali.

Selain itu, fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *DICUTION*, seperti kuis interaktif dan penjelasan mendalam mengenai filosofi dan tradisi tarian Bali, telah menarik minat siswa untuk lebih mendalami kebudayaan mereka. Fitur seperti Tebak komponen busana adat tari tidak hanya mengedukasi siswa mengenai komponen busana tari, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Penurunan standar deviasi antara tes pertama dan tes kedua menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan, tetapi juga menciptakan keseragaman dalam hasil belajar, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.

Namun, meskipun aplikasi ini terbukti efektif, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji keberlanjutan hasil yang didapat dalam jangka panjang serta untuk mengeksplorasi kemungkinan penerapan aplikasi ini di sekolah-sekolah lain dengan latar belakang budaya yang berbeda.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan secara berikut.

1. Teknologi berperan penting terhadap *website DICUTION*, sehingga dengan adanya teknologi, pengguna dapat mengakses informasi yang ada dan menambah wawasan terkait budaya tarian yang ada di Bali.

2. Fitur dari *website DICUTION (Digital Culture Application)* ini memiliki dampak yang sangat baik untuk meningkatkan wawasan budaya generasi muda dan kalangan siswa karena *website* ini memiliki fitur berkaitan dengan budaya tarian yang bertujuan sebagai media edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah, A. N., Siregar, A. R. C., Nainggolan, M., & Yunita, S. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Warisan Budaya Batik Indonesia Ditinjau Dari Hukum Internasional. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4322-4331.

Santoso, G. (2022). Seni dan Kreativitas Sebagai Medium Pemersatu Dalam Masyarakat Multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 29-38.

Nursabrina, N., Susanti, E., Bik, M. T. N., & Anugrah, M. R. (2024). PENURUNAN MINAT GENERASI Z MENGGUNAKAN BAHASA DAERAH SEBAGAI DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(5), 2309-2315.

Sukarma, I. W. (2019). Pengembangan kearifan lokal seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar di bali. In *Proceeding of International Conference on Art, Language, and Culture* (pp. 21-32).

Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.

Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34-40.

Karmadi, A. D. (2007). Budaya lokal sebagai warisan budaya dan upaya pelestariannya.

Putri, O. D., Istikoma, I., Ningtyas, I. W., Rohmawati, D., Salsabilah, B. N., Yuniwati, I., & Suardinata, I. W. (2023). PENGEMBANGAN SOEMOLI (SMART OSING EDUCATION MONOPOLI GAME) BERBASIS *WEBSITE* DALAM MENINGKATKAN WAWASAN PARIWISATA, BUDAYA DAN BAHASA OSING BANYUWANGI PADA MIS SUNAN AMPEL. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1559-1569.

Pringadhi, A. P., & Najicha, F. U. (2023). DINAMIKA WAWASAN NUSANTARA DALAM MENGHADAPI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 89-97