

# **TABALI: PEMANFAATAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA BALI SERTA PELESTARIAN AKSARA DAN BAHASA BALI**

## **TABALI: UTILIZATION *WEBSITE* FOR INTRODUCTION CULTURE, PRESERVATION SCRIPT AND LANGUAGE OF BALINESE**

I Made Giyonata Wirastana<sup>1</sup>, Gusti Made Tara Fitri Mahadevi<sup>2</sup>, Ni  
Putu Shanti Prabowo<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> SMA Negeri 2 Abiansemal, Bali, Indonesia Email:

[giyonatawirastana@gmail.com](mailto:giyonatawirastana@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Bali is one of the islands that has a unique culture and famous to foreign countries. Culture is an important aspect that must be maintained and preserved, especially language, literature, and script which are important pillars in culture. However, along with the development of technology and globalization, there has been a decrease in awareness, knowledge, and appreciation of Balinese culture from the community, especially the younger generation, which causes the younger generation to be less familiar with Balinese culture such as Balinese language and script. The lack of Balinese cultural education media also makes this cultural heritage increasingly difficult to access and understand. Therefore, researchers developed TABALI which utilizes digital technology by using a website to create educational media such as comics introducing Balinese culture, script, and language. Comics are an effective visual communication medium in conveying cultural information. Websites as a digital platform serves to expand the accessibility and reach of learning. Balinese culture, script, and language are cultural heritage that requires preservation in the digital era to maintain its sustainability. This study aims to determine the effectiveness and provide education through digital comics about the introduction of Balinese culture, script, and language. This research uses the Research and Development (R&D) method with several stages. The results showed that the TABALI website was very effective as an educational medium for Balinese culture, language, and script with an increase in understanding of 22.29% in the experimental group, compared to the control group which only increased by 3.95%. Independent Sample T-test statistical analysis showed a significant difference between the two groups ( $p < 0.05$ ). Evaluation and assessment results from 50 respondents showed 87% rated the website as excellent, 10% as good, and 3% as fair. The TABALI website proved to be effective as an educational medium for Balinese culture, language, and script.*

**Keywords:** *Balinese Script, Balinese Language, Balinese Culture, Comic, Website.*

### **Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang sangat kaya dan beragam. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2015 menyatakan bahwa Indonesia

memiliki keberagaman suku, bahasa, agama, kepercayaan, dan adat istiadat yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Salah satu pulau di Indonesia yang memiliki keunikan keberagaman budaya adalah Pulau Bali yang terdapat keberagaman budaya mulai dari seni, tradisi, bahasa, sastra, adat istiadat, dan masih banyak lagi (Aprianingsih, dkk., 2023). Dalam kebudayaan Bali, bahasa, sastra dan aksara sangat penting keberadaannya karena bagian dari kebudayaan yang harus terus dilestarikan (Sosiawan, 2021).

Namun, seiring dengan kemajuan teknologi dan arus globalisasi terjadi penurunan terhadap kesadaran dan minat masyarakat khususnya para generasi muda terhadap pelestarian kebudayaan, bahasa, dan aksara Bali. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya karena adanya pengaruh dari budaya luar dalam diri (Asih, 2022). Selain itu, kurangnya pengajaran yang interaktif di sekolah untuk kalangan pelajar membuat berkurangnya minat bakat para pelajar dalam mempelajari ataupun melestarikan aksara Bali. Sehingga, dari permasalahan tersebut perlu adanya media yang interaktif dan menarik untuk mengenalkan serta melestarikan budaya, bahasa dan aksara Bali kepada masyarakat khususnya para generasi muda ataupun para pelajar salah satunya dengan media komik dan website. Maka dari hal tersebut, peneliti membuat inovasi yang dinamakan dengan TABALI yang merupakan akronim dari Teknologi Edukasi Aksara, Bahasa, dan Budaya Bali. Website TABALI terdapat beberapa fitur penting di dalamnya seperti fitur komik bahasa Bali, video edukasi satua Bali, *quiz* Bahasa dan Aksara Bali, materi edukasi melajah aksara Bali, fitur tata bahasa Bali, online TABALI game, serta fitur-fitur lainnya. Dengan adanya TABALI dapat mempermudah masyarakat umum khususnya para pelajar untuk lebih mengenal dan memahami lebih mendalam tentang budaya, bahasa, serta aksara Bali. Keunggulan dari website TABALI ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar materi bahasa dan aksara Bali sekaligus memperkenalkan kebudayaan Bali.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan TABALI sebagai media edukasi berbasis *website*, memaparkan langkah-langkah dalam penggunaan TABALI, serta mengetahui efektivitas TABALI sebagai media edukasi pengenalan budaya, bahasa, dan aksara Bali. Diharapkan dengan adanya TABALI ini para masyarakat umum, generasi muda, serta khususnya para pelajar dapat merasakan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran budaya, bahasa, dan aksara Bali dimana saja dan kapan saja.

## **Tinjauan Pustaka**

Komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan dalam bentuk gambar semenarik mungkin (Siregar, dkk., 2018). Penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini telah dilakukan oleh (Lestari, dkk. 2022).

Website adalah halaman-halaman situs yang dikumpulkan dan digabungkan dalam sebuah domain dan subdomain, yang berada di dalam *World wide web* (WWW) di internet (IkeSusilo watt, dkk, 2022). Penelitian terdahulu terkait dengan relevansi penelitian ini telah dilakukan oleh (Menduri, dkk. 2022).

Bahasa Bali adalah salah satu bahasa daerah yang masih ada di Indonesia serta masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat tutur oleh masyarakat Bali (Suweta, dkk. 2021). Penelitian terdahulu terkait dengan relevansi pada masalah ini telah dilakukan oleh beberapa penelitian seperti yang telah dilakukan oleh (Ardyaningtyas, dkk. 2023).

Aksara Bali merupakan bentuk suatu tulisan kuno yang masih berkembang di pulau Bali dan wilayah Indonesia lainnya, aksara Bali memiliki 47 karakter dasar seperti aksara swara (a, i, u, e, o) dan aksara konsoan dengan 18 tanda baca (Asroni, dkk. 2023). Penelitian terdahulu terkait relevansi dengan permasalahan ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti salah satu diantaranya adalah (Prasetya, dkk. 2022).

Budaya Bali adalah suatu cara hidup yang masih berkembang di masyarakat Bali yang akan diwarikan secara turun-temurun yang merupakan bagian dari tradisi maupun kesenian. Penelitian terdahulu terkait relevansi penelitian ini yang telah dilakukan oleh (Putra, dkk. 2022).

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 17 hari, dari tanggal 27 November hingga 14 Desember 2024, di SMAN 2 Abiansemal. Sebanyak 50 responden dipilih melalui metode *random sampling*. Responden dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol tanpa penerapan *website* dan kelompok eksperimen dengan penerapan *website*. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Berikut adalah alur penelitian RnD.



**Gambar 1.** Alur Metode R&D.

Adapun langkah-langkah metode R&D adalah sebagai berikut.

### **1. Identifikasi Permasalahan**

Identifikasi Permasalahan merupakan tahap pertama dalam metode R&D yang dilakukan melalui pemberian kuesioner yang menunjukkan rendahnya pemahaman generasi muda mengenai budaya, bahasa, dan aksara Bali. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan media edukasi sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya, aksara, dan bahasa Bali di era globalisasi.

### **2. Analisis Kebutuhan dan Desain**

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem *website*. Selain itu, pada tahap ini dilakukan desain *website* TABALI pada *software* Canva dipilih karena berdasarkan penelitian Feryana N Miftahul Jannah, dkk., (2023) terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa.

### **3. Perancangan Website**

Setelah analisis kebutuhan, tahap perancangan *website* TABALI dilakukan menggunakan *Google Sites*. Berdasarkan penelitian oleh Al Fiyatoen Sevtia, dkk (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan berpikir kritis siswa, mudah diakses, dan menarik minat siswa.

### **4. Pengujian dan Pengambilan Data**

Pengujian dilakukan dengan dua kelompok responden masing-masing 25 orang per kelompok. Terdapat kelompok kontrol yang tanpa penerapan *website* TABALI, sedangkan kelompok eksperimen dengan *website* TABALI. Kedua kelompok menjalani *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal, dilanjutkan perlakuan selama 30 menit sesuai kelompok masing-masing, dan diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman akhir. Setiap *test* terdiri dari 10 soal dengan nilai

maksimal 100 poin. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui efektivitas *website* TABALI.

### 5. Analisis Data

Setelah data terkumpul, dilakukan tahap analisis data menggunakan *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, dan analisis SWOT untuk mengetahui efektivitas *website* TABALI sebagai media edukasi budaya, aksara, dan bahasa Bali.

### 6. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi dengan memberikan angket penilaian *website* oleh responden untuk menilai manfaat, efektivitas, dan tampilan *website* TABALI. Penilaian responden digunakan untuk meningkatkan kualitas *website* TABALI sebagai media edukasi budaya, aksara, dan bahasa Bali, sehingga lebih baik kedepannya.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah hasil yang diperoleh.

### 1. Hasil Identifikasi Permasalahan

Hasil angket pemahaman menunjukkan 67% responden kurang memahami, 21% cukup memahami, dan hanya 12% memahami budaya, bahasa, dan aksara Bali dengan baik. Rendahnya pemahaman disebabkan oleh kurangnya kebiasaan menggunakan bahasa Bali, minimnya keterampilan menulis aksara Bali, serta pengaruh globalisasi yang mengurangi pengetahuan budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi modern salah satunya *website* TABALI untuk meningkatkan pemahaman dalam aspek tersebut. Adapun hasil angket pemahaman dapat dilihat pada lampiran 3.

### 2. Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain

Hasil pada tahap ini sudah dilakukan analisis kebutuhan dan desain tampilan serta fitur pada *website* TABALI. Berikut adalah hasil desain *website*.



**Gambar 3.** Hasil Desain Ikon.



**Gambar 4.** Hasil Desain Fitur.

### 3. Hasil Perancangan *Website*

Setelah dilakukan desain, selanjutnya hasil desain tersebut digunakan dalam pembuatan dan perancangan *website*. Berikut adalah hasil dari *website* TABALI.



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Muka.



**Gambar 6.** Tampilan Fitur Komik.

### 4. Penggunaan *Website*

*Website* TABALI dirancang dengan antarmuka ramah pengguna dan dapat diakses melalui perangkat digital yang terhubung internet. Pengguna dapat mengaksesnya melalui link atau scan kode QR, yang langsung mengarahkan ke halaman utama. Pengguna dapat memilih fitur sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah skema penggunaan *website* yang dapat dilihat pada lampiran 4.

### 5. Hasil Pengujian dan Pengambilan Data

Berikut adalah hasil dari pengujian dan pengumpulan data yang ditampilkan dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada lampiran 5.

#### 6. Hasil Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data responden pada masing-masing kelompok secara *paired* dan *independent t-test* serta analisis SWOT. Berikut adalah hasil masing-masing analisis.

##### A. Paired Sample T-test Kontrol

**Tabel 2.** Paired Kontrol.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	70.8000	25	7.02377	1.40475
	POSTTEST	73.6000	25	7.00000	1.40000

Hasil paired sample t-test menunjukkan peningkatan rata-rata dari *pre-test* 70.80 ke *post-test* 73.60, dengan selisih 2,80 atau 3,95%. Peningkatan ini sangat signifikan dengan penerapan *website* TABALI.

##### B. Paired Sample T-test Eksperimen

**Tabel 3.** Hasil Paired Eksperimen.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST1	70.0000	25	7.07107	1.41421
	POSTTEST1	85.6000	25	6.50541	1.30128

Hasil paired sample t-test menunjukkan peningkatan rata-rata dari *pre-test* 70 ke *post-test* 85,60, dengan selisih 15,60 atau 22,29%. Peningkatan ini sangat signifikan dengan penerapan *website* TABALI.

### C. Hasil Independent T-test

**Tabel 4.** Hasil Independent.

		Independent Sample Test						
		t Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kelas	Pre-Test	0.153	0.087	<.001	-12.0000	1.91137	-15.84387	-8.15613
	Post-Test		47.346	<.001	-12.0000	1.91137	-15.84387	-8.15613

Hasil Independent Paired Sample T-Test menunjukkan Sig. (2-tailed) 0.000, menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen lebih efektif dalam mendapatkan edukasi dibandingkan kelompok kontrol, terlihat dari peningkatan *pre-test* ke *post-test* atau hasil paired sample t-test masing-masing kelompok.

### D. Hasil Analisis SWOT

Hasil dari analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats* adalah sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil Analisis SWOT

<p><b>Strengths (Kelebihan)</b> Website TABALI dapat meningkatkan efektivitas pengguna dalam mempelajari mengenai budaya, bahasa, dan aksara Bali melalui fitur-fitur terdapat dalam website TABALI. Inovatif mengintegrasikan teknologi dengan budaya lokal, fitur interaktif &amp; user-friendly, konten edukatif, multimedia (komik, video, quiz), mudah diakses kapanpun &amp; dimanapun serta gratis untuk pengguna.</p>	<p><b>Weakness (Kelemahan)</b> Website TABALI harus diakses dengan adanya jaringan internet yang tersambung, sehingga pengguna harus memiliki jaringan internet untuk mengakses website TABALI, selain itu saat ini belum tersedia dalam bentuk aplikasi mobile.</p>
<p><b>Opportunities (Peluang)</b> Website TABALI berpotensi dan memiliki peluang disukai oleh masyarakat terkluasusaya siswa dan guru, dikarenakan tampilan dan fiturnya sangat menarik dan mendukung dalam pembelajaran serta pelestarian budaya, bahasa, dan aksara Bali.</p>	<p><b>Threats (Ancaman)</b> Terdapat banyak website serta aplikasi edukasi budaya, bahasa, dan aksara Bali yang mudah diakses oleh pengguna.</p>

### 7. Hasil Evaluasi

Hasil dari 50 responden menunjukkan bahwa sebesar 87% menyatakan bahwa sangat baik, 10% baik, dan 3% cukup baik. Berikut adalah hasil evaluasi responden dalam bentuk diagram lingkaran yang dapat dilihat pada lampiran 6.

### Kesimpulan

Pengembangan TABALI dilakukan melalui identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan desain, perancangan *website*, pengujian dan pengumpulan data, analisis data, serta mengetahui penilaian responden terhadap *website* TABALI. Langkah-langkah penggunaan *website* TABALI dapat diakses melalui link atau kode QR untuk memasuki halaman utama *website yang* terdapat filter malajah aksara Bali, video satua Bali, komik bahasa Bali, tata bahasa Bali, *game online* dan filter *Quiz*. Efektivitas *website* TABALI terbukti sebagai media edukasi ditunjukkan

oleh kelompok eksperimen yang memiliki peningkatan rata-rata nilai dari *pree-test* ke *post-test* sebesar 15,60 atau sebesar 22,29% dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 2.80 atau sebesar 3,95%.

### **Saran**

Diharapkan *website* TABALI dapat diperkenalkan dan disosialisasikan lebih lanjut sebagai media edukasi budaya, bahasa dan aksara Bali baik itu di tingkat sekolah hingga masyarakat. Diharapkan *website* TABALI dapat dikembangkan lebih lanjut seperti menambahkan fitur sehingga mengembangkannya menjadi bentuk aplikasi.

### **Ucapan Terima Kasih**

Peneliti mengucapkan rasa syukur serta terima kasih sebesar-besarnya khususnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena berkat dan rahmat Beliaulah peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada I Made Suwardana, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 2 Abiansemal serta Kadek Dewi Wirmandiyanti, S.Pd.,M.Si selaku guru pembimbing kami karena berkat bimbingan beliaulah peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini sebagaimana mestinya.

### **Daftar Pustaka**

- Aprianingsih, N. K. D., Suwiryawati, N. K. D., Putri, N. L. G. D. E., & Putri, Y. K. W. (2023). PERAN GENERASI Z DALAM PENGGUNAAN BAHASA, SASTRA DAN AKSARA BALI SEBAGAI PENGEMBANGAN BUDAYA MENUJU INDONESIA EMAS. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 61-77.
- Ardyaningtyas, R. (2023). Basabali wiki, penggunaan website kamus digital sebagai langkah untuk melestarikan bahasa Bali. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 205-222.
- Arta, P. E. P. (2018). PEMERTAHANAN KOSAKATA BAHASA BALI BIDANG PERTANIAN: KAJIAN EKOLINGUISTIK. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 8(2).

- Ksam, I., Djangka, L., Mustamiroh, M., & Kusdar, K. (2022). PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID BAGI GURU.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815-2822.
- Parwati, S. A. P. E. (2018). Verba "Memasak" dalam Bahasa Bali: Kajian Metabahasa Semantik Alami (Msa). *Aksara*, 30(1), 121-132.
- Prasetya, I. P. S. D. (2022) KOSALI. ID: APLIKASI KOMIK SATUA BALI DIGITAL SEBAGAI UPAYA KONSERVASI KEBUDAYAAN BALI DI ERA GLOBALISASI.
- Putra, D. G. P. A., Dharma, E. M., & Werthi, K. T. (2022). Pembangunan ELearning Seni Budaya Bali Berbasis Web. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 5(2), 187-196.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., & Basri, M. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209-215.
- SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Kreativitas Pendidikan Mahakam (JPKPM)*, 2(1), 123-127.
- Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Mallisa, F. P. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan game edukasi Fisika Berbasis augmented reality pada materi kinematika untuk siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Suweta, I. M. (2021). Dinamika Bahasa Bali Dalam Perkembangan Kebudayaan Bali. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(1), 10-18.