

# “ID-CULTAGE WEB EDU” WEB EDUKASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI GEN Z MENGENAI BUDAYA LOKAL DENGAN MENJUNJUNG TINGGI BHINEKA TUNGGAL IKA MENUJU INDONESIA EMAS

Ni Putu Karlina Dewi<sup>1</sup>, Ni Komang Linda Prasista<sup>2</sup>, Ni Kadek Desi Maharani<sup>3</sup>, I Wayan Januariawan<sup>4</sup>

SMA Negeri 1 Bangli  
[Jebieeshes@gmail.com](mailto:Jebieeshes@gmail.com)

## ABSTRAK

Ditengah maraknya perkembangan zaman dan semakin meningkatnya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia, unsur globalisasi masuk tak terkendali merasuki kebudayaan nasional yang merupakan jelmaan dari kebudayaan lokal yang ada disetiap daerah dari Sabang sampai Merauke, Kesadaran generasi muda untuk mau menjaga kebudayaan lokal masih terbilang minim, karena rendahnya ketertarikan dan minat gen Z untuk mencaritahu dan mewarisi kebudayaan lokal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya strategis untuk meningkatkan rasa ingintahu dan wawasan generasi muda tentang budaya lokal Indonesia di era society 5.0. Salah satu upaya strategis dalam meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya lokal Indonesia adalah melalui pengembangan media pembelajaran budaya lokal Indonesia berbasis teknologi. Selama ini, media pembelajaran yang sering digunakan dalam mempelajari budaya lokal Indonesia cenderung kurang menarik, membosankan, dan tidak interaktif faktor-faktor inilah yang menyebabkan gen Z cenderung kehilangan minat untuk mempelajari budaya lokal. Untuk memenuhi kebutuhan gen Z dalam mempelajari budaya lokal maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, praktis, interaktif, dan inovatif mengenai budaya lokal Indonesia salah satunya adalah memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan media website edukasi berbasis digital. Website sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan google sites memudahkan generasi muda untuk mengakses wawasan tentang budaya lokal Indonesia. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk Website Edukasi yang bernama Id-Cultage Web Edu.

**Kata Kunci:** *Id-Cultage Web Edu*, website edukasi, budaya lokal Indonesia, Indonesia Emas.

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia. Indonesia memiliki 17.508 pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke. Dengan jumlah penduduk mencapai 278,8 juta jiwa data jumlah penduduk Indonesia 2013-2023 (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2023). Dengan jumlah penduduk yang sangat besar tentunya tak luput dari yang namanya perbedaan atau

keberagaman. Keberagaman keberagaman ini tentunya harus disikapi dengan baik agar mengurangi kemungkinan terjadinya suatu konflik. Indonesia tetap menjaga keberagaman atau kemajemukan yang ada dengan memperkuat dan memegan teguh prinsip Bangsa Indonesia dengan semboyan "Bhineka Tunggal Ika" yang dapat diartikan "berbeda-beda namun tetap satu jua".

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keberagaman budaya. Budaya-budaya lokal yang ada di Indonesia menjadi warisan budaya (*cultural heritage*) bagi bangsa Indonesia. Menurut J.J. Hoenigman kebudayaan merupakan suatu gagasan, aktivitas, dan artefak (Jaya, 2013). Sifat kebudayaan sendiri adalah regenerasi yakni suatu kebudayaan diturunkan dari generasi ke generasi agar kebudayaan tersebut tetap bertahan dan tidak musnah.

Ditengah maraknya perkembangan zaman dan semakin meningkatnya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia, unsur globalisasi masuk tak terkendali merasuki kebudayaan nasional yang merupakan jelmaan dari kebudayaan lokal yang ada disetiap daerah dari Sabang sampai Merauke ( Tobroni: 2012 : 123) Kesadaran generasi muda untuk mau menjaga kebudayaan lokal masih terbilang minim, karena rendahnya ketertarikan dan minat gen Z untuk mencaritahu dan mewarisi kebudayaan lokal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya strategis untuk meningkatkan rasa ingintahu dan wawasan generasi muda tentang budaya lokal Indonesia di era *society 5.0*.

Salah satu upaya strategis dalam meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya lokal Indonesia adalah melalui pengembangan media pembelajaran budaya lokal Indonesia berbasis teknologi. Selama ini, media pembelajaran yang sering digunakan dalam mempelajari budaya lokal Indonesia cenderung kurang menarik, membosankan, dan tidak interaktif faktor-faktor inilah

yang menyebabkan gen Z cenderung kehilangan minat untuk mempelajari budaya lokal. Untuk memenuhi kebutuhan gen Z dalam mempelajari budaya lokal maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, praktis, interaktif, dan inovatif mengenai budaya lokal Indonesia salah satunya adalah memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan media website edukasi berbasis digital.

Website sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan google sites memudahkan generasi muda untuk mengakses wawasan tentang budaya lokal Indonesia (Mardin & La Nane, 2020). Generasi muda juga tidak akan terkendala dalam mengakses website, hanya dibutuhkan android atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet, serta tidak membutuhkan data internet yang banyak. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk *Website Edukasi* yang bernama *Id-Cultage Web Edu*. Dalam website *IdCultage Web Edu* ini, terdapat mengaitkan video youtube, link, game, dan google maps untuk gen Z lebih optimal dalam memahami budaya lokal Indonesia.

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan *website edukasi (IdCultage Web edu)* yang difokuskan pada bagaimanakah gambaran kebutuhan, gambaran website, dan tingkat penerimaan generasi muda terhadap website edukasi sebagai media pembelajaran interaktif mengenai budaya lokal Indonesia.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran kebutuhan, gambaran website, dan tingkat penerimaan generasi terhadap "*Id-Cultage*" *Web Edukasi* berbasis digital sebagai media pembelajaran interaktif mengenai budaya Indonesia.

Melalui penelitian ini diharapkan pembaca dapat meningkatkan rasa ingintahu, wawasan, minat, serta pemahaman terhadap budaya lokal Indonesia. Selain itu penulis juga berharap agar pembaca mampu menghasilkan dan

memberikan inovasi terhadap bentuk media pembelajaran yang baru dalam mempelajari dan melestarikan warisan budaya lokal Indonesia, khususnya dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital di era *Society 5.0* ini.

### **Kebudayaan Indonesia**

Kebudayaan merupakan keseluruhan rangkaian ide, perilaku, dan karya manusia dalam konteks kehidupan masyarakat, dimana hal ini mencerminkan kepemilikan individu yang dibentuk melalui proses pembelajaran. Kebudayaan atau yang dapat disebut juga “Peradaban” mengandung pengertian yang sangat luas dan mengandung pemahaman perasaan suatu bangsa yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, kebiasaan dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. (Taylor, 1897). Kebudayaan adalah sebagai sistem, artinya kebudayaan merupakan satuan organis, dan rangkaian gejala, wujud dan unsur-unsur yang berkaitan satu dengan yang lain (Widiarto, 2009: 10). Kebudayaan Indonesia dapat dibagi menjadi berbagai aspek, seperti rumah adat, tari tradisional, pakaian adat, tradisi, serta adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun oleh para leluhur atau nenek moyang.

### **Media Edukasi**

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) media ialah suatu bentuk komunikasi baik literal maupun audio visual serta peralatan, media juga harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Association of Educational and Communication Technology (AECT) Sendiri berpendapat media edukasi adalah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan. dan Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

Media edukasi adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat memunculkan ketertarikan gen Z dalam bidang pendidikan, tercapainya tujuan edukasi yang lebih maksimal, memecahkan suatu pemahaman atau permasalahan, dan lain-lain

### **Website Edukasi**

Website edukasi adalah platform digital yang dirancang khusus untuk memberikan informasi, sumber daya, dan pengalaman pembelajaran kepada pengguna. Website ini menyediakan beragam konten edukatif, seperti artikel, peta, video, tutorial, kuis, dan interaktif lainnya. Tujuan utama dari web edukasi adalah untuk mendukung proses pembelajaran, memberikan informasi yang lengkap dan jelas, mudah di akses, dan meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam menelusuri budaya lokal Indonesia. Website edukasi membuka peluang bagi semua orang yang memungkinkan akses pendidikan tanpa terikat pada batasan ruang dan waktu.

### **Media Pembelajaran dengan Website Edukasi**

Pembelajaran berbasis website merupakan suatu proses pembelajaran yang membutuhkan koneksi internet agar dapat menjangkau situs atau website yang digunakan untuk bertukar informasi. Website adalah suatu halaman yang menampilkan berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan memiliki kelebihan untuk menghubungkan (link) antara dokumen satu dengan yang lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui browser. Menurut Arief website adalah kumpulan halaman yang telah dipublikasikan di jaringan internet dan

memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) dengan cara mengetikkan alamatnya dapat diakses semua pengguna.

Pembelajaran web dalam seiring perkembangan zaman kini dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pembelajaran ini termasuk dalam pembelajaran elektronik yang memberikan beberapa keuntungan yang sangat menunjang dalam mencapai pembelajaran yang bermakna. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, media pembelajaran menggunakan web edukasi (*Id-Cultage Web Edu*) berbasis digital mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, unik, menarik, praktis, aktif dan kritis, materi yang disampaikan dapat bervariasi, seperti dengan penyajian kuis, game, foto, video, hingga peta dan terdapat berbagai media interaktif lainnya.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Jenis Penelitian**

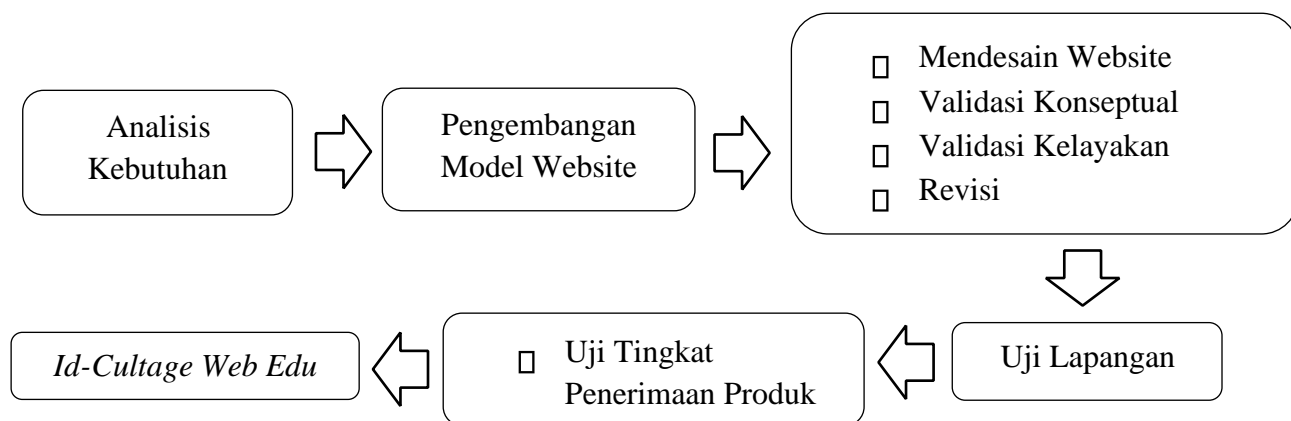
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan "Research and Development" (R & D). Menurut Borg and Gall (1989: 783), "*Educational research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational product*". Yang dimaksud produk dalam konteks penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (1989), adalah tidak terbatas pada bahan-bahan material saja seperti buku teks, film pendidikan dan lain sejenisnya, akan tetapi juga yang berkaitan dengan prosedur dan proses seperti misalnya metode pembelajaran dan metode pengorganisasian pembelajaran.

### **2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Bangli, yang berlokasi di Jalan Brigjen Ngurah Rai No. 36 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu dua bulan (November-Desember 2023).

### 2.3. Desain Penelitian

Pengembangan website “*Id-Cultage Web edu*” ini menggunakan model penelitian adaptasi dari *model Research and Development*. Metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan Menurut Borg and Gall (1989: 783), “*Educational research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational product*”. Pembuatan *website* dilakukan pada media platform digital website <https://sites.google.com> Berikut alur pengembangan permainan *Id-cultage Web Edu*.



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan website “*Id-Cultage web edu*”

### 2.4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Bangli yang dipilih berdasarkan pada kebutuhan penelitian, yaitu secara sengaja (*purposive sampling*). Sementara, objek penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan, gambaran website, dan tingkat penerimaan terhadap “*Id-Cultage Web Edu*”.

## **2.5. Prosedur Pengembangan Permainan dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **2.5.1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan kuesioner kepada 100 responden yang dilakukan secara *online* melalui *googleform*. Terdapat 4 penilaian dalam kuesioner yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

### **2.5.2. Pengembangan Model Permainan**

#### **a. Mendesain Permainan**

*Id-Cultage Web Edu* merupakan website edukasi berbentuk digital dengan komponen komponen pendukung website, yaitu terhubung langsung dengan google maps atau peta, gambar yang berisi link video, video tutorial, game, quiz, music, halaman materi per kategori (suku, upacara adat, rumah adat, makanan khas daerah, lagu daerah, alat music daerah, senjata daerah, tari daerah, dan pakaian khas daerah).

- Bagian Beranda berisi bagian khusus mengenai kebudayaan lokal Indonesia seperti suku, lagu daerah, alat musik daerah, senjata daerah, makanan khas daerah, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan upacara adat jika gambar di klik akan masuk ke halaman khusus yang menyesuaikan dengan gambar.
- Pada halaman suku, alat musik, upacara adat, pakaian adat, rumah adat, dan senjata daerah, terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, seperti Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Bali, Nusa Tenggara Barat (NTB), Nusa Tenggara Timur (NTT), Sulawesi, Maluku, dan Papua. Selain itu juga terdapat gambar yang menarik, jelas serta penjelasan singkat.
- Pada halaman makanan khas daerah juga terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara dan gambar yang menarik, jika gambar di klik akan dibawa ke



halaman youtube tentang cara membuat makanan khas daerah yang menyesuaikan dengan gambar selain itu juga disertai penjelasan singkat terkait gambar.

- Pada halaman tarian daerah, terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, dan gambar yang menarik jika gambar di klik akan dibawa ke halaman youtube tarian daerah yang menyesuaikan dengan tarian daerah yang di pilih disertai juga penjelasan singkat terkait dengan tarian daerah yang di pilih.
- Pada halaman lagu daerah terdapat juga Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, selain itu juga terdapat media yang menghubungkan ke halaman youtube tentang lagu daerah menyesuaikan dengan lagu daerah yang di pilih.
- Pada halaman Game terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan responden setelah menelusuri *Id-Cultage Web edu*.

#### **b. Validasi Konseptual**

Validasi konseptual dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pertama melakukan studi literature atau melakukan penelusuran berbagai sumber informasi berupa artikel, jurnal, buku, dan sumber-sumber lain yang memuat informasi tentang budaya lokal Indonesia dan tahap kedua validasi melalui validator ahli.

#### **c. Validasi Kelayakan**

Validasi kelayakan dilakukan oleh peneliti dengan mencoba menggunakan *Id-Cultage Web Edu* didampingi oleh pembimbing penelitian. yang tujuannya untuk melakukan uji coba awal terhadap produk sebelum dilakukan uji lapangan.

#### **d. Melakukan Revisi**

Hasil validasi konseptual dan kelayakan selanjutnya dievaluasi dan dilakukan revisi guna menyempurnakan *Id-Cultage Web Edu*, baik dari segi konten maupun dari segi penggunaannya.

## 2.6. Uji Lapangan

Pada uji lapangan dilakukan penilaian terhadap produk oleh 100 responden, yang meliputi persepsi terhadap website *Id-Cultage Web Edu*, persepsi terhadap aspek penggunaan *Id-Cultage Web Edu*, dan persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menggunakan kuesioner dengan respon pilihan (tertutup). Dalam kuesioner terdapat 4 penilaian, yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

## 2.7. Analisis Data

### 2.7.1 Analisis Kebutuhan dan Penerimaan Produk

Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan dengan pemberian kuesioner pada subjek penelitian. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner kemudian diterjemahkan dalam bentuk kualitatif yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden yang mana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan-ketentuan tertentu. Model yang digunakan dalam kuesioner ini adalah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri empat kategori yaitu:

**Tabel 1.**  
**Skala jawaban dan skor**

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data hasil kuisisioner ini dideskripsikan secara kuantitatif dengan interval penilaian yaitu:

**Tabel 2.**  
**Indeks dan kategori interval**

Indeks (%)	Kategori
------------	----------

75-100	Sangat Setuju
50-74,99	Setuju
25-49,99	Tidak Setuju
0-24,99	Sangat Tidak Setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis Kebutuhan Produk *Id-Cultage web Edu*

Untuk melihat tingkat kebutuhan responden terhadap media pembelajaran budaya lokal Indonesia dalam bentuk *Id-Cultage Web Edu*, dilakukan penyebaran kuesioner pada responden. Dari analisis kebutuhan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.**  
**Hasil analisis kebutuhan responden**

No	Pernyataan	Indeks (%)	Kategori
1	Saya senang dan tertarik untuk mencari tahu tentang budaya lokal Indonesia.	100	Sangat Setuju
2	Media pembelajaran budaya lokal Indonesia cenderung kurang menarik dan membosankan.	85,25	Sangat Setuju
3	Saya sulit membedakan dan mengenal budaya lokal karena media pembelajaran yang monoton dan itu-itu saja.	95	Sangat Setuju
4	Saya pernah belajar budaya Indonesia di sekolah	100	Sangat Setuju
5	Saya kurang tertarik mempelajari budaya lokal karena media pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan.	85,75	Sangat Setuju
6	Saya tertarik untuk belajar dan mencari tahu tentang budaya lokal Indonesia melalui Web Edukasi.	100	Sangat Setuju
7	Saya percaya bahwa pengenalan budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman dan toleransi antarbudaya.	100	Sangat Setuju
8	Menurut saya, integrasi teknologi dalam pembelajaran budaya lokal dapat membuatnya lebih menarik.	97,5	Sangat Setuju
9	Saya percaya bahwa perjalanan ke berbagai daerah di Indonesia dapat menjadi cara efektif untuk memahami budaya lokal.	98,75	Sangat Setuju
10	Menurut saya, pelibatan komunitas lokal dapat memperkaya pengalaman belajar tentang budaya di Indonesia.	99,5	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 100 responden, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari mereka menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap proses pembelajaran budaya Indonesia. Sebagian besar responden dengan tegas menyatakan bahwa mereka merasa senang dan penuh semangat untuk

memahami serta menjelajahi berbagai aspek budaya Indonesia. Meskipun demikian, respon juga menyatakan adanya kekurangan dalam media pembelajaran yang digunakan saat ini sehingga kesulitan dalam membedakan dan menerima budaya lokal karena medianya yang dinilai kurang menarik dan cenderung monoton. Hal tersebut menyebabkan sebagian responden mengalami kurangnya motivasi dan kesulitan dalam menyerap informasi budaya dengan optimal.

Dari hasil analisis data ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan untuk melakukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran budaya. Responden mengharapkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, mengingat media pembelajaran budaya Indonesia saat ini masih dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik perhatian, dengan memanfaatkan potensi website edukasi sebagai alternatif yang lebih modern dan interaktif.

### **3.2 Gambaran *Id-Cultage Web Edu***

Website edukasi (*Id-Cultage Web Edu*) adalah website yang dibuat dengan google sites. Dalam website *Id-Cultage Web Edu* ini terdapat mengaitkan video youtube, gambar, link, game, dan google maps untuk responden melakukan pembelajaran yang interaktif dan membuat responden lebih optimal memahami budaya lokal Indonesia. *Id-Cultage Web Edu* merupakan website edukasi berbentuk digital dengan komponen komponen pendukung website, yaitu terhubung langsung dengan google maps atau peta, gambar yang berisi link video, video tutorial, game, quiz, music, halaman materi per kategori (suku, upacara adat, rumah adat, makanan khas

daerah, lagu daerah, alat music daerah, senjata daerah, tari daerah, dan pakaian khas daerah).

- Bagian Beranda berisi bagian khusus mengenai kebudayaan lokal Indonesia seperti suku, lagu daerah, alat musik daerah, senjata daerah, makanan khas daerah, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan upacara adat jika gambar di klik akan masuk ke halaman khusus yang menyesuaikan dengan gambar.
- Pada halaman suku, alat musik, upacara adat, pakaian adat, rumah adat, dan senjata daerah, terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, seperti Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Bali, Nusa Tenggara Barat (NTB), Nusa Tenggara Timur (NTT), Sulawesi, Maluku, dan Papua. Selain itu juga terdapat gambar yang menarik, jelas serta penjelasan singkat.
- Pada halaman makanan khas daerah juga terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara dan gambar yang menarik, jika gambar di klik akan dibawa ke halaman youtube tentang cara membuat makanan khas daerah yang menyesuaikan dengan gambar selain itu juga disertai penjelasan singkat terkait gambar.
- Pada halaman tarian daerah, terdapat Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, dan gambar yang menarik jika gambar di klik akan dibawa ke halaman youtube tarian daerah yang menyesuaikan dengan tarian daerah yang di pilih disertai juga penjelasan singkat terkait dengan tarian daerah yang di pilih.
- Pada halaman lagu daerah terdapat juga Peta setiap pulau yang ada di Nusantara, selain itu juga terdapat media yang menghubungkan ke halaman youtube tentang lagu daerah menyesuaikan dengan lagu daerah yang di pilih.
- Pada halaman Game terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan responden setelah menelusuri *Id-Cultage Web edu*.

Dengan menyajikan informasi mengenai kebudayaan lokal Indonesia dalam format yang interaktif dan informatif, situs web ini menjadi sumber pengetahuan yang menarik dan edukatif. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi berbagai aspek kebudayaan, mulai dari suku, musik, upacara adat, pakaian, rumah adat, senjata, makanan, tarian, hingga lagu daerah. Setiap halaman memberikan pengalaman yang sangat menarik dengan peta pulau-pulau di Nusantara, memberikan konteks geografis yang memperkaya pemahaman pengguna tentang keragaman budaya di seluruh Indonesia. Gambar dan penjelasan singkat yang disertakan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kekayaan warisan budaya yang ada di Indonesia.

Pengguna juga memiliki akses langsung ke sumber daya tambahan seperti video YouTube, yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan panduan praktis seperti cara membuat makanan khas daerah atau menari sesuai dengan tradisi tertentu. Hal ini dapat membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menyematkan video, situs ini tidak hanya merangsang imajinasi pengguna tetapi juga menghadirkan elemen audiovisual yang memperkaya pembelajaran mereka. Dengan begitu, situs ini dapat menjadi sarana belajar dan pelestarian kebudayaan lokal Indonesia, menjembatani kesenjangan antara generasi dan memperkaya pengetahuan masyarakat tentang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.



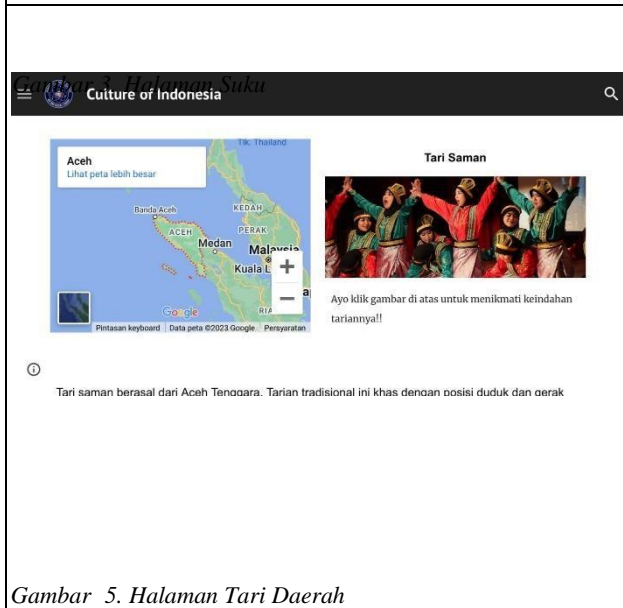
Gambar 1. Tampilan Beranda



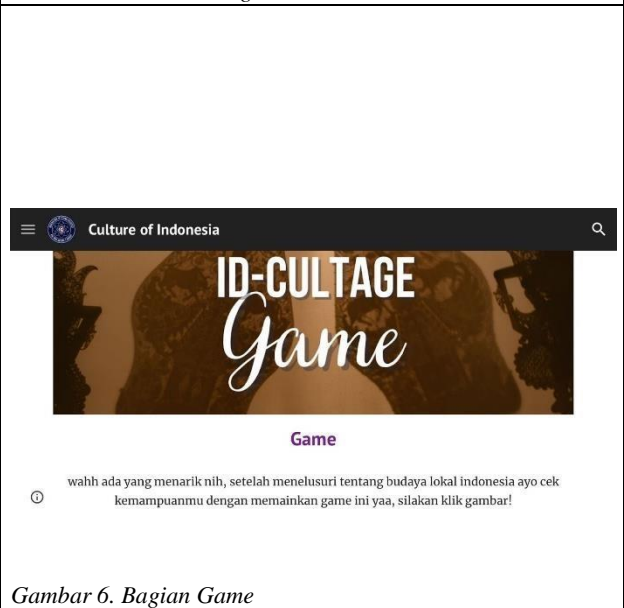
Gambar 2. Pilihan Halaman



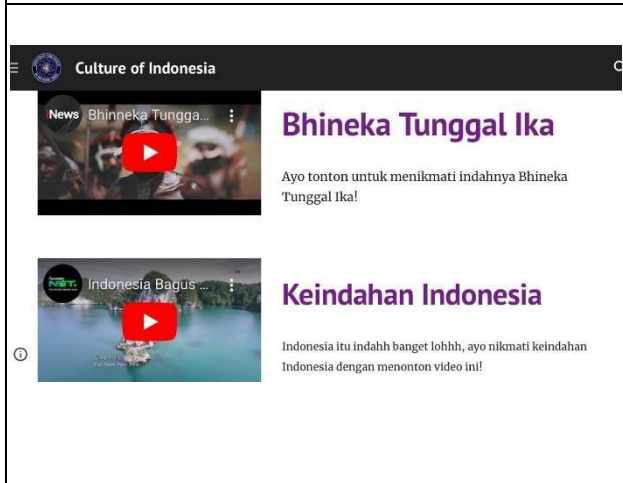
Gambar 4. Halaman Lagu Daerah



Gambar 5. Halaman Tari Daerah



Gambar 6. Bagian Game



Gambar 7. Bagian Rekomendasi Video Youtube



Gambar 8. QR Code Id-Cultage Web Edu

Untuk merancang sebuah website edukasi, terdapat beberapa prinsip yang harus diterapkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Susanto (2020), prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah website edukasi meliputi : (1) *usability*, (2) *functionality*, dan (3) komunikasi visual. Selain itu, Heinich juga menyarankan agar website edukasi memperhatikan (1) *hierarchy*, (2) *proportion*, (3) *emphasis*, (4) *balance*, (5) *rhythm*, (6) *harmony*, dan (7) *unity*. Desain pada website edukasi mempunyai pengaruh yang penting terhadap kepercayaan konsumen atas website tersebut (Nilashi, Jannach, Ibrahim, Esfahani, & Ahmadi, 2016). Flavian, Gurrea, & Orus (2009) mendefinisikan website design quality sebagai kualitas desain pada website yang tidak hanya memperlihatkan keindahannya tetapi menunjukkan tingkat kemudahan yang sangat tinggi, karena hal tersebut akan memengaruhi persepsi afektif dari pengguna website tersebut . Website design quality dapat diartikan sebagai kualitas menyeluruh yang dimiliki oleh sebuah website, dimana kualitas ini mencakup dua aspek utama, yaitu kualitas aspek tampilan dan fungsi navigasionalnya (Zhou et al., 2009).

Dalam perancangan dan pengembangan website *Id-Cultage Web Edu* disajikan beberapa halaman yang berisi informasi tentang budaya Indonesia yang terbagi menjadi sembilan bagian yakni Suku, Lagu Daerah, Alat Musik daerah, Rumah Adat, Upacara Adat, Makanan Khas Daerah, Tarian Daerah, senjata Daerah, dan Pakaian Adat.

### **3.3 Analisis Tingkat Penerimaan Produk *Id-Cultage web Edu***

Untuk melihat tingkat penerimaan responden dan kelayakan produk untuk dimainkan sebagai media pembelajaran budaya Indonesia dalam bentuk *Id-Cultage Web Edu*, dilakukan pemberian kuesioner kepada responden. Dari analisis penerimaan tersebut, didapatkan data sebagai berikut.



**Tabel 4.**  
**Hasil analisis penerimaan *Id-Cultage Web Edu***

No	Pernyataan	Indeks (%)	Kategori
<i>Persepsi Terhadap Website Id-Cultage Web Edu</i>			
1	Saya sangat berantusias untuk mengenal budaya melalui web ini.	99,5	SS
<i>Persepsi Terhadap Aspek Penggunaan Website Id-Cultage Web Edu</i>			
1	Saya merasa web edukasi <i>Id-Cultage Web Edu</i> ini mudah digunakan.	90	SS
2	Isi dari web ini sangat menarik dan mudah untuk dimengerti.	98,5	SS
3	Saya merasa sangat terbantu dengan adanya web ini karena berisikan gambar dan informasi yang lengkap & jelas.	97,5	SS
4	Web ini sangat cocok untuk di promosikan, karena isinya jelas dan mengedukasi.	98,5	SS
<i>Persepsi Terhadap Aspek Peningkatan Pengetahuan</i>			
1	Setelah saya membuka dan menelusuri web ini saya merasa pemahaman saya tentang budaya lokal meningkat.	98	SS
2	Saya merasa bahwa web edukasi ini membantu saya untuk lebih budaya lokal Indonesia.	97	SS mengetahui
3	Saya akan menggunakan web edukasi ini secara berkala untuk menunjang proses pembelajaran saya dalam mengenal budaya lokal.	97	SS
4	Saya akan mengenalkan <i>Id-Cultage Web Edu</i> ini agar orang lain lebih mengenal budaya lokal Indonesia.	97,5	SS juga
5	Melalui Web ini, saya jadi lebih tertarik untuk mengenal dan mempelajari budaya lokal Indonesia	99	SS

\* SS: Sangat Setuju

Dari hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 100 responden, berdasarkan pada Tabel 4 *Id-Cultage Web Edu* telah berhasil mencapai tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna, ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatifnya sangat efektif dan merangsang minat masyarakat dalam mengenal budaya lokal Indonesia. Melalui antusiasme yang tinggi, web ini membuktikan relevansinya sebagai alat pembelajaran yang menarik dan memberikan dampak positif secara edukatif.

Salah satu kelebihan utama web ini adalah kemudahan penggunaan, serta konten yang menarik dan mudah dimengerti. Pengguna merasakan bantuan signifikan dari adanya gambar dan informasi yang lengkap dan jelas, membuat pengalaman belajar lebih seru dan terasa lebih menyenangkan. Keberhasilan web

ini juga tercermin dalam keputusan pengguna untuk menggunakan platform ini secara berkala dalam proses pembelajaran mereka mengenai budaya lokal. Ini menunjukkan bahwa *Id-Cultage Web Edu* tidak hanya dianggap sebagai sumber informasi sekali pakai, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran yang berkelanjutan.

Selain itu, kesadaran pengguna untuk membagikan web ini dengan orang lain dapat menjadi potensi besar dalam mengenalkan web ini kepada lebih banyak orang. Ini menciptakan peluang untuk memperluas dampak edukatifnya dan memperkaya pengetahuan masyarakat tentang keanekaragaman budaya di Indonesia. Kesimpulannya, *Id-Cultage Web Edu* bukan hanya sekadar situs edukasi, tetapi juga menjadi wadah interaktif yang berhasil menciptakan antusiasme, pengetahuan, dan komitmen belajar yang tinggi terkait budaya lokal Indonesia. Dengan terus memperkaya kontennya dan memperluas jangkauan promosinya, web ini memiliki potensi untuk menjadi pionir dalam mendukung pelestarian dan promosi kebudayaan Indonesia secara online.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **4.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Responden membutuhkan sebuah inovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang bentuk media edukasi atau media pembelajaran, khususnya media pembelajaran tentang budaya lokal Indonesia guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mempelajari budaya lokal Indonesia.
2. Website edukasi (*Id-Cultage Web Edu*) adalah website yang dibuat dengan google sites, media website edukasi dengan google sites mampu

menampilkan website yang unik, menarik, lengkap, memiliki tingkat keterbacaan tinggi dan terintegrasi dengan beberapa layanan dan aplikasi lainnya. *Id-Cultage Web Edu* adalah sebuah inovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era *society 5.0*, guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mempelajari budaya lokal Indonesia. Dalam website *Id-Cultage Web Edu* ini terdapat mengaitkan video youtube, gambar, link, game, dan google maps untuk responden melakukan pembelajaran yang interaktif dan membuat responden lebih optimal memahami budaya lokal Indonesia.

3. Tingkat penerimaan produk *Id-Cultage Web Edu* sangat tinggi dengan rata-rata indeks 97,25 %. Penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap permainan *Id-Cultage Web Edu* sangat baik (rata-rata indeks 99,5%), penerimaan produk dari segi persepsi terhadap aspek penggunaan *IdCultage Web Edu* sangat baik (rata-rata indeks 96). Tingkat penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menghasilkan nilai yang sangat baik dengan (rata-rata indeks 97,7).

#### **4.2 Saran-saran**

Dari hasil penelitian ini dapat disarankan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap *Id-Cultage Web Edu* meliputi penambahan fitur dan komponen pendukung *website*. Selain itu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas *Id-Cultage Web Edu* dalam meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap wawasan kebudayaan lokal Indonesia.