

INTEGRASI TEKNOLOGI PESAN INSTAN MELALUI STIKER *WHATSAPP* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REVITALISASI BAHASA DAERAH BALI DI KALANGAN REMAJA DALAM ERA *SOCIETY 5.0*

A.A Istri Mas Candra Kirani¹, Kadek Ardhia Pramesti Dewi², Dwi Putri Kirana³, I Wayan Januariawan⁴
SMA Negeri 1 Bangli

Email : ¹goengmass12@gmail.com ²prnstiardhia66@gmail.com
³dpkirana22@gmail.com ⁴add.janu@gmail.com

ABSTRACT

Balinese is a regional language used as a means of communication by the Balinese community. Various efforts have been made to revitalize the Balinese language, including its implementation as a school subject. However, the use of monotonous learning media has negatively affected students' interest and achievement in learning Balinese. Therefore, innovative and engaging educational media are needed to support effective language learning. In the era of Society 5.0, digital technology plays an important role in daily life, particularly through instant messaging applications such as WhatsApp. WhatsApp provides various features that can be utilized for educational purposes, one of which is the sticker feature. WhatsApp stickers combine visual elements and short texts, making them attractive and widely used, especially among adolescents. This study aims to describe the characteristics, influence, and effectiveness of interactive WhatsApp stickers as an educational medium for revitalizing the Balinese language among adolescents in the Society 5.0 era. This research employed a development method using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through validation instruments, questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The results show that students require interesting and innovative learning media in Balinese language instruction. The interactive WhatsApp stickers were designed using visual images and communicative Balinese sentences applicable to daily communication. The feasibility test results indicate that the product achieved a "very feasible" category with an average score of 98.33% and was classified as "very valid" with an overall validity coefficient of 0.98. Furthermore, the Wilcoxon test results show a significance value of less than 0.05, indicating a significant effect of interactive WhatsApp stickers on students' Balinese language proficiency. The effectiveness analysis reveals an increase in the average pre-test score from 47.03 (low category) to the post-test score of 76.22 (moderate category). Therefore, interactive WhatsApp stickers are effective as an educational medium to enhance students' Balinese language proficiency and support language revitalization efforts.

Keywords: Interactive WhatsApp Stickers, Balinese language, educational media, adolescents, Society 5.0 era

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu wujud keberagaman budaya Indonesia yang berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus penanda identitas suatu bangsa. Indonesia memiliki lebih dari 700 bahasa daerah yang

mencerminkan kekayaan etnis, nilai budaya, dan tradisi masyarakatnya (Eberhard et al., 2021). Bahasa daerah tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai warisan budaya yang perlu dijaga keberlangsungannya.

Salah satu bahasa daerah tersebut adalah Bahasa Bali yang berkedudukan sebagai bahasa ibu masyarakat Bali dan memiliki peran penting dalam membentuk identitas serta pola komunikasi masyarakatnya (Suweta, 2019). Namun, penggunaan Bahasa Bali di kalangan remaja mengalami penurunan akibat pengaruh globalisasi dan dominasi bahasa nasional dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan upaya revitalisasi agar Bahasa Bali tetap digunakan oleh generasi muda.

Upaya revitalisasi Bahasa Bali telah dilakukan melalui jalur pendidikan formal dengan menjadikannya sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018. Meskipun demikian, pembelajaran Bahasa Bali belum berjalan optimal karena rendahnya minat siswa serta kompleksitas penggunaan *Anggah Ungguhing Basa Bali*. Hal ini dapat dipicu oleh media pembelajaran yang kurang relevan dan menarik sehingga siswa merasa bosan, tidak tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Memasuki era *society* 5.0, pemanfaatan teknologi digital seperti *WhatsApp*, khususnya melalui fitur stiker yang bersifat visual dan komunikatif, berpotensi menjadi media pembelajaran yang inovatif dan relevan bagi remaja (Okamoto, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji gambaran, pengaruh, serta efektivitas stiker *WhatsApp* interaktif sebagai media edukasi dalam mendukung revitalisasi

Bahasa Bali di kalangan siswa SMA Negeri 1 Bangli.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangli, Kabupaten Bangli, Bali, selama dua bulan (November–Desember 2024). Pengembangan media pesan instan berupa stiker *WhatsApp* interaktif mengikuti model 4D, yaitu *define* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan media), *develop* (pengembangan, validasi, kelayakan, dan revisi), serta *disseminate* (uji lapangan dan tingkat penerimaan produk). Subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 1 Bangli yang dipilih melalui *purposive sampling*, sedangkan objek penelitian meliputi hasil analisis kebutuhan dan tingkat penerimaan terhadap media stiker *WhatsApp*.

Instrumen penelitian terdiri atas angket/kuesioner, instrumen validasi, dan instrumen penilaian (tes). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berbahasa Bali siswa melalui pre-test dan post-test, sedangkan teknik non-tes meliputi angket, wawancara, observasi, validasi ahli, dan dokumentasi.

Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan menggunakan angket dengan Skala Likert lima tingkat. Data angket siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan indeks persentase. Data validasi ahli dikonversikan ke dalam nilai kuantitatif berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) (Widoyoko, 2009) untuk menentukan kategori kelayakan dan validitas media. Dalam menganalisis besar pengaruh penggunaan media stiker

WhatsApp interaktif, dilakukan dengan metode statistik nonparametrik menggunakan uji *Wilcoxon signed-rank test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Hasil kuesioner terhadap 122 responden menunjukkan bahwa Bahasa Bali masih digunakan secara aktif dalam kehidupan sehari-hari siswa dengan indeks sebesar 83,3%. Namun demikian, sebagian besar responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Bali secara formal, dengan tingkat persetujuan sebesar 62,5%. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan Bahasa Bali dalam komunikasi harian dan pemahaman siswa terhadap kaidah kebahasaan secara akademik. **Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terlampir 1.**

Mayoritas responden menilai bahwa pembelajaran Bahasa Bali menggunakan media stiker *WhatsApp* lebih mudah dan menarik dibandingkan metode konvensional, dengan indeks persetujuan sebesar 76,0%. Hal ini diperkuat oleh tingginya tingkat penggunaan stiker *WhatsApp* di kalangan pelajar (85,6%) serta frekuensi penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari dengan teman, guru, dan keluarga (71,9%). Selain itu, stiker *WhatsApp* dinilai mudah digunakan sebagai media komunikasi, dengan indeks sebesar 77,7%.

Responden juga menunjukkan sikap positif terhadap pemanfaatan stiker *WhatsApp* sebagai media edukasi Bahasa Bali, dengan tingkat persetujuan sebesar 74,9%, serta kesediaan untuk berkontribusi dalam penggunaannya sebagai sarana komunikasi sederhana Bahasa Bali

(75,5%). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran digital yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kehidupan siswa sebagai upaya mendukung pembelajaran dan pelestarian Bahasa Bali.

Pengembangan Permainan

1. Gambaran Umum Stiker *WhatsApp* Sebagai Media Edukasi

Pada tahap design, stiker *WhatsApp* interaktif dirancang dengan memperhatikan aspek estetika, kemudahan penggunaan dan akses, kesesuaian ekspresi emosional, ketepatan bahasa, serta kualitas media. Stiker interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran Bahasa Bali yang adaptif, kontekstual, dan mudah diintegrasikan ke dalam komunikasi sehari-hari siswa.

Bahasa yang digunakan terdiri atas dua bagian utama, yaitu Basa Singgih dan Basa Sor. Basa Singgih meliputi alus singgih, alus madya, alus mider, dan alus sor, sedangkan Basa Sor mencakup basa andap/kepara dan basa kasar. Penggunaan Basa Sor pada stiker difokuskan pada komunikasi antarteman agar tetap sopan dan santun. Selain itu, setiap stiker dilengkapi dengan penamaan tingkatan bahasa untuk memudahkan pemahaman dan menarik minat siswa dalam penerapannya.



Gambar 1. *Design Stiker WhatsApp*

2. Uji Validasi

Hasil uji validasi oleh tiga ahli materi menunjukkan bahwa stiker *WhatsApp* interaktif ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,99 ($V > 0,80$). Aspek visualisasi dan kelengkapan memperoleh nilai 0,98, aspek penggunaan dan penerapan sebesar 1,00, serta aspek relevansi media pembelajaran sebesar 1,00, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid.

Hasil uji kelayakan media juga menunjukkan bahwa stiker *WhatsApp* berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek visualisasi dan kelengkapan memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,3%, sedangkan aspek penggunaan dan penerapan serta relevansi media pembelajaran masing-masing memperoleh persentase 100,00%. Dengan demikian, stiker *WhatsApp* dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan dalam pembelajaran Bahasa Bali di SMA Negeri 1 Bangli.

Tabel 1.
Hasil Uji Validasi

No	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1	Visualisasi dan kelengkapan	0,98	Sangat valid ($V > 0,80$)
2	Penggunaan dan penerapan	1,00	Sangat valid ($V > 0,80$)
3	Relevansi media pembelajaran	1,00	Sangat valid ($V > 0,80$)
	Rata Rata	0,99	Sangat valid ($V > 0,80$)

Tabel 2.
Hasil Uji Kelayakan

No	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1	Visualisasi dan kelengkapan	98,3	Sangat layak ($81 \leq X \leq 100$)
2	Penggunaan dan penerapan	100,00	Sangat layak ($81 \leq X \leq 100$)
3	Relevansi media pembelajaran	100,00	Sangat layak ($81 \leq X \leq 100$)
	Rata Rata	99,44	Sangat layak ($81 \leq X \leq 100$)

3. Analisis Pengaruh Media Stiker WhatsApp Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Bali Siswa

Setelah pembelajaran menggunakan media stiker *WhatsApp*, dilakukan uji statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap kemampuan berbahasa Bali siswa. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro–Wilk ($\text{sig} < 0,05$) dan tidak homogen berdasarkan uji Levene ($\text{sig} < 0,05$), sehingga uji statistik parametrik tidak dapat digunakan. **Tabel *Test of Normality* Terlampir 4 dan Tabel *Test of Homogeneity of Variance* Terlampir 5.** Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon signed-rank test*. **Tabel Hasil uji *Wilcoxon ranks test* Terlampir 2.**

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan stiker *WhatsApp* sebagai media edukasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Bali siswa. Hasil analisis ranks juga menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*) lebih banyak dibandingkan siswa yang mengalami

penurunan nilai (*negative ranks*), yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berbahasa Bali pada sebagian besar siswa.

Secara pedagogis, efektivitas stiker *WhatsApp* interaktif didukung oleh karakteristiknya yang visual, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta kemampuannya membantu pemahaman kosakata dan penggunaan Anggah-Ungguhing Basa Bali secara aplikatif. Ditinjau dari perspektif Society 5.0, pemanfaatan stiker *WhatsApp* interaktif mencerminkan integrasi teknologi digital yang berorientasi pada kebutuhan manusia serta mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal.

4. Efektivitas Media Edukasi Pelestarian Bahasa Daerah Bali melalui Stiker *WhatsApp* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Bali Siswa

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan, terjadi peningkatan kemampuan berbahasa Bali siswa setelah penerapan media stiker *WhatsApp*. Nilai rata-rata pre-test sebesar 47,03 berada pada kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 76,22 dan berada pada kategori cukup. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan stiker *WhatsApp* interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa Bali siswa. **Tabel Hasil Uji Tingkat Kemampuan Siswa Terlampir 3.**

Hasil tersebut menegaskan bahwa media ini efektif digunakan sebagai media edukasi berbasis teknologi digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Bali siswa SMA Negeri 1 Bangli. Selain itu, penggunaan stiker *WhatsApp* juga meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, serta membantu siswa berkomunikasi secara lebih aktif dan etis dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Stiker WhatsApp dikembangkan menggunakan model 4D berdasarkan analisis kebutuhan siswa, di mana 62,5% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa Bali masih monoton. Stiker dirancang berbasis Anggah-Ungguhing Basa Bali dan dinyatakan sangat layak (98,33%) serta sangat valid ($V = 0,98$).
2. Penggunaan stiker WhatsApp berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa Bali siswa, dibuktikan melalui uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi ($\text{sig} < 0,05$).
3. Stiker WhatsApp terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbahasa Bali siswa, terlihat dari peningkatan nilai pre-test kategori rendah menjadi post-test kategori cukup.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan masukan pengembangan pada aspek visual stiker, meliputi penambahan pewarnaan, penyempurnaan bentuk, variasi pose dan ekspresi, serta peningkatan kualitas desain agar stiker lebih interaktif, menarik, dan efektif sebagai media edukasi Bahasa Bali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat berterima kasih kepada guru pembina, bapak I Wayan Januariawan, S.Pd., M.Si dan kepada pihak SMA Negeri 1 Bangli, keluarga dan seluruh teman-teman yang telah mendukung berjalannya penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eberhard, D. M., Simons, G. F., & Fennig, C. D. (2021). *Ethnologue: Languages of the world* (24th ed.). Dallas: SIL International.
- Magdalena, I., Septiani, A., & Pratiwi, R. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 123–130.
- Purnami, N. M. A., & Utama, I. W. (2024). Pembelajaran Bahasa Bali berbasis konteks untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 5(1), 45–56.
- Salamah, U. (2015). Bahasa sebagai identitas bangsa dan alat pemersatu. *Jurnal Kebahasaan*, 7(1), 1–10.
- Simamora, R. (2023). Pelestarian bahasa daerah sebagai warisan budaya bangsa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(2), 89–98.
- Susanti, N. L. P., Putra, I. K. A., & Yasa, I. M. (2024). Tantangan pembelajaran Bahasa Bali di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali*, 6(1), 22–33.
- Suweta, I. N. (2019). *Bahasa Bali dan fungsinya dalam masyarakat*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Theofilus, M., Wijaya, A., & Santoso, B. (2021). Media stiker WhatsApp sebagai sarana komunikasi visual. *Jurnal Komunikasi Digital*, 3(2), 101–109.
- Widana, I. W., Sudiarta, I. G. P., & Artini, N. W. (2024). Inovasi pembelajaran Bahasa Bali berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 15–27.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali.
- Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Pelindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

NO	PERNYATAAN	INDEKS	KATEGORI
1	Siswa sering menggunakan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari	83,3	Selalu
2	Siswa sering menghadapi kesulitan dalam belajar Bahasa Bali	62,5	Setuju
3	Siswa setuju jika pembelajaran Bahasa Bali dengan media edukasi Stiker <i>WhatsApp</i> lebih mudah & menarik dibandingkan dengan media edukasi yang konvensional (seperti ceramah)	76,0	Setuju
4	Siswa setuju jika Stiker sedang banyak digunakan di kalangan Masyarakat terutama pelajar	85,6	Sangat Setuju
5	Siswa sering menggunakan Stiker <i>WhatsApp</i> dalam berkomunikasi dengan teman, guru, maupun keluarga	71,9	Sering
6	Siswa setuju jika Stiker <i>WhatsApp</i> mudah digunakan dalam berkomunikasi atau menyampaikan pesan	77,7	Setuju
7	Siswa setuju jika Stiker <i>WhatsApp</i> menjadi media edukasi Bahasa Bali	74,9	Setuju
8	Siswa setuju untuk berkontribusi dengan menggunakan dan menerapkan Stiker <i>WhatsApp</i> dalam berkomunikasi Bahasa Bali secara sederhana	75,5	Setuju

Lampiran 2. Hasil uji *Wilcoxon ranks test*

Tabel 2. Hasil uji *Wilcoxon ranks test*

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Tes - Pre Tes	Negative Ranks	9 ^a	30.39	273.50
	Positive Ranks	97 ^b	55.64	5397.50
	Ties	16 ^c		
	Total	122		

a. Post Tes < Pre Tes

b. Post Tes > Pre Tes

c. Post Tes = Pre Tes

Test Statistics^a

Z	-8.099 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 3. Hasil uji Tingkat Kemampuan Siswa

Tabel 3. Hasil uji Tingkat Kemampuan Siswa

	Nilai Rata-rata	Kategori
<i>Pre test</i>	47,03	Rendah
<i>Post test</i>	76,22	Cukup

Lampiran 4. *Test of Normality*

Tabel 4. *Test of Normality*

	Kode	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes	Pre test	.126	122	.000	.952	122	.000
	Post test	.195	122	.000	.907	122	.000

Lampiran 5. Test of Homogeneity of Variance

Tabel 5. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tes	Based on Mean	17.096	1	242	.000
	Based on Median	13.163	1	242	.000
	Based on Median and with adjusted df	13.163	1	238.155	.000
	Based on trimmed mean	15.590	1	242	.000

Lampiran 6. Design Stiker *Whatsapp* Interaktif



