

WIDYA AKSARA

Jurnal Agama Hindu

Volume 30 Nomor 2 September 2025

PLATFORM TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PELESTARIAN TARI REJANG BERDASARKAN NILAI-NILAI TRI HITA KARANA *EDUCATIONAL TECHNOLOGY PLATFORM IN PRESERVING REJANG DANCE BASED ON TRI HITA KARANA VALUES*

Ni Wayan Suardiati Putri¹, I Made Sutajaya², I Wayan Suja³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia,

²Pendidikan Biologi, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia,

³Pendidikan Kimia, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia,

¹Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

Email: suardiati@student.undiksha.ac.id, made.sutajaya@undiksha.ac.id,
wayan.suja@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Platform teknologi pendidikan merupakan salah satu inovasi pada bidang pendidikan yang dapat mengubah seorang guru dalam kegiatan pembelajaran. Platform teknologi dapat mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam bidang pendidikan, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Salah satu peran teknologi pendidikan yaitu pelestarian tari rejang. Tujuan penulisan adalah memberikan hasil analisis terkait dengan pemanfaatan platform teknologi pendidikan dalam bidang kesenian seperti tari tradisional rejang. Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan jurnal ini ialah menggunakan jenis kualitatif. Hasil dan kesimpulan yang diambil melalui ialah Tri Hita Karana memiliki beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya karakter spiritualitas. Pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk memiliki hubungan yang harmonis bersama dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan. Melalui ajaran parahyangan, pawongan, serta palemahan dengan menerapkan nilai-nilai THK akan menciptakan hubungan yang damai. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan seperti augmented reality, virtual reality, e-learning, maupun aplikasi mobile dapat memberikan keefektifan dan menarik minat belajar peserta didik. Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar tari rejang.

Kata Kunci : Tari Rejang, Teknologi, Tri Hita Karana, Platform

ABSTRACT

Educational technology platforms are one of the innovations in the field of education that can change a teacher in learning activities. Technology platforms can develop knowledge and skills in the field of education, so that the learning process runs effectively and efficiently. One of the roles of educational technology is the preservation of Rejang dance. The purpose of writing is to provide analytical results related to the use of educational technology platforms in the field of arts such as traditional Rejang dance. The writing method used in writing this journal is to use a qualitative type. The results and conclusions drawn through are that Tri Hita Karana has

several values that can be applied in the world of education, for example spiritual character. In learning activities, teachers can provide direction to students to have harmonious relationships with the environment, others, and God. Through the teachings of Parahyangan, Pawongan, and Palemahan by applying THK values will create peaceful relationships. Learning activities using educational technology such as augmented reality, virtual reality, e-learning, and mobile applications can provide effectiveness and attract students' interest in learning. Through the application of this technology, students can learn anywhere and anytime to improve their ability to learn Rejang dance.

Kata Kunci : Rejang dance, Technology, Tri Hita Karana, Platform

I. PENDAHULUAN

Platform teknologi pendidikan merupakan salah satu inovasi pada bidang pendidikan yang dapat mengubah seorang guru dalam kegiatan pembelajaran (Ambarwati et al., 2022). Perkembangan terkait dengan perangkat mobile serta akses internet akan memudahkan kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya terbatas kelas tradisional. Pada platform teknologi pendidikan terdapat berbagai macam bentuk sumber daya misalnya interaksi langsung peserta didik dengan pendidik, video pembelajaran, serta kursus online (H. U. Salsabila et al., 2020). Hal tersebut tentu akan memiliki dampak terhadap kegiatan pembelajaran yang fleksibel dan peningkatan aksesibilitas pendidikan (Hakim & Abidin, 2024). Keberadaan teknologi pendidikan sendiri dapat menjawab tantangan global seperti adanya perubahan sosial dan pandemi (U. H. Salsabila et al., 2022). Selain itu platform teknologi dapat mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam bidang pendidikan, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Cholilah et al., 2023). Salah satu peran teknologi pendidikan yaitu pelestarian tari rejang. Penggunaan teknologi pendidikan pada tari rejang dapat melalui *augmented reality*, *virtual relality*, *e-learning*, atau berupa aplikasi *mobile*.

Tari rejang adalah tarian tradisional dari Bali sebagai salah satu ungkapan terhadap para dewa terkait dengan penghormatan dan rasa syukur (Astuti et al., 2022). Pada tari rejang memiliki gerakan yang mencerminkan budaya Bali sehingga hal tersebut akan menambah spiritual dan keestetikan. Tari Rejang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan tradisi dan memperkuat identitas budaya masyarakat Bali (Marjanto, 2020). Tri Hita Karana memiliki unsur utama, yaitu (1) parahyangan, memiliki hubungan antara Tuhan dengan manusia, (2) pawongan, memiliki hubungan antara sesama manusia, dan (3) palemahan, memiliki hubungan antara lingkungan dengan manusia. Menurut studi literatur memaparkan bahwa Tri Hita Karanan memiliki beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya karakter spiritualitas. Pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk memiliki hubungan yang harmonis bersama dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan. Melalui ajaran tersebut dengan menerapkan nilai-nilai THK akan menciptakan hubungan yang damai (Dikta, 2020).

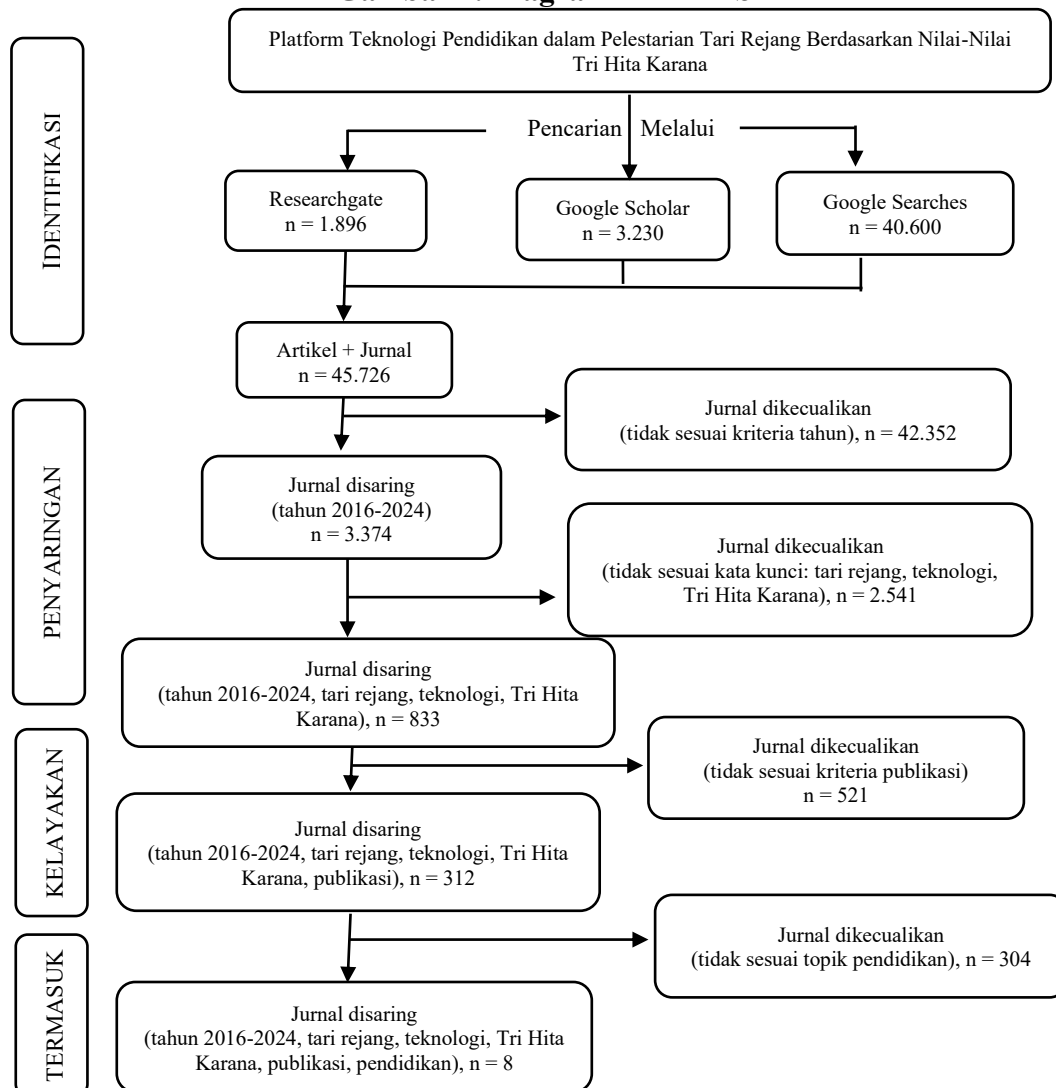
Penelitian Putra et al. (Putra et al., 2023) memaparkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan seperti *augmented reality*, *virtual reality*, *e-learning*, maupun aplikasi *mobile* dapat memberikan keefektifan dan menarik minat belajar peserta didik. Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar tari rejang. Umumnya pembelajaran tari rejang dilakukan dengan melingkari pelinggih atau pura halaman dengan menggunakan pakaian upacara. Dengan penerapan teknologi ini, pembelajaran tari Rejang dapat menjadi lebih modern

dan relevan bagi generasi muda. Melalui pemaparan diatas, penulis mengambil judul “Platform Teknologi Pendidikan dalam Pelestarian Tari Rejang Berdasarkan Nilai-Nilai Tri Hita Karana”. Tujuan dari penulisan ini adalah memberikan hasil analisis terkait dengan pemanfaatan platform teknologi pendidikan dalam bidang kesenian seperti tari tradisional rejang. Batasan dalam penulisan jurnal ini hanya didasarkan pada *library research* melalui beberapa sumber-sumber yang relevan dengan judul yang telah dirumuskan.

II. METODE

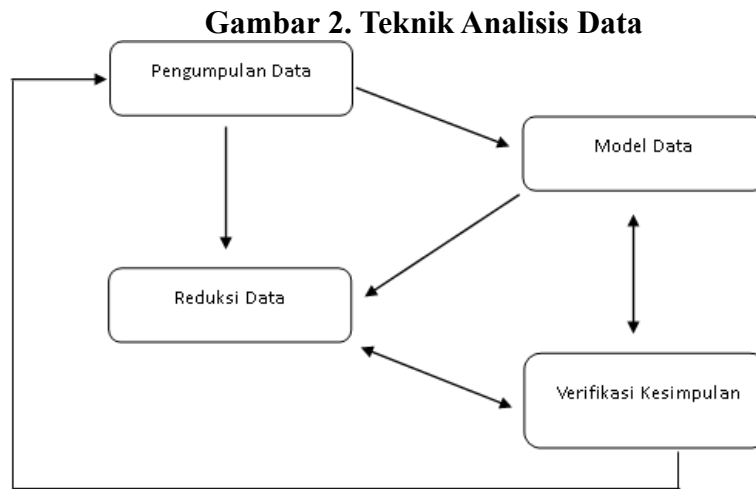
Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan jurnal ini ialah menggunakan jenis kualitatif dimana kegiatan penelitian dilakukan melalui analisis secara kritis dengan penjabaran kalimat-kalimat ilmiah. Hasil dari penelitian disajikan berdasarkan temuan kegiatan analisis pada *library research* ataupun temuan fakta yang ada di lapangan (Sugiyono, 2019). Selanjutnya pendekatan *systematic literature review* digunakan dalam penulisan jurnal ini. Beberapa hasil temuan pada penelitian yang dilakukan yang didasarkan pada kajian *systematic literature review* disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Diagram Alir PRISMA



Sumber: (Jeremy & Pangalo, 2020)

Selanjutnya Gambar 2 dibawah ini memaparkan terkait dengan diagram analisis data yang dilakukan oleh peneliti saat semua data yang dibutuhkan dalam penelitian sudah terkumpul, yaitu:



Sumber: Miles & Huberman dalam (Diyati & Muhyadi, 2019)

III. PEMBAHASAN

Hasil kajian *library research* dapat disajikan pada tabel dibawah ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis

| No. | Judul | Author | Tujuan | Hasil Analisis |
|-----|---|----------------------|---|---|
| 1. | “Pembelajaran berorientasi tri hita karena sebagai upaya penguatan kualitas pendidikan dasar pada abad ke-21” | (Dikta, 2020) | Bertujuan dalam memaparkan terkait dengan memberikan hasil analisis terkait dengan penerapan kurikulum pendidikan yang berorientasi pada Tri Hita Karana. | Tri Hita Karana memiliki unsur utama, yaitu (1) parahyangan, memiliki hubungan antara Tuhan dengan manusia, (2) pawongan, memiliki hubungan antara sesama manusia, dan (3) palemahan, memiliki hubungan antara lingkungan dengan manusia. Menurut studi literatur memaparkan bahwa Tri Hita Karana memiliki beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya karakter spiritualitas. Pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk memiliki hubungan yang harmonis bersama dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan. Melalui ajaran tersebut dengan menerapkan nilai-nilai THK akan menciptakan hubungan yang damai. |
| 2. | “Pembelajaran Rejang Dedari dan | (Putra et al., 2023) | Bertujuan dalam mengetahui terkait | Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan seperti <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i> , e-learning, maupun aplikasi |

| | | | |
|---|-------------------------|---|--|
| Budaya Literasi di Banjar Kajeng, Desa Pemagon, Denpasar Selatan” | | dengan peranan teknologi pendidikan yang di implementasikan pada pembelajaran seni rejang. | mobile dapat memberikan keefektifan dan menarik minat belajar peserta didik. Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar tari rejang. Umumnya pembelajaran tari rejang dilakukan dengan melingkari pelinggih atau pura halaman dengan menggunakan pakaian upacara. Dengan penerapan teknologi ini, pembelajaran tari Rejang dapat menjadi lebih modern dan relevan bagi generasi muda. |
| 3. “Aplikasi Digital Kearifan Lokal Tarian dan Busana Tari Bali Berbasis Android” | (Aditama et al., 2022) | Bertujuan dalam memberikan hasil analisis penggunaan aplikasi android pada peelestarian busana dan tarian bali tradisional. | Pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan dapat di implementasikan pada aplikasi android. Pada aplikasi tersebut bertujuan dalam pengenalan serta pelestarian dari tarian bali. Adapun pada proses pengembangan juga perlu diperhatikan terkait pengujian validasi aplikasi. Selain itu, melalui aplikasi android juga dapat dimanfaatkan terkait dengan fungsi dan jenis tarian bali, klasifikasi tari bali, sehingga secara tidak langsung dipergunakan sebagai media informasi teruntuk generasi muda. Selanjutnya pengembangan terkait aplikasi tersebut sebaiknya dirancang selengkap mungkin guna memberikan informasi yang lebih luas. |
| 4. “Inovasi Seni Pertunjukan Lokal dengan Teknologi Digital Augmented Reality” | (Listiani et al., 2019) | Bertujuan dalam memaparkan penggunaan teknologi AR dalam kegiatan pembelajaran kesenian tari tradisional. | Keberadaan teknologi AR merupakan salah satu inovasi dalam bidang pendidikan, dimana visualisasi yang disajikan oleh AR sendiri merupakan 3D scanning serta real time. Dengan menggunakan aplikasi AR, siswa dapat mengarahkan kamera ponsel mereka ke ruang tari dan melihat panduan gerakan yang ditampilkan secara overlay. Ini dapat membantu mereka memahami posisi dan ritme. Melalui penggunaan media AR juga dapat menjelaskan terkait dnegan makna pada tiap gerak tari, hal tersebut tentu akan membuat peserta didik belajar dan berlatih dengan |

| | | | |
|----|---|--------------------------|---|
| | | | penggunaan dan pemanfaatan teknologi AR. |
| 5. | “Harmoni Teknologi dan Tradisi dalam Komunitas Melalui Filosofi Tri Hata Karana: Pendidikan Berkelanjutan dalam Pembelajaran Biologi Kontekstual” | (Sari & Wahyuni, 2024) | Memiliki tujuan dalam memberikan hasil analisis terkait dengan filosofi dari Tri Hita Karana dalam kearifan lokal masyarakat Bali. |
| | | | Masyarakat Hindu Bali khususnya terdapat pada Desa Demulih menerapkan THK (Tri Hita Karana) sebagai kearifan lokal. Pada desa tersebut menerapkan THK berbasis lingkungan untuk menjaga keberlanjutan kehidupan melalui bagian integral kehidupan. Hasil dari analisis memaparkan bahwa pengembangan kurikulum pendidikan dipengaruhi oleh pengkajian terkait THK dalam melestarikan budaya. Pada desa tersebut memiliki awig-awig atau yang disebut dengan norma adat yang harus dipatuhi. Contohnya larangan untuk datang ke Bukit Demulih saat terdapat warga setempat meninggalkan selama 12 hari. Peraturan tersebut adalah salah satu wujud dari parahyangan sehingga tidak ada pengecualian bagi masyarakat untuk melanggar aturan tersebut. |
| 6. | “Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar” | (Luthfiyah et al., 2022) | Bertujuan dalam mengetahui pelestarian kebudayaan lokal melalui kolaborasi teknologi, sekolah, dan komunitas budaya. |
| | | | Dalam melestarikan budaya tradisional melalui penggunaan teknologi tentu perlu adanya kolaborasi antara komunitas budaya, sekolah, dan penggunaan teknologi secara berkelanjutan. Misalnya, lembaga pendidikan bisa mengembangkan kurikulum yang menarik, memadukan seni tradisional dengan teknologi modern. Sementara itu, pengembang teknologi dapat menciptakan aplikasi interaktif yang secara menyenangkan mengenalkan generasi muda pada tradisi dan nilai-nilai budaya yang sangat berharga. Melalui kerjasama yang dilakukan oleh ketiga pihak tersebut akan menciptakan beberapa program yang menginspirasi dan inovatif. |
| 7. | “Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran | (Oktariani, 2024) | Memiliki tujuan dalam memaparkan terkait dengan media |
| | | | Hasil penelitian Oktariani (2024) memaparkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman terkait budaya Indonesia, khususnya dalam bidang kesenian Bali. Melalui |

| | | | |
|--|-------------------|--|---|
| Tari Tradisional” | | pembelajaran yang digunakan dalam tari tradisional berbasis multimedia interaktif. | penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada materi tari tradisional. Selain itu, bagi peserta didik juga dapat lebih mudah memahami materi yang dilengkapi dengan pengayaan dan evaluasi. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. |
| 8. “Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam” | (Isti’ana, 2024). | Memberikan hasil analisis terkait dengan tantangan, peluang, serta kendala yang dihadapi dalam implementasi pendidikan berbasis teknologi. | Keberadaan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan dampak yang cukup signifikan terkait dengan hasil belajar. Selanjutnya peranan dari teknologi sendiri ialah dapat memfasilitasi interaksi peserta didik dengan guru, memperluas aksesibilitas materi ajar, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui teknologi sendiri juga dapat menyebarkan pengetahuan ke berbagai daerah yang sulit dijangkau. Menurut literatur lebih lanjut kendala dalam pengintegrasian teknologi pada pendidikan disebabkan oleh jumlah biaya yang mahal, resistensi budaya, serta aksesibilitas teknologi. |

Platform teknologi pendidikan merupakan salah satu inovasi pada bidang pendidikan yang dapat mengubah seorang guru dalam kegiatan pembelajaran (Ambarwati et al., 2022). Tri Hita Karana memiliki unsur utama, yaitu (1) parahnyaan, memiliki hubungan antara Tuhan dengan manusia, (2) pawongan, memiliki hubungan antara sesama manusia, dan (3) palemahan, memiliki hubungan antara lingkungan dengan manusia. Menurut studi literatur memaparkan bahwa Tri Hita Karanan memiliki beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya karakter spiritualitas. Pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk memiliki hubungan yang harmonis bersama dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan. Melalui ajaran tersebut dengan menerapkan nilai-nilai THK akan menciptakan hubungan yang damai (Dikta, 2020)

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan seperti *augmented reality*, *virtual reality*, e-learning, maupun aplikasi mobile dapat memberikan keefektifan dan menarik minat belajar peserta didik. Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar tari rejang. Umumnya pembelajaran tari rejang dilakukan dengan melingkari pelinggih atau pura halaman dengan menggunakan pakaian upacara. Dengan penerapan teknologi ini, pembelajaran tari Rejang dapat menjadi lebih modern dan relevan bagi generasi muda (Putra et al., 2023). Perkembangan terkait dengan perangkat mobile serta akses internet akan memudahkan kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya terbatas kelas tradisional. Pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan dapat di implementasikan pada aplikasi

android. Pada aplikasi tersebut bertujuan dalam pengenalan serta pelestarian dari tarian bali. Adapun pada proses pengembangan juga perlu diperhatikan terkait pengujian validasi aplikasi. Selain itu, melalui aplikasi android juga dapat dimanfaatkan terkait dengan fungsi dan jenis tarian bali, klasifikasi tari bali, sehingga secara tidak langsung dipergunakan sebagai media informasi teruntuk generasi muda. Selanjutnya pengembangan terkait aplikasi tersebut sebaiknya dirancang selengkap mungkin guna memberikan informasi yang lebih luas (Aditama et al., 2022).

Pada platform teknologi pendidikan terdapat berbagai macam bentuk sumber daya misalnya interaksi langsung peserta didik dengan pendidik, video pembelajaran, serta kursus online (Salsabila, dkk., 2020). Hal tersebut tentu akan memiliki dampak terhadap kegiatan pembelajaran yang fleksibel dan peningkatan aksesibilitas pendidikan (Hakim & Abidin, 2024). Keberadaan teknologi AR merupakan salah satu inovasi dalam bidang pendidikan, dimana visualisasi yang disajikan oleh AR sendiri merupakan 3D scanning serta real time. Dengan menggunakan aplikasi AR, siswa dapat mengarahkan kamera ponsel mereka ke ruang tari dan melihat panduan gerakan yang ditampilkan secara overlay. Ini dapat membantu mereka memahami posisi dan ritme. Melalui penggunaan media AR juga dapat menjelaskan terkait dengan makna pada tiap gerak tari, hal tersebut tentu akan membuat peserta didik belajar dan berlatih dengan penggunaan dan pemanfaatan teknologi AR (Listiani et al., 2019).

Masyarakat Hindu Bali khususnya terdapat pada Desa Demulih menerapkan THK (Tri Hita Karana) sebagai kearifan lokal. Pada desa tersebut menerapkan THK berbasis lingkungan untuk menjaga keberlanjutan kehidupan melalui bagian integral kehidupan. Hasil dari analisis memaparkan bahwa pengembangan kurikulum pendidikan dipengarugi oleh pengkajian terkait THK dalam melestarikan budaya. Pada desa tersebut memiliki awig-awig atau yang disebut dengan norma adat yang harus dipatuhi. Contohnya larangan untuk datang ke Bukit Demulih saat terdapat warga setempat meninggal selama 12 hari. Peraturan tersebut adalah salah satu wujud dari parahnya sehingga tidak ada pengecualian bagi masyarakat untuk melanggar aturan tersebut (Sari & Wahyuni, 2024).

Dalam melestarikan budaya tradisional melalui penggunaan teknologi tentu perlu adanya kolaborasi antara komunitas budaya, sekolah, dan penggunaan teknologi secara keberlanjutan. Misalnya, lembaga pendidikan bisa mengembangkan kurikulum yang menarik, memadukan seni tradisional dengan teknologi modern. Sementara itu, pengembang teknologi dapat menciptakan aplikasi interaktif yang secara menyenangkan mengenalkan generasi muda pada tradisi dan nilai-nilai budaya yang sangat berharga. Melalui kerjasama yang dilakukan oleh ketiga pihak tersebut akan menciptakan beberapa program yang menginspirasi dan inovatif (Luthfiah et al., 2022).

Hasil penelitian Oktariani (Oktariani, 2024) memaparkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman terkait budaya Indonesia, khususnya dalam bidang kesenian Bali. Melalui penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada materi tari tradisional. Selain itu, bagi peserta didik juga dapat lebih mudah memahami materi yang dilengkapi dengan pengayaan dan evaluasi. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Keberadaan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan dampak yang cukup signifikan terkait dengan hasil belajar. Selanjutnya peranan dari teknologi sendiri ialah dapat memfasilitasi interaksi peserta didik dengan guru, memperluas aksesibilitas materi ajar, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui teknologi sendiri juga dapat menyebarkan pengetahuan ke berbagai daerah yang sulit dijangkau. Menurut literatur lebih lanjut kendala dalam pengintegrasian teknologi pada pendidikan disebabkan oleh jumlah biaya yang mahal, resistensi budaya, serta aksesibilitas penggunaan teknologi (Isti'ana, 2024).

IV. PENUTUP

Kesimpulan yang diambil melalui pemaparan diatas ialah Tri Hita Karana memiliki beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya karakter spiritualitas.

Pada kegiatan pembelajaran, guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk memiliki hubungan yang harmonis bersama dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan. Melalui ajaran parahyangan, pawongan, serta palemahan dengan menerapkan nilai-nilai THK akan menciptakan hubungan yang damai. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan seperti *augmented reality*, *virtual reality*, e-learning, maupun aplikasi mobile dapat memberikan keefektifan dan menarik minat belajar peserta didik. Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar tari rejang.

Saran ditujukan kepada penulis selanjutnya untuk melakukan kajian lebih lanjut terkait dengan penambahan studi kasus, sehingga hasil penelitian yang diperoleh mengalami keterbaruan. Disarankan pula bagi pembaca dan masyarakat untuk melaksanakan kajian lebih mendetail terkait dengan topik jurnal yang telah dituliskan, sehingga pengetahuan dari penulis lebih luas. Disarankan pula bagi pendidik untuk memberikan edukasi khususnya dengan menerapkan beberapa nilai yang didasarkan pada Tri Hita Karana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Pandawana, I. D. G. A., Mutiarani, R. A., Swijayanti, D. A. N., & Sudipa, I. G. I. (2022). Aplikasi Digital Kearifan Lokal Tarian dan Busana Tari Bali Berbasis Android. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 8(1), 23–34. <https://doi.org/10.19109/jusifo.v8i1.12095>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Astuti, N. L. P. W., Riyadi, A., & Nugroho, A. T. (2022). Tari Rejang Dewa Dalam Perspektif Tri Hita Karana Sebagai Media Penanaman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jawa Dwipa Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 3(2), 83–92.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Dikta. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad ke 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Diyati, H., & Muhyadi, M. (2019). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Budaya Sekolah Di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.21831/amp.v2i1.2407>
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam

- Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Jeremy, T., & Pangalo. (2020). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kepatuhan Minum Obat Pada Pasien Hipertensi: Studi Literatur Sebagai Evidence Based Promosi Kesehatan. *Journal Promosi Kesehatan*, 1(1), 1–6.
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., & Peradhanta, I. B. G. S. (2019). Inovasi Seni Pertunjukan Lokal Dengan Teknologi Digital Augmented Reality. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 391–394. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.862>
- Luthfiah, H. M., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2022). Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Journal of Society and Development*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.57032/jsd.v2i2.169>
- Marjanto, D. K. (2020). *Pengaruh Pendaftaran Tiga Genre Tari Bali dalam Daftar UNESCO*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 14–29.
- Putra, I. G. G., Haryati, N. M., Dewi, N. M. L. A., & Adipurwa, A. A. T. A. (2023). Pembelajaran Tari Rejang Dedari Dan Budaya Literasi Di Banjar Kajeng, Desa Pemogan, Denpasar Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45–52.
- Salsabila, H. U., Irna Sari, L., Lathif, K. H., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Salsabila, U. H., Fitriana, L. L., Tetuko, H., Santoso, D. U., & Al-Falah, A. H. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Pintu Gerbang Pendidikan Islam Berkemajuan. *Annizom*, 7(3), 219. <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8864>
- Sari, N. K. S. P., & Wahyuni, N. K. H. S. (2024). Harmoni Teknologi Dan Tradisi Dalam Komunitas Melalui Filosofi Tri Hita Karana Pendidikan Berkelanjutan Dalam Pembelajaran Biologi Kontekstual. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 1–10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.