

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* TEMATIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DAN BUDAYA BALI TERHADAP MINAT BACA SISWA
SDN 6 KUBUTAMBAHAN**

Kadek Diantari

Ni Ketut Marga Yanti

Ketut Redi Gunawan

I Wayan Madiya

ABSTRACT

This research is motivated by the role of teachers in teaching students is very lacking in reality there are still many elementary schools that do not know about local wisdom and Balinese culture on the other hand, because the factors of globalization and the digital era have influenced various aspects of human life, technological advances have influenced children's learning systems triggering the need for effective, educational, and interactive learning media as a means of introducing local wisdom and Balinese culture to children in Bali. The purpose of this study (1) to describe the design of thematic e-books as a learning medium for local wisdom and Balinese culture (2) to analyze the responses of students of SDN 6 Kubutambahan to thematic e-book learning media based on local wisdom and Balinese culture (3) to describe the effectiveness of thematic e-book learning media based on local wisdom and Balinese culture in increasing the reading interest of students of SDN 6 Kubutambahan. This study uses the Research & Development model ADDIE approach which was implemented at SMAN Bali Mandara and SDN 6 Kubutambahan, Kubutambahan Village, from October 10-December 23, 2024. The subjects of this study were 1

Keywords:
***Modernization, local
culture, e-book***

PENDAHULUAN

Literasi mengacu pada kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah literasi tidak hanya berupa kemampuan utama atau penunjang dalam proses pembelajaran, tetapi literasi telah menjadi faktor pendukung kebutuhan setiap individu akan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Selain itu, Peran guru dalam proses mengajarkan siswa sangat kurang kenyataannya masih banyak siswa sekolah Dasar, khususnya sekolah di Bali yang kurang mengetahui kearifan lokal Bali tersendiri. **Seperti** *magibung, megeret pandan, Dharmaghita, Tri Hita Karana, mesatua Bali*, tari Bali, dan berbagai macam kearifan Bali lainnya. Padahal sebagai guru Bali, peserta didik sepatutnya mengenal kearifan lokal dan budaya Bali. Utamanya kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan sekitar (Padmini, 2022). Hal tersebut diketahui bahwa guru kelas yang ada di Bali belum menekankan unsur-unsur kebudayaan khususnya kearifan lokal dan budaya Bali dalam materi yang relevan. Di era modern saat ini, kearifan lokal seolah sudah mengalami pergeseran makna dan simbolisasi (Wulandari, 2019). Pergeseran tersebut salah satunya disebabkan oleh luntarnya nilai-nilai penanaman kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu daerah akibat dunia digitalisasi yang merambah ke dunia generasi muda mulai dari anak-anak hingga dewasa. Teknologi yang berkembang begitu pesat dan canggihnya juga menyebabkan pola komunikasi masyarakat berubah dengan cepat (Maharani, 2020). Pengetahuan dan pengalaman manusia dibentuk oleh berbagai informasi yang dapat disimpan dan ditransmisikan dengan kecepatan yang begitu dahsyat dan dapat menjangkau kawasan yang begitu luas. Bahasa lisan digantikan peranannya oleh citra-citra visual. Sikap utilitarian, materialis, dan hedonis mengedepan berbarengan dengan munculnya pergeseran yang terus-menerus. Akibatnya, pandangan dunia masyarakat pun pecah, tercabik, dan salah tempat (dislokasi). Ini semua bisa diperhitungkan sebagai tantangan sekaligus ancaman bagi nilai-nilai, karakter, dan identitas bangsa. Disisi lain kebiasaan cara mengajar guru dengan metode yang lama atau ceramah, membuat siswa bosan dalam kelas dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan guru berbicara (Yanuar, 2023). Kemajuan strategi siswa tergantung pada bagaimana guru mengelola siswa untuk belajar, disamping itu prosedur yang terlibat dalam menyampaikan isi kelas. Sementara itu, pembelajaran yang produktif tercapai bila didukung dengan perancangan yang sistematis dan latihan pendidikan yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan tentang kearifan lokal dan Budaya Bali (Ayu, 2022). Akan tetapi, masih banyak guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut, tentunya menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan dalam belajar. Selain itu, karena faktor globalisasi dan era

digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh dunia (Rahmi, 2023). Kemajuan teknologi seperti TikTok, youtube, dan lain-lain. Disisi lain era digital saat ini memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia (Chusna, 2023). Jika masa anak-anak sudah mencandu dan terkena dampak yang tidak baik oleh faktor globalisasi dan era digital, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil yang mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan era globalisasi dan era digital selain berpengaruh pada anak-anak juga dapat mempengaruhi minat belajar anak-anak SD. Menilik dari permasalahan yang di hadapi anak-anak SD yang ada di Bali maka, peluang *E-Book* Tematik sebagai media pembelajaran bagi anak-anak SD yang berisi tentang kearifan lokal Bali dan budaya Bali, peneliti tertarik untuk membuat sebuah inovasi yang berjudul “ Pengembangan *E-Book* Tematik Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal Dan Budaya Bali Terhadap Minat Baca Siswa” dengan media pembelajaran ini diharapkan anak-anak khususnya di Bali dapat mengerti dan memahami lebih mendalam tentang Kearifan Lokal dan Budaya Bali sehingga dapat melestarikan kearifan lokal dan budaya Bali. Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.1) Bagaimanakah desain *E-Book* Tematik sebagai media pembelajaran kearifan lokal dan budaya Bali? 2) Bagaimana respon siswa SDN 6 Kubutambahan terhadap media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis kearifan lokal dan budaya Bali? 3) Seberapa efektifkah media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis kearifan lokal dan budaya Bali dalam meningkatkan minat baca siswa SDN 6 Kubutambahan. Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.1) Mendeskripsikan desain *E-Book* Tematik sebagai media pembelajaran kearifan lokal dan budaya Bali? 2) Menganalisis respon siswa SDN 6 Kubutambahan terhadap media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis Kearifan lokal dan budaya Bali. 3) Menganalisis efektivitas media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis Kearifan lokal dan budaya Bali dalam meningkatkan minat baca siswa SDN 6 Kubutambahan. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dasar untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak SD di Bali dalam mempertahankan kearifan lokal yang ada di Bali di tengah arus globalisasi. Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah 1) Bagi peneliti, mampu untuk memadukan antara kemajuan teknologi dengan kearifan lokal Bali agar tetap lestari serta 2) bagi anak-anak dapat mengetahui kearifan lokal dan budaya Bali serta mampu melestarikan di kehidupan sehari-hari

Kearifan Lokal

Berdasarkan penelitian (Anggreni, 2024). Menyatakan bahwa kearifan lokal (*lokal wisdom*) merupakan pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Di samping itu kearifan lokal dapat juga di maknai sebagai sistem dalam tatanan kehidupan sosial, politik, budaya, ekonomi, dan lingkungan yang hidup di dalam masyarakat lokal. basis kearifan lokal sangat penting untuk melandasi pendidikan. Hal itu disebabkan karena kearifan lokal merupakan ajaran batin (kebatinan).

Budaya Lokal

Budaya kecil (budaya lokal) yang ada pada suatu masyarakat merupakan budaya yang sudah dibangun sejak adanya umat manusia dimuka bumi atau dengan kata lain, keberadaan budaya kecil sebagai bentuk dari keberhasilan umat manusia di dalam mempertahankan kehidupannya, karena bagaimanapun juga budaya kecil itu ada secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Kehadiran budaya besar, tentunya akan membawa suatu perubahan yang akan terjadi pada suatu komunitas yang memiliki budaya kecil, sehingga keberadaan budaya besar akan tetap eksis dan bisa jadi keberadaan budaya kecil akan mengalami penyusutan atau bahkan hilang dari eksistensinya pada suatu masyarakat. Bila digambarkan pola hubungan budaya kecil dengan budaya besar . (Miharja, 2020).

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik (Rambe, 2024). Merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu, yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individu maupun kelompok dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Menambahkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik anatar lain, model pembelajaran tematik memusatkan siswa sebagai pembelajar, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Implementation, Evaluation*) serta metode pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 3 bulan dari tanggal 10 Oktober-30 Desember 2024, bertempat di SMA Negeri Bali Mandara dalam penyusunan Laporan Penelitian dan SDN 6 Kubutambahan, dalam mencari data penelitian adapun jadwal pelaksanaan penelitiann dapat dilihat pada Lampiran 1.

Sumber Data, Alat Dan Bahan

Sumber data dari penelitian ini adalah dari permasalahan pembelajaran mengenai kearifan lokal dan budaya Bali yang mulai memudar pada siswa-siswa di Bali khususnya di SDN 6 Kubutambahan, selanjutnya dari pembuatan e-book tematik didapatkan dari perhitungan nilai validasi ahli media dan ahli materi, serta penyebaran kuesioner ke anak-anak SD untuk mengetahui pengaruh dari e-book tematik terhadap keterampilan mengenai kearifan lokal dan budaya Bali. Alat yang digunakan dalam peneltian ini adalah *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 5000GB, Ram 8 GB dengan sistem operasi *windows* 10 Pro dan menggunakan *software Unity*.

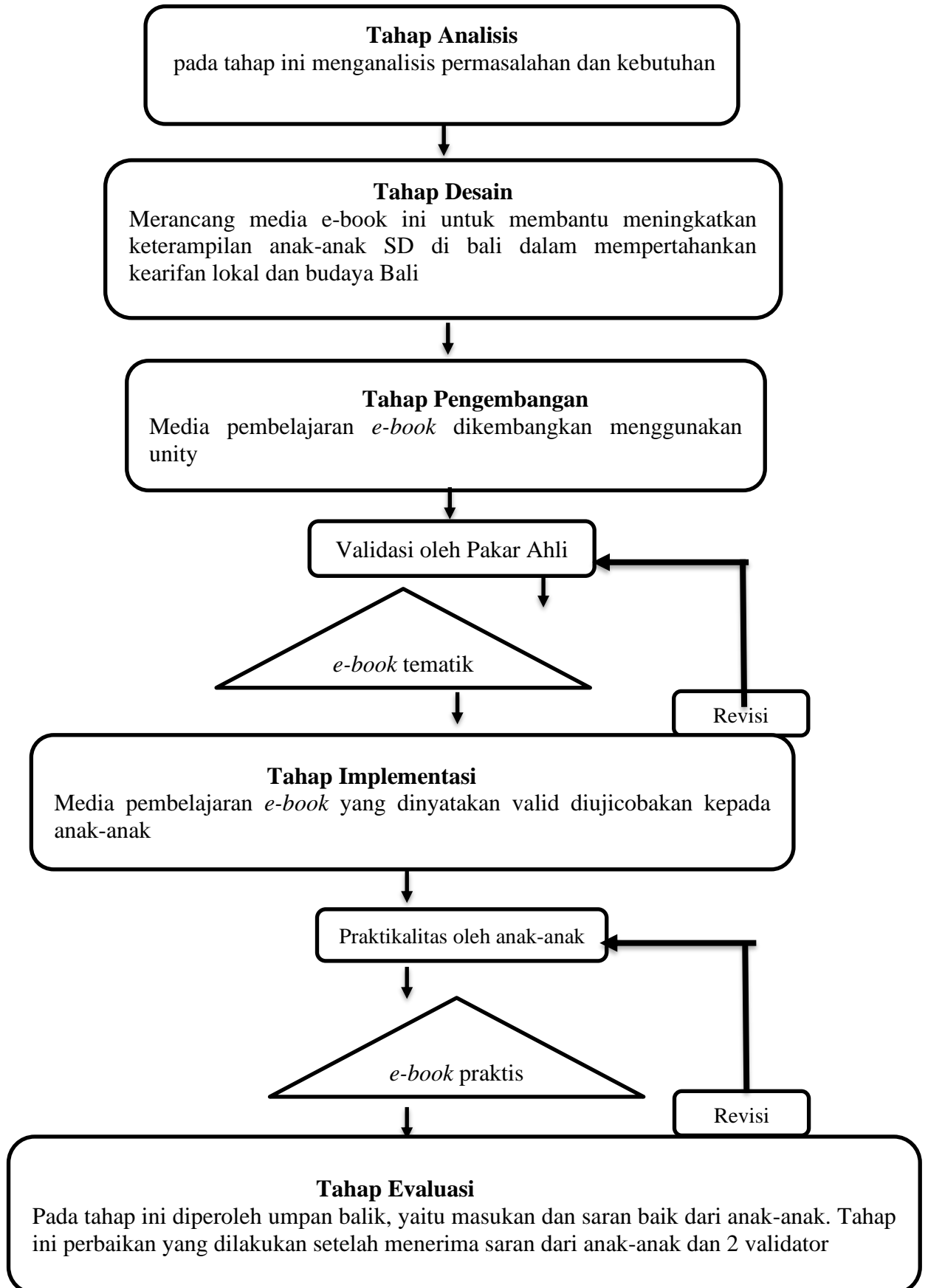
Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kalangan anak-anak SD di hindu Bali dengan rentangan umur 11-12 Tahun di SDN 6 Kubutambahan dengan total sampel sebanyak 30 orang sebagai pengguna serta 2 orang ahli validator. Validator ahli media adalah kadek sefyan S.,Pd M.,Pd selaku guru sekolah SMA Negeri Bali Mandara dan validator ahli materi adalah Gede Suarpade S.,Pd M.,Pd selaku kepala sekolah SMP 2 BusungBiu. Adapun objek penelitian ini adalah “Pengembangan E-Book Tematik” sebagai media pelestarian lokal.

Prosedur Pengembangan

Pembahasan mengenai setiap tahapan pada model ADDIE yang digunakan

Alur Pada Model ADDIE yang digunakan



1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan anak-anak SD terhadap suatu media yang dapat meningkatkan keterampilan budaya lokal di tengah arus globalisasi dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu, (1) permasalahan apa yang sering terjadi terhadap anak-anak ketika ingin mempelajari kearifan lokal dan budaya Bali, (2) analisis kebutuhan anak-anak ketika ingin mempelajari kearifan lokal dan budaya Bali.

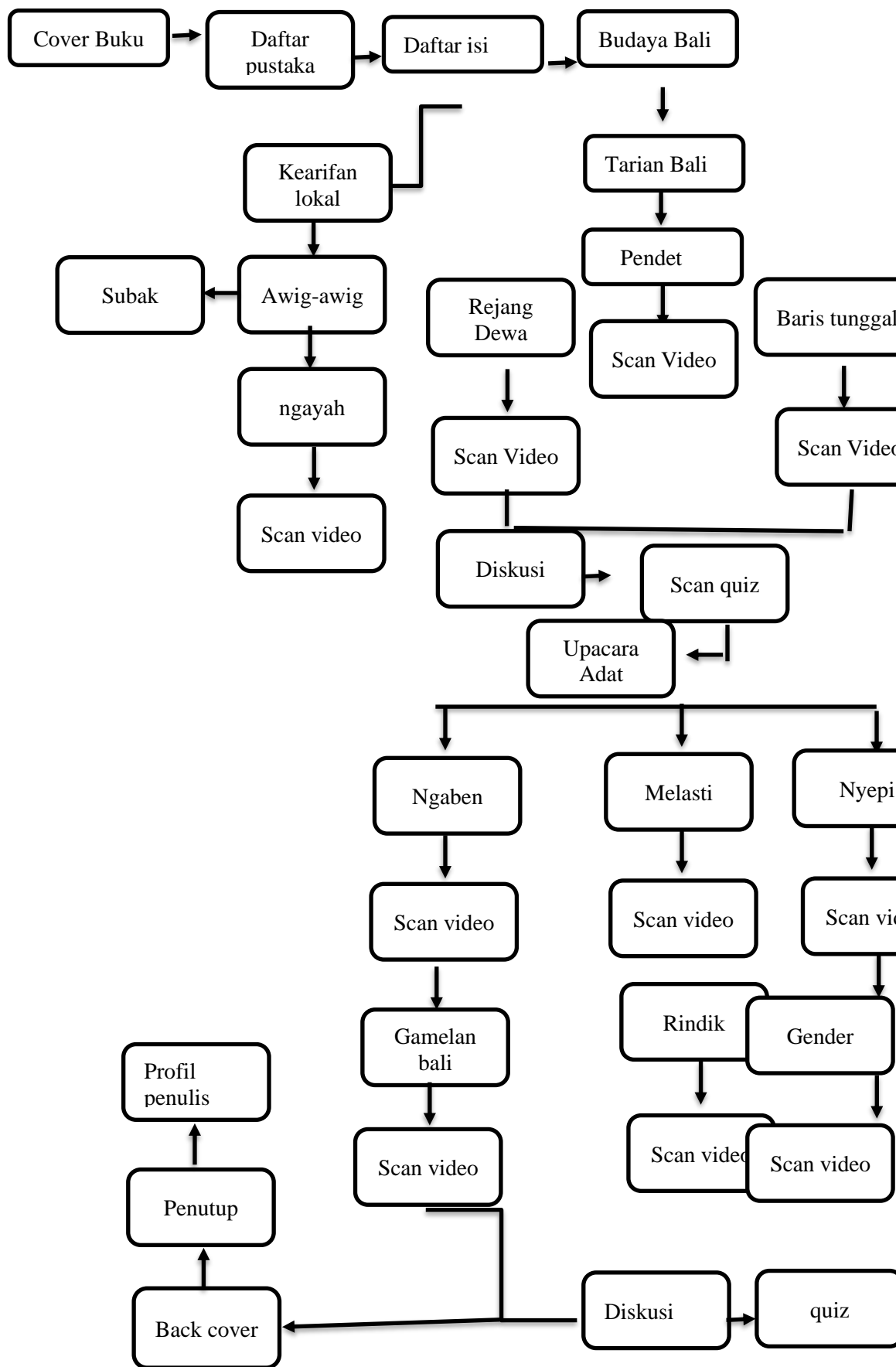
2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis yang telah ditentukan, maka tahapan selanjutnya dilakukan tahapan desain (perancangan) e-book tematik yang meliputi menyusun rancangan aturan media e-book tematik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap media e-book mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan, *flowchart* mekanisme kerja dari e-book tematik dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Lampiran 3. Flowchart mekanisme kerja e-book tematik



4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan sederhana secara dengan uji coba kepada 30 orang anak-anak SDN 6 Kubutambahan, media ini dikatakan praktis jika hasil penilaian praktikalitas telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Jika hasil belum praktis selanjutnya akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari responden.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari anak-anak SDN 6 Kubutambahan dan validasi ahli media dilakukan revisi.

Metode Pemerolehan Data

Data diperoleh berdasarkan 1) telaah pustaka (*literatur*), untuk mendapatkan teori dan konsep dari media pembelajaran e-book tematik. 2) observasi, berupa pengamatan langsung di lapangan kepada anak-anak yang berusia 11 dan 12 Tahun untuk mengetahui dan memahami karakteristik personalnya. 3) angket kuesioner berupa angket validasi pakar ahli media dan materi, serta penyebaran kuesioner kepada 30 orang anak-anak secara acak di SDN 6 Kubutambahan. 4) soal *Pretest* dan *posttest*.

Teknik Analisis Data

1. Data Penilaian Kelayakan Oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data yang didapatkan selanjutnya di analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Validasi dilakukan dengan rumus; $p = \frac{f}{n} \times 100\%$(persamaan 1).

Keterangan: p= persentase skor; yang diperoleh ; n = jumlah skor maksimum. Hasil persentase validasi ahli dikualitatifkan ke dalam kriteria penilaian skala likert seperti pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Rentang Persentase dan kriteria kualitatif validasi produk

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
$90 < P \leq 95$	Sangat Layak
$81 < P \leq 81$	Layak
$56 < P \leq 62$	Kurang Layak
$40 < P \leq 43$	Tidak Layak

2. Data Kuesioner Anak-Anak SD

Tanggapan anak-anak SD mengenai kebermanfaatan media e-book tematik sebagai media peningkatan pelesatريان budaya lokal diisi pada kuesioner yang berisi 20 pertanyaan dengan pilihan skor 4 (sangat setuju), (setuju), (tidak setuju), serta 1 (tidak setuju), hasil tanggapan anak-anak dianalisis menggunakan rumus pada persamaan 1. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

3. Data Hasil Uji Coba

Setelah data hasil uji coba produk dengan metode *pretest-posttest* didapatkan, hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-book* tematik diolah menggunakan aplikasi SPSS pada taraf signifikan 5% data akan diuji normalitasnya dengan menggunakan *paired t test* karena subjek yang digunakan kurang dari 50 dengan signifikansi kurang dari 0,05

ANALISIS DAN SINTESIS

4.1 Analisis

Merujuk dari latar belakang, ada beberapa permasalahan yang dapat dianalisis, yaitu: 1) peran guru dalam mengajarkan siswa sangat kurang kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya sekolah di Bali yang kurang mengetahui kearifan lokal Bali tersendiri banyak siswa yang tidak mengetahui kearifan lokal seperti kebudayaan Bali, padahal sebagai guru Bali, peserta didik sepatutnya mengenal kearifan lokal dan budaya Bali. 2) di era modern saat ini, kearifan lokal salah satunya mengalami pergeseran, pergeseran tersebut salah satunya disebabkan oleh lunturnya nilai-nilai penanaman kearifan lokal yang

dimiliki oleh suatu daerah akibat dunia digitalisasi yang merambah ke dunia generasi muda mulai dari anak-anak hingga dewasa. Teknologi yang berkembang begitu pesat dan canggihnya juga berkembang begitu pesat dan canggihnya juga menyebabkan pola komunikasi masyarakat berubah dengan cepat. 3) selain itu, karena faktor globalisasi dan era digital, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh dunia, disisi lain, kemajuan teknologi seperti Tik-Tok, Youtube, dan lain lainnya. Saat ini memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia jika masa anak-anak sudah kecanduan dan terkena dampak yang tidak baik oleh faktor globalisasi dan era digital, maka perkembangan masa kecil yang mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan era globalisasi dan era digital selain berpengaruh pada anak-anak dapat mempengaruhi minat baca anak-anak SD.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah inovasi yang berbasis sebuah buku yang berbentuk digital yang mampu menarik minat generasi muda sekaligus dapat melestarikan kearifan lokal dan budaya Bali media pembelajaran *e-book* tematik hadir sebagai media pembelajaran. Pada *e-book* tematik ini juga terdapat materi yang mendalam terkait kearifan lokal dan budaya Bali yang diajarkan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak serta *quiz* yang interaktif untuk membuat anak-anak semakin tertantang dan memperkuat pemahaman tentang kearifan lokal dan budaya yang ada di Bali.

4.2 Sintesis

4.2.1 Mendeskripsikan Desain *E-Book* Tematik Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali

E-book tematik merupakan *e-book* yang mengangkat tentang kearifan lokal dan budaya Bali dengan tema mengenai kearifan lokal dan budaya Bali dan diharapkan dapat menjadi wadah atau media interaktif pendukung pelestarian budaya Bali dan kearifan lokal Bali. *E-book* ini dirancang dan dikembangkan untuk dapat diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android dan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai makna dan cara melestarikan kearifan lokal dan

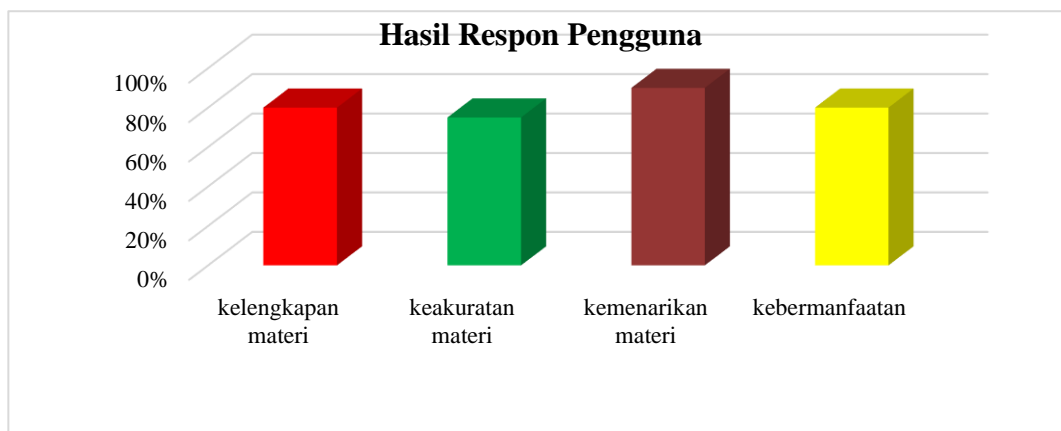
budaya Bali yang dapat melestarikan budaya yang ada di Bali. Desain *e-book* tematik secara rinci dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 a) halaman pertama *e-book* b) menu c) penjelasan tari pendet d) scan e) quizz penjelasan tentang tari yang ada di Bali.

Sumber: dokumentasi pribadi

4.2.2 Menganalisis respon siswa SDN 6 Kubutambahan terhadap media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis Kearifan lokal dan budaya Bali.



Gambar 4.1 Hasil respon anak-anak

Berdasarkan hasil kuesioner responden diatas, dapat diinterpretasikan bahwa skor kelengkapan materi sebesar 80%, keakuratan materi sebesar 75%, kemenarikan materi dan desain sebesar 90%, dan kebermanfaatan sebesar 80%. Dapat disimpulkan bahwa persentase dari uji kelayakan penerapan "sangat layak" untuk diterapkan dan penilaian dari anak-anak SDN 6 Kubutamabahan menyatakan bahwa pembelajaran *e-book* tematik menyajikan materi terkait kearifan lokal dan Budaya Bali yang menarik, *e-book* yang interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak SD di Bali.

4.2.3 Menganalisis efektivitas media pembelajaran *E-Book* Tematik berbasis Kearifan lokal dan budaya Bali dalam meningkatkan minat baca siswa SDN 6 Kubutambahan.

Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *e-book* tematik. Peneliti melakukan uji coba produk kepada 30 orang anak-anak yang berusia 11-12 Tahun, di SDN 6 Kubutambahan. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi apakah efektivitas media pembelajaran *e-book* tematik lebih efektif dan berdampak lebih signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran digital yang lainnya. Sebelum media diujicobakan, anak-anak melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan anak-anak sebelum menggunakan media. Setelah dilakukan *pretest*, anak-anak diberikan kesempatan untuk menggunakan media *e-book* tematik, maka dilakukan lah *posttest*. Soal tes terdiri 10 soal pilihan ganda terkait materi kearifan lokal dan budaya. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttes*

	Mean	N	std deviation	std error mean
Pretest	72.4240	50	16.09550	2.27625
Posttes	97.5900	50	4.43204	62678

Guna mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-book* tematik maka diperlukan uji beda rerata antara hasil *pretest* dan *posttes*. Langkah awal dalam uji beda rerata yaitu dengan menguji uji normalitas data. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Paired differences										
Std 95% confidence interval										
of the difference										
Std. Error	Mean deviation	mean	lower	upper	t	df	sig (2-taild)			
Presets-posttest-	25.16600	15.43975	2.18351	-29	55393	-11.525	49	.000		

jika jumlah sampel terdiri dari 50, maka uji normalitas menggunakan *paired t test*. Dapat dilihat pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0.000 yang berarti mendekati 0 dan kurang dari 0.05. sehingga media pembelajaran *e-book* tematik efektif untuk digunakan sebagai media edukasi serta memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pengenalan dan pembelajaran kearifan lokal dan budaya Bali bagi anak-anak SD di Bali.

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain *E-Book* Tematik terdiri Desain Budaya Bali mengenai kearifan lokal dan budaya Bali dan dikembangkan untuk *smartphone* Berbasis android. Ketika membuka *E-Book* Tematik Kearifan lokal dan budaya Bali, pertama pembaca akan berada di *cover E-Book* disana terdapat judul *E-Book* serta beberapa gambar yang mencirikan khasanah Budaya Bali. Pada subtema 1. Berisikan tiga materi mengenai kearifan lokal Bali yaitu: subak, awig-awig, dan ngayah. subtema 2. yaitu Budaya Bali yang berisikan tiga materi yaitu Tarian Bali, Upacara Adat, dan Alat Musik yang dimana didalam tarian itu tersendiri berisi definisi Tarian Adat Bali. Yang disertakan oleh code QR yang di dalamnya berisi tautan video dari masing-masing.
2. media pembelajaran *e-book* tematik sangat layak diimplementasikan berdasarkan hasil validasi ahli materi 95%, dan validasi ahli media 95%, dan didukung oleh hasil kuesioner siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dengan skor kelengkapan materi 80%, untuk keakuratan materi 75%, kemenarikan materi dan desain 90%, serta 80% untuk kebermanfaatan dari media pembelajaran *e-book*.
3. Pengaruh yang dihasilkan dari media pembelajaran *e-book* tematik adalah peningkatan, pengetahuan dan keterampilan anak-anak SDN 6 Kubutambahan, Desa Kubutambahan, mengenai kearifan lokal dan budaya Bali, sehingga mereka tidak lagi kesulitan berbekal pengalaman yang didapatkan dari media pembelajaran *e-book* tematik

5.2. Saran

Merujuk pada kendala-kendala yang ditemukan dalam proses penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penampilan materi tertulis dan video dibuat berdasarkan skenario, dan diharapkan dapat dilakukan yang sederhana pada pembelajaran media *e-book* tematik.
2. Terkait pembelajaran diharapkan dapat meyebar luaskan materi Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Alditia, L. M. (2023). Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Geometri dalam Kearifan Lokal Suku Sasak. *Lalu Muhammad Alditia*, 161.
- Anggreni, P. (2024). Pelatihan Aksara Bali untuk Melestarikan Kearifan Lokal di Pasraman. *Jurnal Abdimas ADPI Sosial Humaniora*, 24.
- Ayu, Y. (2022). Dampak Pembelajaran Konvensional Pada Siswa SD Muhammadiyah Domban 3 dan Problem Based Learning Sebagai Solusinya. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1026.
- Chusna, N. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 23.
- Darmastuti, R. (2022). Literasi media berbasis kearifan lokal pada masyarakat bali. *Rini Darmastuti*, 405.
- Desfriyati, D. (2021). MENANAMKAN SIKAP MENCINTAI BUDAYA LOKAL DI ERA GLOBALISASI PADA ANAK SD . *Journal of Social Science and Education*, 48.
- Indrawan, I. P. (2020). INTEGRASI KEARIFAN LOKAL BALI DI DUNIA PENDIDIKAN. *I Putu Oktap Indrawan*, 190.
- Indrawan, I. P. (2022). INTEGRASI KEARIFAN LOKAL BALI DI DUNIA PENDIDIKAN. *Prosiding Seminar Nasional Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 190.
- Maharani, P. I. (2020). BUKU MEWARNAI BERBASIS BUDAYA BALI BERTEKNOLOGI . *Budaya Bali, Kemajuan Teknologi, Buku Mewarnai, dan Qrcode.*, 582.
- Miharja, D. (2020). ADAT, BUDAYA DAN AGAMA LOKAL Studi Gerakan Ajeg Bali Agama Hindu Bali. *Deni Miharja*, 61.
- Ngafifi, M. (2020). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia*, 34.
- Nisa, Z. (2024). RENDAHNYA MINAT MEMBACA PARA SISWA DI INDONESIA. *Ilustrasi Rendahnya Minat Membaca Para Siswa*, 1.
- Padmini, N. M. (2022, april). Mini Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MULTIKULTURAL INDONESIA*, 40-41.
- Rahmi, A. S. (2023). Pengaruh Smartphone terhadap Perilaku Agresif Anak Usia SD di Dusun Gondanglegi Pada Masa. : *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 634-635.
- Rambe, I. S. (2024). PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD / MI. *Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya* , 44.
- Sabtaningrum, F. E. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 156.
- Suarningsih, N. M. (2020). peranan Pendidikan Berbasis Kearifan lokal dalam Pembelajaran di Sekolah . *jurnal ilmu pendidikan* , 25.
- Suarningsih, N. M. (2020). Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan lokal dalam Pembelajaran di Sekolah . *Ni Made Suarningsih* , 24.
- Triana, K. A. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perkembangan

- Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan*, 1.
- Wahyudi, H. S. (2020). TEKNOLOGI DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 1.
- Winangun, I. M. (2020). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI LITERASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *I Made Ari Winangun*, 115.
- Wulandari, R. (2019). Bali mendongeng: Revitalisasi kearifan lokal yang memudar . (*Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*), 2 3.
- Yanuar, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *JURNAL KATEKETIK DAN PASTORAL* , 3 4.

a

masyarakat Hindu Bali yang lebih memilih membeli daripada membuatnya sendiri sehingga hal tersebut dijadikan contoh bagi anak-anaknya. Kebiasaan konsumtif orang tua ini apabila terus berlanjut maka berdampak pada generasi muda yang kurang mengenal *mejejaitan* serta lunturnya tradisi Hindu di Bali. Disisi lain, remaja sebagai generasi penerus memiliki kewajiban untuk meneruskan tradisi budaya yang sudah ada. Oleh karena itu, untuk dapat lebih memahami mengenai *mejejaitan* serta teknik tekniknya, maka dibutuhkan media komunikasi yang efektif, edukatif dan interaktif sebagai sarana pengenalan *mejejaitan* kepada remaja di Bali. Menilik dari latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan topik “*Mai Mejejaitan: Game Edukatif Berbasis Digital sebagai Media Peningkatan Keterampilan Remaja di Bali untuk Mempertahankan Budaya Lokal di Tengah Arus Globalisasi Demi Mewujudkan Indonesia Emas*”. Dengan media ini diharapkan masyarakat khususnya remaja dapat mengerti dan memahami lebih mendalam tentang budaya *mejejaitan* ini. Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut. 1) Bagaimana desain dan mekanisme kerja dari game *Mai Mejejaitan*? 2) Bagaimana kelayakan teknis dari game *Mai Mejejaitan*? 3) Bagaimana pengaruh game *Mai Mejejaitan* terhadap keterampilan *mejejaitan* remaja di Desa Kayubihi, Bangli? Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut. 1) Mendeskripsikan desain dan mekanisme kerja dari game *Mai Mejejaitan* 2) Menganalisis kelayakan teknis dari game *Mai Mejejaitan* 3) Menganalisis pengaruh game *Mai Mejejaitan* terhadap keterampilan *mejejaitan* remaja di Desa Kayubihi Bangli. Penelitian ini diharapkan

dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dasar untuk meningkatkan keterampilan remaja di Bali dalam mempertahankan budaya lokal *mejejaitan* di tengah arus globalisasi. Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah 1) Bagi peneliti, mampu untuk memadukan antara kemajuan teknologi dengan budaya Bali agar tetap lestari serta 2) Bagi remaja dapat mengetahui budaya *mejejaitan* serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Game

Game merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan kepuasan batin. Saat ini, game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan karena kelebihan pada visualisasi dari permasalahan nyata serta sebagai salah satu sarana pembelajaran (Chusyairi, 2020). Menurut Ahmad, dkk., salah satu cara mengenalkan budaya kepada masyarakat umum yaitu dengan menciptakan aplikasi game edukasi tentang budaya daerah. Selain untuk menarik minat belajar, melalui game edukasi dapat mengenalkan dan menciptakan rasa bangga terhadap salah satu budaya daerah. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman, sehingga dapat membantu dalam bidang edukasi kebudayaan daerah.

Mejejaitan

Secara konseptual "*mejejaitan*" sebagaimana diungkapkan oleh Agung Mas Putra (1985 :4) merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan bentuk –bentuk dari potongan bahan dedaunan seperti *busung* (daun kelapa yang masih muda atau

janur), *selepan* (daun kelapa yang masih hijau), *ron* (daun enau yang masih hijau), *ambu* (daun enau muda yang berwarna putih dan *ental* (daun dari pohon lontar yang masih muda dan melalui proses pengeringan). Pekerjaan *metetuesan* (memotong daun-daunan) dengan meringgit *janur/ron/ental* supaya nampak lebih dekoratif dan kemudian dilanjutkan dengan menjahit menggunakan “*semat*” disebut *mejejaitan* sedangkan hasilnya disebut *jejaitan*. *Mejejaitan* telah menjadi budaya dan tradisi turun temurun di Bali namun akibat adanya modernisasi kini kegiatan *mejejaitan* mulai tergerus (Putu Agus Yasa Windu Bukian, 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) serta metode kualitatif dan kuantitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari tanggal 5 Oktober – 22 Desember 2023, bertempat di SMA Negeri Bali Mandara dalam penyusunan laporan penelitian dan Desa Kayubihi, Bangli dalam mencari data penelitian.

Sumber Data, Alat dan Bahan

Sumber data dari penelitian ini adalah berasal dari permasalahan budaya *mejejaitan* yang mulai memudar pada remaja di Bali, khususnya di Desa Kayubihi, Bangli, selanjutnya dari pembuatan game edukatif didapatkan data dari perhitungan nilai validasi ahli media dan ahli materi, serta penyebaran kuesioner ke remaja untuk mengetahui pengaruh dari game *Mai Mejejaitan* terhadap keterampilan

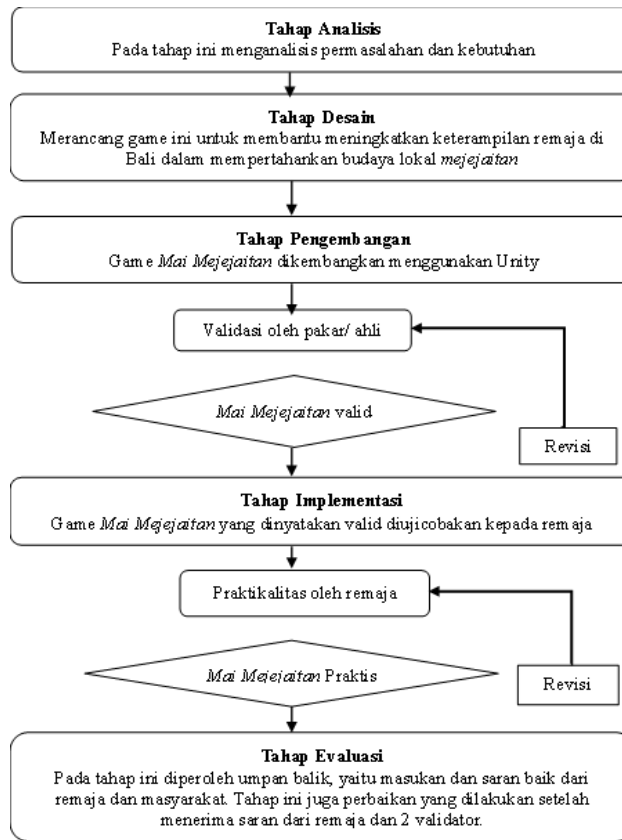
mejejaitan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *hardware* dengan spesifikasi hard disk 500GB, Ram 8 GB dengan sistem operasi *Windows 10 Pro* dan menggunakan *Software Unity*.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kalangan remaja hindu dengan rentangan umur 12 – 17 tahun di wilayah Desa Kayubihi, Bangli dengan total sampel sebanyak 50 orang sebagai pengguna serta 2 orang ahli validator. Validator ahli media adalah Ni Wayan Antari, S.Pd selaku Pelatih UKM Upakara di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, sedangkan ahli materi adalah I Gede Bintang Arya Budaya, S.Kom.,M.Kom selaku dosen sekaligus Manager Inkubator Bisnis dan Bisnis di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali. Adapun objek penelitian ini adalah game edukatif berbasis digital “*Mai Mejejaitan*” sebagai media pelestarian budaya lokal.

Prosedur Pengembangan

Berikut ini pembahasan mengenai setiap tahapan pada model ADDIE yang digunakan.



Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

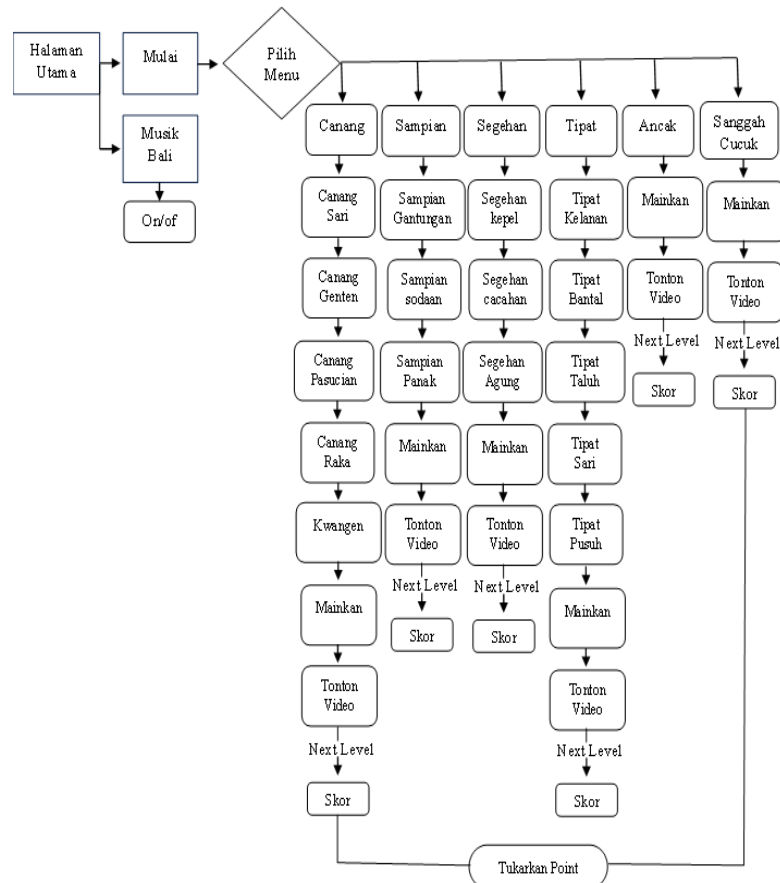
Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan remaja terhadap suatu media yang dapat meningkatkan keterampilan budaya lokal di tengah arus globalisasi dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh remaja. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu, (1) permasalahan apa yang sering terjadi terhadap remaja ketika ingin mempelajari budaya lokal *mejeaitan*, (2) analisis kebutuhan masyarakat ketika ingin mempelajari budaya lokal *mejeaitan*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis yang telah ditentukan, maka tahapan selanjutnya dilakukan tahapan desain (perancangan) game *Mai Mejeaitan* yang meliputi menyusun rancangan aturan, cara bermain dan cara penetapan skor.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini game mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan. Adapun *flowchart* mekanisme sistem kerja game *Mai Mejejaitan* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. *Flowchart* mekanisme kerja game *Mai Mejejaitan*

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan secara sederhana dengan uji coba kepada 50 remaja di Desa Kayubihi, Bangli. Game ini dikatakan praktis jika hasil penilaian praktikalitas telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Jika hasil belum praktis selanjutnya akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari responden.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari remaja dan validasi ahli media. Berdasarkan saran dan masukan dari remaja dan validasi ahli media dilakukan revisi.

Metode Pemerolehan Data

Data diperoleh berdasarkan 1) Telaah pustaka (literatur), untuk mendapatkan teori dan konsep dari game *Mai Mejejaitan*. 2) Observasi, berupa pengamatan langsung dilapangan kepada remaja yang berusia 12 – 17 tahun untuk mengetahui dan memahami karakteristik personalnya. 3) Angket kuesioner, berupa angket validasi pakar ahli media dan materi, serta penyebaran kuesioner kepada 50 orang remaja secara acak di Desa Kayubihi, Bangli. 4) Soal *Pretest* dan *Posttest*.

Teknik Analisis Data

1. Data Penilaian Kelayakan oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang didapatkan selajutnya dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Validasi dilakukan dengan rumus: $P = f/n \times 100\%$. (persamaan 1)

Keterangan: P = presentase skor; f = jumlah skor yang diperoleh; n = jumlah skor maksimum. Hasil persentase validasi ahli dikualitatifkan ke dalam kriteria penilaian skala likert seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rentang Persentase dan Kriteria Kualitatif Validasi Produk

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
$81 < P \leq 100$	Sangat Layak
$62 < P \leq 81$	Layak
$43 < P \leq 62$	Kurang Layak
$25 < P \leq 43$	Tidak Layak

2. Data Kuesioner Remaja

Tanggapan remaja mengenai kebermanfaatan *Mai Mejejaitan* sebagai media peningkatan pelestarian budaya lokal diisi pada kuesioner yang berisi 20 butir pernyataan dengan pilihan skor 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju) serta 1 (sangat tidak setuju). Hasil tanggapan remaja dianalisis menggunakan rumus pada persamaan 1. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

3. Data Hasil Uji Coba

Setelah data hasil uji coba produk dengan metode *pretest-posttest* didapatkan, Hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan game *Mai Mejejaitan* diolah menggunakan aplikasi SPSS pada taraf signifikan 5%. Data akan diuji normalitasnya dengan menggunakan paired t test karena subjek yang digunakan kurang dari 50 dengan signifikansi kurang dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Desain dan Mekanisme Kerja *Mai Mejejaitan*

Game *Mai Mejejaitan* merupakan game yang mengangkat tentang budaya Bali dengan mengambil tema mengenai *mejejaitan* dan diharapkan dapat menjadi wadah atau media interaktif pendukung pelestarian budaya dan kearifan lokal Bali. Game ini dirancang dan dikembangkan untuk dapat diimplementasikan pada

smartphone berbasis android dan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai makna dan cara membuat sarana sesajen sekaligus melestarikan adat-istiadat budaya Bali. Desain *Mai Mejejaitan* secara rinci dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. a) Halaman *Start Game*; b) Menu Pilihan; c) Menu *Canang*; d) Game *Quiz Canang*; e) Video Tutorial *Canang*; f) Menu *Sanggah Cucuk*; g) *Quiz Sanggah Cucuk*; h) Video Tutorial *Sanggah Cucuk*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapun mekanisme kerja game *Mai Mejejaitan* adalah sebagai berikut.

1. Ketika membuka *Game Mai Mejejaitan*, pertama user akan berada di halaman *start game*. Disana terdapat tombol mulai dan user dapat menekan tombol tersebut untuk memulai sebuah permainan.

2. Selanjutnya terdapat menu pilihan yang terdiri dari *canang*, *sampian*, *segehan*, *tipat*, *ancak* dan *sanggah cucuk*. User dapat memilih permainan sesuai keinginan dari menu yang pertama yaitu terkait *canang*.

3. Pada menu *canang* akan diberikan informasi mengenai bahan - bahan yang diperlukan dalam pembuatan *canang* serta makna *canang* tersebut. Setelah membaca informasi terkait *canang* tersebut, user dapat menekan tombol mainkan. Setelah menekan tombol mainkan akan muncul game interaktif langkah-langkah membuat *canang* dan terdapat *quiz* berupa pertanyaan terkait dengan yang telah dibahas sebelumnya. Apabila user menjawab pertanyaan tersebut dan jawabannya kurang tepat, maka user harus menonton video tutorial yang telah disiapkan berkaitan dengan topik yang sedang di bahas, dan jika berhasil menjawab pertanyaan secara tepat maka secara otomatis sistem akan menampilkan akumulasi skor yang tertera di pojok kanan halaman.

4. Begitupun seterusnya pada pilihan *sampian*, *segehan*, *tipat*, *ancak* hingga terakhir di *sanggah cucuk*. Ketika user telah berhasil memainkan semua pilihan menunya maka diakhir akan muncul rating yang diperoleh dari user dan juga terlihat total skor 1 putaran gamenya. Pemain yang memperoleh skor tertinggi akan memperoleh koin yang dapat ditukarkan menjadi *canang* atau bahan lainnya sesuai kebutuhan dan pilihan yang tersedia.

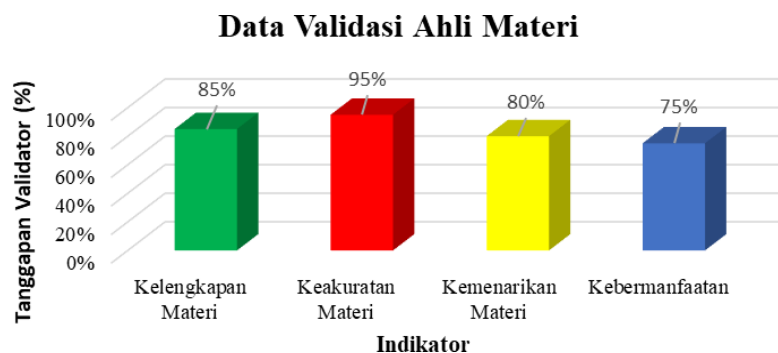
Analisis Kelayakan Teknis Game *Mai Mejejaitan*

Proses pengujian kelayakan penerapan dari *Mai Mejejaitan* divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta penyebaran kuesioner kepada

responden. Dari validasi ahli serta penyebaran kuesioner tersebut didapatkan hasil sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ni Wayan Antari, S.Pd selaku Pelatih UKM Upakara di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Adapun data hasil lembar uji ahli materi disajikan pada Gambar 4.

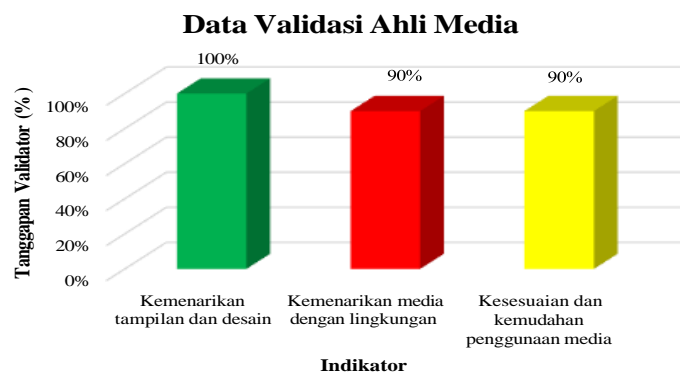


Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji ahli materi pada gambar 4, dapat diinterpretasikan bahwa skor kelengkapan materi sebesar 85%, keakuratan materi 95%, kemenarikan materi yang dikemas 80%, dan kebermanfaatan 75%. Rerata nilai persentase hasil uji ahli materi adalah sebesar 83,75%. Nilai tersebut mengacu pada Skala Likert “Sangat Layak”. Artinya ahli materi menyatakan *Mai Mejejaitan: Game Edukatif Berbasis Digital* sebagai Media Peningkatan Keterampilan Remaja di Bali untuk Mempertahankan Budaya Lokal di Tengah Arus Globalisasi demi Mewujudkan Indonesia Emas “Sangat Layak” dalam meningkatkan keterampilan remaja untuk mempertahankan budaya lokal.

2. Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah I Gede Bintang Arya Budaya, S.Kom., M.Kom., selaku dosen sekaligus Manager Inkubator Bisnis dan Bisnis di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali. Adapun data hasil uji ahli media disajikan pada Gambar 5.

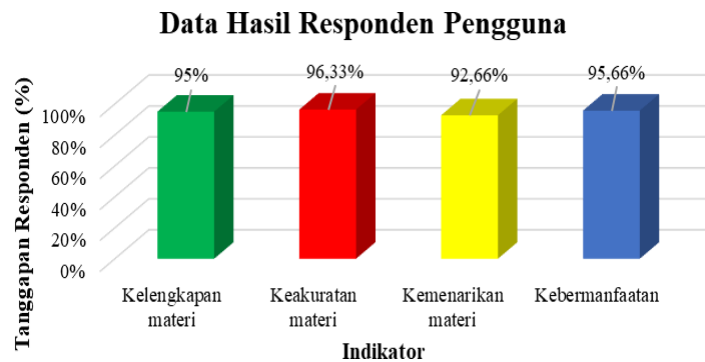


Gambar 5. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil uji ahli materi pada Gambar 5, dapat diinterpretasikan bahwa skor kemenarikan tampilan dan desain sebesar 100%, kemenarikan media dengan lingkungan 90%, kesesuaian dan kemudahan penggunaan media 90%. Rerata nilai persentase hasil uji ahli media adalah sebesar 93,33%. Nilai tersebut mengacu pada Skala Likert “Sangat Layak”. Artinya ahli materi menyatakan bahwa Game *Mai Mejejaitan* “Sangat Layak” digunakan dan diaplikasikan secara luas.

3. Hasil Analisis Penilaian Remaja

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 50 remaja berusia 12-17 tahun di Desa Kayubihi, Bangli, didapatkan hasil seperti Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Responden Remaja

Berdasarkan hasil kuesioner responden diatas, dapat diinterpretasikan bahwa skor kelengkapan materi sebesar 95%, keakuratan materi sebesar 96,33%, kemenarikan materi dan desain sebesar 92,66% dan kebermanfaatan sebesar 95,66%. Dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh sudah memenuhi rentang presentase dari uji kelayakan penerapan sangat layak untuk diterapkan dan penilaian dari remaja menyatakan bahwa game *Mai Mejejaitan* menyajikan materi terkait budaya *mejejaitan* yang menarik, permainan yang interaktif, dan mudah dipahami oleh remaja terutamanya yang sedang menginjak usia 12 – 17 tahun.

Pengaruh Game Mai Mejejaitan Terhadap Keterampilan Mejejaitan Remaja di Desa Kayubihi Bangli

Untuk mengukur pengaruh game *Mai Mejejaitan*, peneliti melakukan uji coba produk kepada 50 remaja usia 12-17 tahun di Desa Kayubihi, Bangli. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi apakah media game *Mai Mejejaitan* lebih efektif dan berdampak lebih signifikan dibandingkan dengan media yang lainnya. Sebelum media diujicobakan, remaja melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan remaja sebelum menggunakan media. Setelah dilakukan *pretest*, remaja diberikan kesempatan untuk menggunakan media game. Untuk

mengetahui kemampuan remaja setelah menggunakan media game, maka dilakukanlah *posttest*. Soal tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda terkait materi *mejejaitan*. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	72.4240	50	16.09550	2.27625
<i>Posttest</i>	97.5900	50	4.43204	.62678

Guna mengetahui keefektifan media game maka diperlukan uji beda rerata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Langkah awal dalam uji beda rerata yaitu dengan menguji normalitas data. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
<i>Pretest - Posttest</i>	-25.16600	15.43975	2.18351	-29.55393	-20.77807	-11.525	49	.000

Jika jumlah sampel terdiri dari 50, maka uji normalitas menggunakan *paired t test*. Dapat dilihat pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0.000 yang berarti mendekati 0 dan kurang dari 0.05. Sehingga media game *Mai Mejejaitan* efektif untuk digunakan sebagai media edukasi serta memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pengenalan dan pembelajaran budaya *mejejaitan* bagi remaja di Bali.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Desain Game *Mai Mejejaitan* terdiri dari desain budaya Bali mengenai mejejaitan dan dikembangkan untuk *smartphone* berbasis android. Dalam game user dapat memilih menu terkait elemen budaya seperti canang, sampian, segehan, tipat, ancak, dan sanggah cucuk. Mekanisme permainan melibatkan informasi, kuis, dan video tutorial untuk setiap elemen. User dengan skor tertinggi akan mendapatkan koin yang dapat ditukarkan dengan canang atau bahan lain. Game ini tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi mengenai budaya Bali serta mendorong pemain untuk belajar melalui fitur kuis dan tutorial.
2. Game *Mai Mejejaitan* sangat layak diimplementasikan berdasarkan hasil validasi ahli materi 83,75% dan validasi ahli media 93,33%. Didukung oleh hasil kuesioner siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan skor 95% untuk kelengkapan materi, 96,33% untuk keakuratan materi, 92,66% untuk kemenarikan materi dan desain, serta 95,66% untuk kebermanfaatan dari game.
3. Pengaruh yang dihasilkan dari *Mai Mejejaitan* adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan remaja di Desa Kayubih, Bangli mengenai *mejejaitan* dan teknik tekniknya, sehingga apabila dalam kehidupan bermasyarakat di Bali mereka tidak lagi kesulitan berbekal pengalaman yang didapatkan dari game *Mai Mejejaitan*.

Saran

Merujuk pada kendala - kendala yang ditemukan dalam proses penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Terkait *user journey* antara penampilan materi tertulis dan video dibuat berdasarkan skenario benar dan salah dari jawaban, diharapkan kedepan dapat dilakukan *assessment* sederhana baik berupa *benchmarking* pada permainan sejenis untuk memastikan *user journey* ini sudah standar.
2. Terkait *Desa, Kala Dan Patra* yang berbeda beda di masing masing daerah, diharapkan kedepan dapat menyertakan sumber materi yang digunakan.

REFERENSI

- Ayu Rahmawati Putri, d. (2020). Perancangan Game Android sebagai Media Edukasi Pembuatan Bebanenan Sederhana kepada Anak-Anak di Denpasar Beserta Media Pendukungnya. *Desain Komunikasi Visual*, 2.
- Chusyairi, A. (2020). Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *JASIKA*, 68.
- Putra, K. Y., Darmawiguna, I., & Arthana, I. (2015). Aplikasi Tetandingan Banten Pejati Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 101.
- Putu Agus Yasa Windu Bukian, d. (2020). Aktualisasi Perempuan Hindu Dalam Jejaitan, Banten Dan Upakara sebagai Pelestarian Budaya dan Kesadaran Estetika Manusia di Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 422.
- Dr. Sri Sumarni, M. (2019). Model Penelitian Pengembangan (R&D) Lima Tahap. 10.
- Gusti Ayu Sri Deniati, dkk. (2022). Implementasi Majejaitan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 233.
- Suharta, I. W. (2022). Relegiusitas Banten Siap Saji di Tengah Transformasi Budaya Masyarakat Bali. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8.