

**KOLABORASI KEMAJUAN TEKNOLOGI BERUPA *GAME* SEBAGAI
UPAYA PELESTARIAN BUDAYA *MEJEJAITAN*
(STUDI KASUS: SMAN 1 TABANAN)**

Ni Kadek Chandadhara Sasmita¹, Luh Dyana Kusuma Wardhana², Luhde
Divanilam Premananda³

^{1 2 3} SMA Negeri 1 Tabanan , Bali, Indonesia

E-mail: chandadharas@gmail.com

ABSTRAK

Mejejaitan dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas menjahit berbagai jenis daun, seperti daun kelapa muda (janur), daun pisang, dan lainnya yang dirangkai menjadi suatu bentuk. Seiring dengan berkembangnya zaman membuat budaya ini perlu dipertahankan dan dilestarikan. Dalam upaya melestarikan budaya mejejaitan tentunya diperlukan berbagai peran, termasuk peran remaja sebagai pelestari budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapatkah Game Buit (Budaya Nyait), yaitu inovasi Penulis dijadikan media yang inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya mejejaitan pada kalangan remaja. Dengan pemberian solusi berupa Game Buit yang merupakan game online sebagai solusi inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya mejejaitan untuk meningkatkan pengetahuan remaja, khususnya pada siswa SMA Negeri 1 Tabanan. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jumlah sampel penelitian ini adalah 30 siswa yang kemudian dipilih kembali sebanyak 10 siswa untuk mengukur pengaruh Game Buit pada kemampuan mejejaitan remaja. Data pengukuran pengetahuan dilakukan melalui dua kali tahap kuesioner berupa pre-test dan post-test. Dari penelitian ini dapat terlihat bahwa pasca diberi perlakuan, terdapat perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut meliputi dari segi waktu pengerjaan maupun hasil yang ditunjukkan pasca diberi perlakuan. Penelitian ini dapat menjadi solusi inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya mejejaitan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMA Negeri 1 Tabanan terhadap mejejaitan.

Kata kunci: *budaya, mejejaitan, game*

PENDAHULUAN

Bali memiliki beragam budaya, di mana dapat didefinisikan sebagai nilai, perilaku, dan tindakan yang muncul dari interaksi manusia (Sumarto, 2019).

Budaya lokal Bali sangat terikat dengan Agama Hindu, nilai-nilai agama ini mendorong praktik yang berkembang menjadi budaya. Salah satu budaya yang lahir dari nilai Agama Hindu adalah *mejejaitan*, yaitu kegiatan menjahit daun seperti janur dan daun pisang menjadi berbagai bentuk (Hariana, 2017).

Suatu budaya sulit bertahan tanpa praktik, terutama di era globalisasi ini yang menantang pelestarian nilai kebudayaan, terutama bagi remaja. Hasil kuesioner yang disebar di SMA Negeri 1 Tabanan dengan responden mencapai 70 siswa menunjukkan bahwa 85,7% mengetahui cara membuat canang, tetapi 14,3% tidak tahu sama sekali. Mayoritas siswa, yaitu sebanyak 60% ingin mendalami cara pembuatannya, meskipun 92,9% menyadari adanya perbedaan budaya *mejejaitan* di berbagai daerah, yang menyebabkan kebingungan.

Remaja memiliki peran penting dalam menjaga budaya karena mereka akan mewariskannya, *game* dinilai sebagai media efektif untuk mendekati remaja dengan melibatkan pemain secara langsung melalui alur interaktif. Di era modern, *game* tidak hanya hiburan tetapi juga media penyampaian pesan atau ide (Sehang, dkk., 2019), seperti *game* simulasi yang dapat menggambarkan kondisi dunia nyata. Oleh karena itu, *Game Buit* hadir untuk melengkapi kekurangan yang ada sebagai upaya pelestarian budaya *mejejaitan*.

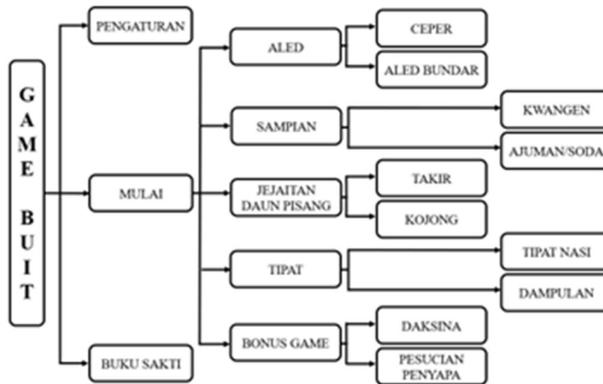
METODE PENELITIAN

Karya tulis ilmiah ini diselesaikan selama 28 hari (2 hingga 30 Desember 2024). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tabanan dengan menggunakan

metode kualitatif, di mana penelitian ini berfokus pada hubungan, aktivitas, situasi, atau materi tertentu (Fadli, 2021). Peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data, yakni kepustakaan, angket, serta eksperimen. Metode kepustakaan umumnya mengkaji budaya, nilai, dan norma yang relevan dengan situasi yang diteliti (Sari, 2020). Metode angket adalah instrumen pengumpulan data berupa pertanyaan untuk responden (Wicaksana, 2020). Angket disebar melalui *Google Form* untuk mengukur minat dan pendapat peserta tentang *Game Buit*. Pada penelitian eksperimen menggunakan metode pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-post-test design*. Metode eksperimen dengan metode adalah metode eksperimen yang melibatkan satu kelompok untuk diberikan perlakuan, tanpa adanya kelompok pembandingan (Saputra, 2017). Tujuannya untuk mengetahui pengaruh kemampuan peserta pada pembuatan canang sebelum dan sesudah bermain *Game Buit*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Buit dirancang untuk meningkatkan upaya pelestarian budaya *mejejaitan* di kalangan remaja. *Prototype Game Buit* dapat diakses melalui *website Scratch* (<https://scratch.mit.edu/projects/1113561223>) dan saat ini *prototype* hanya dapat diakses melalui laptop. Adapun bagan dari *Game Buit*, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Mekanisme *Game Buit*

Game dimulai dengan mengklik menu mulai, di mana pemain memilih satu dari lima bab yang mencakup hasil *mejejaitan* seperti *aled*, *sampian*, *jejaitan* daun pisang, *tipat*, dan *bonus game*. Setiap bab memiliki sub bab, contohnya di bab *aled* terdapat sub bab *ceper* dan *aled bundar*.

Upaya pelestarian budaya *mejejaitan* melalui *game* merupakan media inovatif bagi para remaja. Pada penelitian sebelumnya seperti Putri, dkk. (2019) dan Cinthianingrum, dkk. (2015) juga mengembangkan *game* serupa, yakni metanding bebantenan dan membuat gebogan, tetapi tanpa menerapkan budaya *mejejaitan*. Terdapat peneliti lainnya (Rianti, dkk., 2024) yang membuat solusi berupa *game mejejaitan*, tetapi *game* ini tidak dapat menggambarkan praktik *mejejaitan*. Oleh karena itu, *Game Buit* hadir untuk melengkapi kekurangan dari penelitian sebelumnya. Untuk memastikan, Peneliti melibatkan 30 siswa dari SMA Negeri 1

Tabanan sebagai responden untuk mencoba *prototype Game Buit* melalui *website Scratch* pada 22 Desember 2024 secara daring. Responden memainkan *Game Buit* lalu memberikan kesan dan pesan melalui *Google Form* yang telah disediakan.

Hasilnya menunjukkan bahwa 96,7% (29 siswa) menyatakan media seperti *game* dapat membantu dalam pemahaman budaya *mecejaitan*.

Dari 30 siswa responden, diambil 10 siswa untuk mengikuti tes untuk mengetahui pengaruh *Game Buit* terhadap kemampuan *mecejaitan* remaja. Pada tanggal 21 Desember 2024, dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan siswa dalam membuat canang *ceper*. *Pre-test* dilakukan secara daring melalui *Google Meet* dengan waktu ± 8 menit. Berikut waktu yang dihabiskan.

Tabel 1

Hasil *Pre-Test*

Nama	Waktu	Keterangan	Nama	Waktu	Keterangan
AA	8.00	Belum selesai	AF	8.00	Sudah selesai
AB	8.00	Belum selesai	AG	8.00	Belum selesai
AC	3.24	Sudah selesai	AH	8.00	Belum selesai
AD	8.00	Sudah selesai	AI	8.00	Sudah selesai
AE	8.00	Belum selesai	AJ	8.00	Belum selesai

*Waktu dalam bentuk menit

Setelah waktu yang ditentukan berakhir, canang yang sudah dan belum selesai didokumentasikan untuk dinilai oleh tim penilai, yaitu Ibu Ni Wayan Kurnia

Wagiswari, S. Ag., M.Pd. (penilai 1), selaku guru Agama Hindu di SMA Negeri 1 Tabanan dan Ibu Ayu Trisna Dewi Prihatini, S.Pd. (penilai 2), selaku guru Seni Budaya di SMA Negeri 1 Tabanan. Berikut hasil penilaiannya.

Tabel 2

Hasil Penilaian *Pre-Test* Penilai 1

Indikator	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ
Kerapian dan Simetris	1	2	4	4	4	3	2	2	3	2

Proporsi dan Ukuran	1	2	4	4	4	3	2	2	3	2
<u>Ketelitian dan Detail</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>

*Rentang penilaian dari 1-5

Tabel 3

Hasil Penilaian *Pre-Test* Penilai 2

Indikator	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ
Kerapian dan Simetris	2	3	4	4	4	4	2	4	3	3
Proporsi dan Ukuran	2	2	4	4	4	4	2	4	3	3
Ketelitian dan Detail	2	2	3	3	4	3	2	4	3	2

*Rentang penilaian dari 1-5

Setelah *pre-test* dilaksanakan, pada tanggal 21 Desember 2024, responden diberikan tautan untuk bermain *prototype Game Buit* sebanyak tiga kali. Kemudian, pada 22 Desember 2024, diadakan *post-test* untuk mengukur kemampuan praktik siswa dalam membuat canang *ceper* setelah bermain *Game Buit* secara daring dengan waktu ± 8 menit. Berikut waktu yang dihabiskan.

Tabel 4

Hasil *Post-Test*

Nama	Waktu	Keterangan	Nama	Waktu	Keterangan
AA	8.00	Sudah selesai	AF	8.00	Sudah selesai
AB	6.18	Sudah selesai	AG	8.00	Sudah selesai
AC	6.04	Sudah selesai	AH	6.51	Sudah selesai
AD	8.00	Sudah selesai	AI	8.00	Sudah selesai
AE	5.49	Sudah selesai	AJ	8.00	Sudah selesai

*Waktu dalam bentuk menit

Setelah *post-test* berakhir, dilanjutkan dengan dokumentasi hasil canang *ceper* untuk dijadikan sebagai media penilaian oleh tim penilai. Berikut hasil penilaiannya.

Tabel 5

Hasil Penilaian *Post-Test* Penilai 1

Indikator	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	Kerapian dan Simetris
	2	2	4	4	4	4	2	4	3	3	5
	4	3	3	2	4	1					

Proporsi dan Ukuran	2	2	4	5	4	3	3	2	5	2
Ketelitian dan Detail	2	2	3	4	3	3	2	2	4	1

*Rentang penilaian dari 1-5

Tabel 6

Hasil Penilaian <i>Post-Test</i> Penilai 2										
Indikator	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ
Kerapian dan Simetris	3	2	4	4	2	4	2	2	4	2
Proporsi dan Ukuran	3	2	4	4	2	4	2	2	4	2
Ketelitian dan Detail	2	2	4	3	2	3	2	2	3	2

*Rentang penilaian dari 1-5

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, secara keseluruhan terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam membuat canang *ceper*, meskipun beberapa responden mengalami penurunan karena belum bisa membuat canang *ceper* dalam waktu 8 menit. Hasil menunjukkan responden berhasil menyelesaikan canang *ceper* tanpa kekurangan, membuktikan *Game Buit* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam *mejejaitan*. Selain itu, Peneliti juga melakukan analisis SWOT untuk mengidentifikasi sisi internal dan eksternal *Game Buit*, guna membantu pengembangan lebih lanjut.

ANALISIS SWOT GAME BUIT



Gambar 2. Analisis SWOT *Game Buit*

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kesimpulan yang dapat ditarik ialah *Game Buit* dapat dijadikan media inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya

mejejaitan karena memiliki gambaran visual yang menarik sehingga pemain tidak bosan dalam meningkatkan pemahaman dalam *mejejaitan*. Berdasarkan kesimpulan tersebut, Peneliti memiliki beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu sebagai berikut.

1. Kepada pemerintah diharapkan mendukung *Game Buit* sebagai sarana pelestarian budaya *mejejaitan*.
2. Kepada remaja, disarankan memanfaatkan *Game Buit* untuk memahami dan melestarikan budaya *mejejaitan*.
3. Kepada peneliti berikutnya, diharapkan melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini untuk pelestarian budaya *mejejaitan* melalui media game.

IMPLIKASI HASIL PENELITIAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

Game Buit terbukti sebagai media inovatif yang memadukan teknologi modern untuk melestarikan budaya *mejejaitan*. Pengujian di SMA Negeri 1 Tabanan menunjukkan *Game Buit* menarik, interaktif, dan efektif memberikan wawasan budaya kepada remaja. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dikaji pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Keterbatasan literatur dan pengetahuan Peneliti tentang budaya *mejejaitan* menyebabkan kelemahan dalam pembahasan maka butuh penelitian lanjutan.
2. Keterbatasan waktu menyebabkan pengujian dilakukan daring dan data kuesioner terkadang tidak mencerminkan pendapat responden secara akurat karena perbedaan pemikiran.

3. Keterbatasan pada jumlah responden kuesioner dan sampel sehingga kurang mewakili kondisi nyata di lapangan.

REFRENSI

- Cinthianingrum, R., Wiranatha, A. A. A. C., dan Rusjyanthi, N. K. D. 2015. Aplikasi Game Membuat Gebogan. *Jurnal Harian Regional*, 3(3).
- Fadli, M. R. 2021. Memahami desain metode Penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1):33-54.
- Hariana, K. 2017. Banten Canang Sari sebagai Identitas Budaya Bali dalam Pewarisan Pendidikan Estetika dan Ecoart di Sulawesi Tengah. Seminar Nasional Seni dan Desain: “Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain”.
- Saputra, A. 2017. Penggunaan Media Pop-up sebagai Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik. *PEDADIDAKTA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 4(2):76–84.
- Sari, M., dan Asmendri, A. 2020. Penelitian kepustakaan (library research) dalam Penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1):41-53.
- Sehang, J. D., Tulenan, V., dan Sambul, A. M. 2019. Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1):79-88.
- Sumarto. 2019. Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Jurnal literasiologi*, 1(2):144-159.
- Putri, A. R., Swandi, I. W., dan Artha, I. G. A. I. B. 2019. Perancangan Game Android sebagai Media Edukasi Pembuatan Bebantenan Sederhana kepada Anak-Anak di Denpasar Beserta Media Pendukungnya. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain*.
- Rianti, N. W. C. N., Alinski, P. S. M., Diantari, K., dan Madiya, I. W. 2024. 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. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 4:223-241.
- Wicaksana, E. 2020. Efektifitas pembelajaran menggunakan moodle terhadap motivasi dan minat bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2):117-124.