

**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**

Ni Wayan Cristina Nita Rianti<sup>1</sup> Putu Stefhani Marsha Alinski<sup>2</sup>

Kadek Diantari<sup>3</sup> I Wayan Madiya<sup>4</sup>

Email : nitarianti21109@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the Bali due to modernization, triggering the need for effective, waning of sewing culture in educational and interactive communication media as a means of introducing sewing to teenagers in Bali. The aims of this research are (1) to describe the design and working mechanism of the Mai Mejejaitan game, (2) to analyze the technical feasibility of the Mai Mejejaitan game, (3) to analyze the influence of the Mai Mejejaitan game on the sewing skills of teenagers in Kayubihi Village, Bangli. This research uses the ADDIE Research & Development model approach which was carried out at SMAN Bali Mandara and Kayubihi Village, Bangli from 5 October – 22 December 2023. The subjects of this research were 1 material expert, 1 media expert, and 50 teenagers aged 12 – 17year in Kayubihi Bangli Village while the object of this research is the digital-based educational game "Mai Mejaitan" as a medium for preserving local culture. The data collection methods used were: literature study, observation and questionnaires. Data is processed based on a qualitative descriptive approach. The results of this research are (1) the design and working mechanism of the Mai Mejejaitan media is a digital-based game design that can be accessed on Android smartphones, users can choose menus related to cultural elements such as canang, sampian, segehan, tipat, ancak, sanggah cucuk, and to obtain each player must complete the information board, quiz and video tutorial for each element, (2) the technical feasibility of the Mai Mejaitan media is very feasible to implement which refers to the validation results from material experts 83.75% and media experts 93.33%, ( 3) the influence of the Mai Mejaitan game is to increase the knowledge and skills of teenagers and become an interactive medium that supports the preservation of Balinese culture and local wisdom amidst globalization.*

**Keywords:**

**Modernization, local culture, mejejaitan, game, Mai Mejejaitan**  
**Corresponding Author:**

## PENDAHULUAN

Bali dikenal sebagai pulau seribu pura dan identik dengan agama Hindu yang kaya akan warisan budaya leluhur. Kebudayaan Bali menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal bahkan manca negara, sehingga Bali menjadi tujuan wisata yang sangat terkenal di seluruh dunia (Arthana, dkk., 2017). Di Bali, terdapat tujuh unsur dalam kebudayaan universal, yaitu sistem religi dan upacara keagamaan, sistem organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian hidup, sistem teknologi dan peralatan, bahasa serta kesenian. *Banten* merupakan salah satu warisan budaya Bali yang termasuk ke dalam sistem religi dan upacara keagamaan sebagai sarana persembahan bagi umat Hindu untuk mendekatkan diri dengan Ida Sang Hyang Widhi. Dalam pembuatan *banten* terdapat aktivitas lain di dalamnya yang disebut dengan *mejejaitan*. Secara konseptual *mejejaitan* adalah aktivitas memotong janur kemudian merangkainya menggunakan *semat* sehingga menciptakan hasil karya yang disebut dengan *jejaitan*. Aktivitas *mejejaitan* ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena harus dihayati, dipelajari dan juga dipahami. Selain itu, *jejaitan* sebagai bagian dari *piranti banten* (sesajen) merupakan perwujudan Ida Sang Hyang Widhi Wasa sehingga perlu dipahami secara seksama nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Di era digital ini, tantangan terhadap budaya sangat berpengaruh terhadap remaja. Terutama bagi remaja putri yang sangat sedikit berminat belajar *mejejaitan*. Menurut Jero Gede Suwena Putus Upadhesa, Bendesa Agung MUDP Bali, dalam artikel Bali Express yang berjudul “Remaja Kurang Peduli, Serati Banten Minim Peminat”, peran generasi tua dalam mengajarkan tradisi yang ada semakin berkurang, hal itu dilihat dari banyaknya

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*.

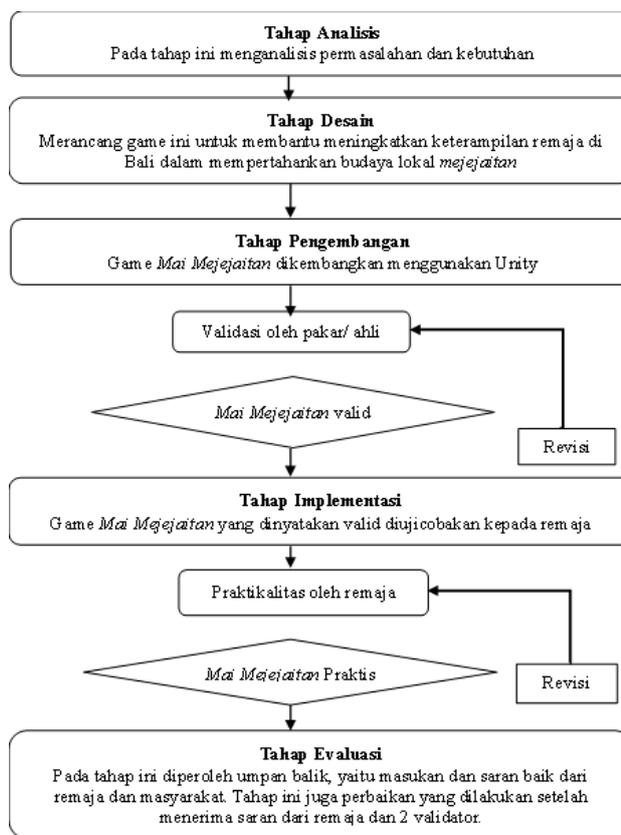
Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *hardware* dengan spesifikasi hard disk 500GB, Ram 8 GB dengan sistem operasi *Windows 10 Pro* dan menggunakan *Software Unity*.

### **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)

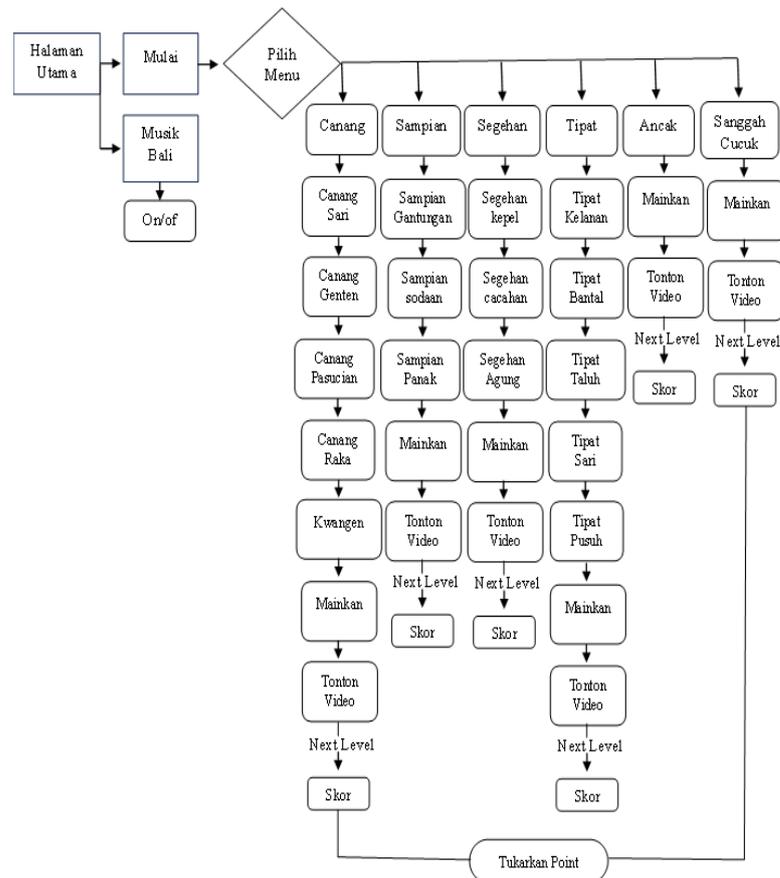
Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan remaja terhadap suatu media yang dapat meningkatkan keterampilan budaya lokal di tengah arus globalisasi dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh remaja. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu, (1) permasalahan apa yang sering terjadi terhadap 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 selanjutnya 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
$25 < P < 43$	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. Selajutnya 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.

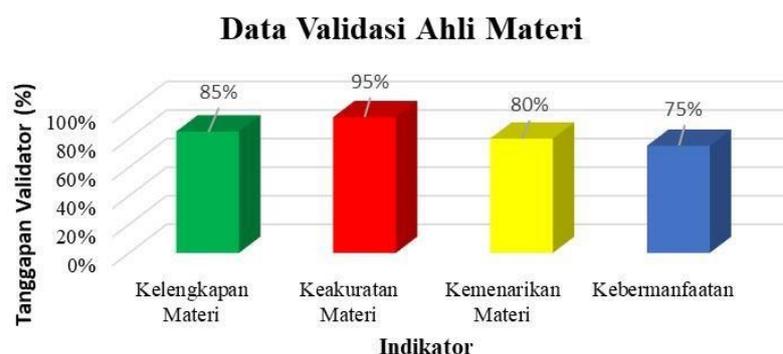
#### **Analisis Kelayakan Teknis Game *Mai Mejejaitan***

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.

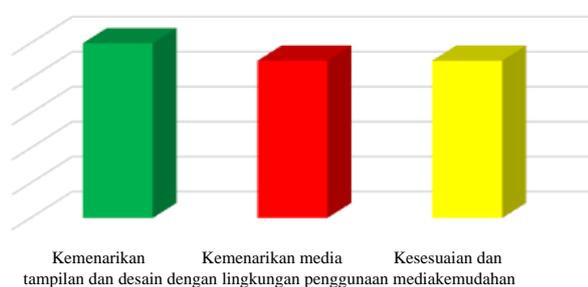


**Gambar 4.** Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

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						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				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 Kayubihi, 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. ( ). Perancangan Game Android sebagai Media Edukasi Pembuatan Bebantenan Sederhana kepada Anak-Anak di Denpasar Beserta Media Pendukungnya. *Desain Komunikasi Visual*, .
- Chusyairi, A. ( ). Game Gandrung StORIES Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *JASIKA*, .
- Putra, K. Y., Darmawiguna, I., & Arthana, I. ( 5). Aplikasi Tetandingan Banten Pejati Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, .
- Putu Agus Yasa Windu Bukian, d. ( ). Aktualisasi Perempuan Hindu Dalam Jejaitan, Banten Dan Upakara sebagai Pelestarian Budaya dan Kesadaran Estetika Manusia di Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, .
- Dr. Sri Sumarni, M. ( ). Model Penelitian Pengembangan (R&D) Lima Tahap. .
- Gusti Ayu Sri Deniati, dkk. ( ). Implementasi Majejaitan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5- Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 33.
- Suharta, I. W. ( ). Relegiusitas Banten Siap Saji di Tengah Transformasi

Budaya Masyarakat Bali. *Jurnal Penjaminan Mutu*, .