

**GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA EVALUASI MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DI KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
Konsentrasi Pendidikan Seni



oleh

Tresna Noventy Mikdar
NIM 1906546

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI (S2)
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

***Game* Edukasi sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama**

Oleh
Tresna Noventy Mikdar

S.Pd UPI Bandung, 2021

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Sekolah Pascasarjana Program Studi Pendidikan Seni

© Tresna Noventy Mikdar 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

TRESNA NOVENTY MIKDAR
GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA EVALUASI MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Trianti Nugraheni, M.Si

NIP. 1973 0316 199702 2 001

Pembimbing II



Dr. Tri Karyono, M.Sn

NIP. 1966 1107 1994 021001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni (S2)



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D

NIP. 1963 0517 19003 2001

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yakni produk yang dapat digunakan untuk evaluasi mata pelajaran seni budaya yakni *game* edukasi. Pengembangan produk *game* edukasi dalam penelitian ini sudah dilakukan tiga kali uji coba yakni oleh ahli media, uji coba secara terbatas oleh kelompok kecil dan uji coba secara luas oleh kelompok besar serta penyebaran angket. Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki evaluasi proses pembelajaran seni budaya, untuk mengetahui kelayakan tampilan *game* edukasi serta untuk mengetahui kesesuaian antara konten *game* edukasi dengan kompetensi dasar. Proses evaluasi kognitif mata pelajaran seni budaya di SMPN 4 Padaherang, menurut peserta didik itu mengerikan serta peserta didik sering merasa gugup ketika melaksanakan evaluasi pengetahuan atau kognitif. Maka, perlu inovasi baru dalam proses evaluasi pembelajaran secara jelas, terperinci dan komprehensif sesuai dengan kompetensi dasar. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis dengan sederhana dengan menggunakan presentase. Adapun hasil penelitian ini yakni Penilaian tampilan *game* edukasi dari ahli media sebesar 85% dan dikategorikan sangat layak, penilaian penggunaan *game* edukasi dari ahli media sebesar 90% dan dikategorikan sangat layak, data mengenai penilaian tampilan *game* edukasi dari kelompok kecil sebesar 94% dan dikategorikan sangat layak, data mengenai penilaian kesesuaian antara konten *game* dengan kompetensi dasar dari kelompok kecil yakni sebesar 77% dan dikategorikan sangat layak, penilaian tampilan *game* dari kelompok besar diperoleh data sebesar 91% dan dikategorikan sangat layak, data penilaian mengenai kesesuaian antara konten *game* dengan kompetensi dasar dari kelompok besar sebesar 81% dan dikategorikan sangat layak.

Kata kunci: *game* edukasi, evaluasi, seni budaya

ABSTRACT

This study develops a product that is a product that can be used to evaluate cultural arts subjects, namely educational games. The development of educational game products in this study has been carried out three times, namely by media experts, limited trials by small groups and broad trials by large groups and distributing questionnaires. The purpose of this study is to improve the evaluation of the cultural arts learning process, to determine the feasibility of displaying educational games and to determine the suitability between educational game content and basic competencies. According to the students, the cognitive evaluation process for arts and culture subjects at SMPN 4 Padoherang was terrible and students often felt nervous when carrying out knowledge or cognitive evaluations. So, new innovations are needed in the learning evaluation process in a clear, detailed and comprehensive manner in accordance with basic competencies. This research method uses Research and Development. The quantitative data obtained were analyzed simply by using percentages. The results of this study are the assessment of the appearance of educational games from media experts by 85% and categorized as very feasible, the assessment of the use of educational games from media experts by 90% and categorized as very feasible, data regarding the assessment of the appearance of educational games from small groups of 94% and categorized as very appropriate, data regarding the assessment of suitability between game content and basic competencies from small groups which is 77% and categorized as very feasible, game display assessments from large groups obtained data of 91% and categorized as very feasible, assessment data regarding the suitability between game content and basic competencies from the large group by 81% and categorized as very feasible.

Keywords: educational games, evaluation, cultural arts

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHANAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Tesis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Mata Pelajaran Seni Budaya	8
2.2 Evaluasi	13
2.3 <i>Game</i> Edukasi	18
2.4 Penelitian Terdahulu	32
2.5 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Partisipan	38
3.3 Lokasi Penelitian	38
3.4 Instrumen Penelitian	39
3.5 Prosedur Penelitian	44
3. 6 Analisis Data	45

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Temuan	48
4.2 Pembahasan	121
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	130
5.1 Kesimpulan	130
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	137
RIWAYAT HIDUP	278

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	8
Tabel 2.2	9
Tabel 2.3	11
Tabel 2.4	17
Tabel 3.1	39
Tabel 3.2	40
Tabel 3.3	40
Tabel 3.4	41
Tabel 3.5	43
Tabel 3.6	45
Tabel 3.7	46
Tabel 4.1	48
Tabel 4.2	57
Tabel 4.3	59
Tabel 4.4	96
Tabel 4.5	97
Tabel 4.6	97
Tabel 4.7	98
Tabel 4.8	99
Tabel 4.9	101
Tabel 4.10	101
Tabel 4.11	102
Tabel 4.12	103
Tabel 4.13	103
Tabel 4.14	104
Tabel 4.15	104
Tabel 4.16	106

Tabel 4.17	107
Tabel 4.18	107
Tabel 4.19	116
Tabel 4.20	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	24
Gambar 2.2	24
Gambar 2.3	25
Gambar 2.4	26
Gambar 2.5	26
Gambar 2.6	27
Gambar 2.7	28
Gambar 2.8	28
Gambar 2.9	29
Gambar 2.10	29
Gambar 2.11	30
Gambar 2.12	31
Gambar 2.13	31
Gambar 3.1	37
Gambar 4.1	62
Gambar 4.2	63
Gambar 4.3	64
Gambar 4.4	65
Gambar 4.5	66
Gambar 4.6	67
Gambar 4.7	68
Gambar 4.8	69
Gambar 4.9	70
Gambar 4.10	71
Gambar 4.11	72
Gambar 4.12	73
Gambar 4.13	74

Gambar 4.14	75
Gambar 4.15	76
Gambar 4.16	77
Gambar 4.17	78
Gambar 4.18	79
Gambar 4.19	80
Gambar 4.20	81
Gambar 4.21	82
Gambar 4.22	83
Gambar 4.23	84
Gambar 4.24	85
Gambar 4.25	86
Gambar 4.26	87
Gambar 4.27	88
Gambar 4. 28	89
Gambar 4. 29	90
Gambar 4.30	91
Gambar 4.31	92
Gambar 4.32	93
Gambar 4.33	94
Gambar 4.34	95
Gambar 4.35	100
Gambar 4.36	105
Gambaer 4.37	109
Gambar 4.38	110
Gambar 4.39	111
Gambar 4.40	112
Gambar 4.41	113
Gambar 4.42	114

Gambar 4.43	115
-------------------	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	134
Lampiran 2	136
Lampiran 3	160
Lampiran 4	165
Lampiran 5	177
Lampiran 6	237
Lampiran 7	239

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal:

- Arikunto. (2012). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ruhimat, dkk. (2013). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purnomo, dkk. (2017). *Seni Budaya*. Solo. PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, A., Feronika, T., & Milama, B. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurtilas*. Jakarta: Yasmi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wulan, E. R. & Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Anshori, D. S. (2019). Pengembangan Evaluasi Berbasis Penalaran dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Indonesian Language Education and Literature*. IV(2), 129-143. doi: <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i2.1505>
- Dewi, dkk. (2019). Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement, I(1)*, 59-67. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/abi.v1i1.6791>
- Gunawan, H. & Esabella, S. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sumbawa Berbasis Android. *Jurnal Matrik*, 18(1), 73-85. doi: <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i1.335>
- Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9, 920 – 935. doi: <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>

- Nugraha, A., C., Khairudin, M., & Hertanto, D., B. (2017). Rancang Bangun *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, I(1), 92-98. doi: <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1>
- Sukanti. (2006). Evaluasi Proses Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar. V(2), 1-19. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v5i2.1781>
- Widiyawati, Y., Winarni, D. S., & Naimah, J. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidik Sains Indonesia*, 7(2), 91-100. doi: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Widaningsih. *Seni Budaya dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif*. [Online]. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2826/1847>

2. Peraturan Perundangan:

Permendikbud nomor 37 tahun 2018 tentang Tujuan Kurikulum dan Empat Kompetensi.

3. Sumber *Online* dan Bentuk Lain:

- Furiyanti. 2018. *Aplikasi Tebak Gambar dan Pengenalan Pakaian Adat Berbasis Android*. [Online]. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/151573735.pdf>
- Fauzan. 2011. *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. [Online]. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/45834/1/Analisis%20Kelayakan%20Media%20Pembelajaran%20Perakitan%20Komputer%20untuk%20SMK.pdf>
- Indroyono. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi “Students Explore” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-khaeriyah Kota Semarang”. [Online]. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31053>
- Oktaviana. 2016. *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1*

- Prambanan Klaten.* [Online]. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/78028798.pdf>
- Adat Budaya Indonesia. Gambar Budaya Khas Jawa. Diakses dari <https://budayaadatkita.blogspot.com/2002/09/budaya-khas-jawa.html>
- Aliciarahma. *Gambar Tari Wayang.* Diakses dari https://www.google.com/search?q=tari+wayang&rlz=1C1CHBF_enID938ID938&sxsrf=ALeKk00QG3Rl3vdldkYjg8oFBtYrofXsyw:1623379516671&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi0xrT7x47xAhXl63MBHVArB8sQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1366&bih=578#imgrc=1cxfu7txuaeJoM
- Ayumira. *Gambar Tari Tunggal.* Diakses dari <http://ayumira333.blogspot.com/2015/02/tari-tunggal-berpasangan-dan-kelompok.html>
- Ayumira. *Gambar Tari Berpasangan.* Diakses dari <http://ayumira333.blogspot.com/2015/02/tari-tunggal-berpasangan-dan-kelompok.html>
- Ayumira. *Gambar Tari Kelompok.* Diakses dari <http://ayumira333.blogspot.com/2015/02/tari-tunggal-berpasangan-dan-kelompok.html>
- Indonesiakaya. *Gambar Tari Soya-soya.* Diakses dari <https://www.utakatikotak.com/Tari-Soya-soya-Sejarah-Gerakan-dan-Properti-yang-Dipakai/kongkow/detail/20266#>
- Jagel.id . Gambar Make Up. Diakses dari <https://www.jagel.id/list/gita-make-up-215422>
- Kata kerja operasional taksonomi bloom. Diakses dari <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2018/03/00-KATA-KERJA-OPERASIONAL-KKO-EDISI-REVISI-TEORI-BLOOM.pdf>
- Kompas. *Properti Tari.* Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/08/21/170012069/properti-tari-pengertian-jenis-dan-fungsinya?page=all>
- Senitari.upi.edu. *Gambar Dramatari.* Diakses dari <http://senitari.upi.edu/category/event/>

Silabus seni budaya. Diakses dari <https://drive.google.com/file/d/1UtO0ZNEesZ0L28Is4rklouWcTAME9bno/view>

Sixx Design. Gambar Tari Bali. Diakses dari <https://blog.mistraladin.com/7-rekomendasi-wisata-budaya-di-bali-untuk-bikin-liburan-kamu-lebih-berkesan/>

Visit Palembang. Gambar Tari Gendhing Sriwijaya. Diakses dari <https://visitpalembangcity.blogspot.com/2016/09/tari-gending-sriwijaya.html>