

**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI KEJEI TERHADAP
KEMAMPUAN KETERAMPILAN PRAKTIK SENI KELAS V
SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
MARSYA AGUSTINA
NIM : 22591122**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal. Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Prodi PGMI

di-Curup

Assalam 'ualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Marsya Agustina (22591122) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul **“PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI KEJEI TERHADAP KEMAMPUAN KETERAMPILAN PRAKTIK SENI KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA”**, sudah dapat diajukan dalam Munaqasah Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.

Demikian Permohonan ini kami ajukan. Atas perhatiannya kami ucapkan Terimakasih.

Wassalam 'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 02 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Gntur PutraJaya, S. Sos., M.M
NIP. 196904131999031005

Pembimbing II



Jauhari Kumara Dewi, M. Pd
NIP. 199108242020122005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marsya Agustina

Nim : 22591122

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah orang lain ajukan untuk memproleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan dengan sebagai semestinya.

Curup, 8 Juni 2026

Penulis,



Marsya Agustina

Nim. 22591122



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fnx 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **643** /In.34/FT/PP.00.9/06/2026

Nama : Marsya Agustina
NIM : 22591122
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Game Edukasi Kejei terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Kamis, 18 Juni 2026
Pukul : 09.30-11.00 WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretari,

Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos. MM
NIP. 196904131999031005

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108243020122005

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Sagiman, M. Kom
NIP. 197905012009011007

Yosi Yulizah, M.Pd. I
NIP. 199107142019032026

Mengetahui
Dekan
Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya**”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu. Dr. Eka Apriani, M. Pd. selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Ansori, M. Hum. selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M. Kom. selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Kumala Sari, S. Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Yosi Yulizah, M. Pd. I. Selaku Pembimbing Akademik
8. Bapak Dr. Guntur PutraJaya, S. Sos. MM selaku Pembimbing I dan Ibu Jauhari Kumara Dewi, M. Pd selaku Pembimbing II.

9. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Staf Pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Ibu Wahyuningsih, M. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 77 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 02 Juni 2026

Penulis.



Marsya Agustina

NIM. 22591122

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan sholatmu
Sebagai penolongmu, sesungguhnya
Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)

“Setiap luka mengajarkan arti kuat,
Dan setiap perjuangan akan menemukan bahagiannya sendiri”.

(Marsya Agustina)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini penulis dedikasikan sebagai bentuk rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, (Ayah Machrozi dan Ibu Nurcaya) Terima kasih atas cinta yang tidak pernah berkurang, doa yang tidak pernah putus, serta pengorbanan yang mungkin tidak akan pernah bisa terbalaskan. Terima kasih telah menjadi alasan terbesar aku tetap bertahan hingga saat ini. Di balik selesainya skripsi ini, ada lelah kalian yang disembunyikan, ada air mata yang dipendam, dan ada harapan besar yang selalu kalian titipkan untuk masa depanku. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi sedikit kebahagiaan dan kebanggaan untuk Ayah dan Ibu. dan Terimakasih Mamas dan Ayuk Ipar sudah sayang sama adikmu yang banyak maunya ini. Sekali Lagi Terimakasih karena selalu menjadi tempat pulang ketika dunia terasa begitu melelahkan.
2. Terimakasih kepada diri sendiri, Marsya Agustina. Karena telah percaya bahwa setiap usaha sekecil apapun tetap memiliki arti. Terima kasih karena masih mau melangkah, meski terkadang jalan yang ditempuh seringkali gelap dan penuh ragu. Tulisan ini bukan hanya hasil kerja keras, tetapi juga bukti bahwa diri ini mampu melewati segala keterbatasan dan luka yang pernah dirasakan.
3. Para rekan seperjuangan di angkatan 2022 IAIN Curup Khesya Huriya Nabila, Amel, Lina, Weni, Tiara, Inka, serta Teman-teman KKN Fitri Elviani dan Fanisa Fitri yang selalu ada dalam setiap cerita perjuanganku. Terima kasih telah membantu, mendukung, menguatkan, mendengarkan keluh kesahku, serta menemani hari-hari sulit selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Kalian menjadi bagian dari perjuangan yang tidak akan terlupakan.

4. Seluruh Mahasiswa PGMI Angkatan 2022 terkhusus lokal F terima kasih telah memberikan warna dan semangat dalam perkuliahan.
5. Untuk seseorang yang selalu ada di waktu yang tidak terduga, terima kasih karena meskipun perkenalan kita masih begitu singkat, kamu sudah mau menemani proses panjang dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih untuk setiap perhatian, semangat, doa, dan waktu yang diberikan di tengah lelah dan banyaknya tekanan yang harus dilewati. Semoga segala kebaikan yang kamu berikan akan selalu kembali dalam bentuk kebahagiaan dan hal-hal baik dalam hidupmu.
6. Almamater tercinta IAIN Curup terima kasih telah membersamaiku selama kuliah di IAIN Curup.

ABSTRAK

MARSYA AGUSTINA, NIM 22591122 “**Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya**” Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan minimnya integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kemampuan keterampilan praktik seni siswa sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP di kelas V SDN 77 Rejang Lebong. 2) Mengetahui pengaruh media game edukasi Kejei terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang di gunakan adalah *Pre-Eksperimen Design One Grup Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong yang berjumlah 26 siswa, yang sekaligus dijadikan sampel penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dari penggunaan media game edukasi Kejei menunjukkan bahwa 1) Didapatkan hasil rata-rata *Pretest* yaitu 69,92 dan *Posttest* yaitu 81,38 hal ini menunjukkan tingkat kemampuan keterampilan praktik seni siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada penggunaan media game edukasi kejei ini mengalami peningkatan. 2) Dari hasil uji *Paired Sample t-test*, diperoleh nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar 0,000, nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12.247 > 2.05954$ Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga penerapan media game edukasi Kejei terdapat pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisional (Seni Kejei) kelas V SDN 77 Rejang Lebong.

Kata Kunci: **Media Game Edukasi Kejei, Keterampilan Praktik Seni, SBdP**

DAFTAR ISI

COVER	ii
PENGAJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
B. Penelitian Relevan	50
C. Kerangka Pikir	53
D. Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	57

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	58
D. Variabel Penelitian.....	59
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
F. Uji Coba Instrumen.....	65
G. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	74
B. Hasil Penelitian.....	81
1. Deskripsi Data.....	81
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	82
3. Pengujian Hipotesis.....	84
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	85
C. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105
DOKUMENTASI.....	149
BIODATA.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Gambar Media Game Edukasi Kejei	46
Tabel 3.1 Desain Penelitian	57
Tabel 3.2 Jumlah kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong	58
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	59
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Pada Item Kuesioner	61
Tabel 3.5 Kisi - kisi Instrumen Angket Media Game Edukasi Kejei	62
Tabel 3.6 Kisi - kisi Instrumen Angket Keterampilan Praktik Seni	63
Tabel 3.7 Hasil Pengujian Validitas Angket/kuesioner	67
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Reliabilitas	69
Tabel 3.9 Hasil Pengujian Reliabilitas Angket / Kuesioner	70
Tabel 3.10 Kriteria Interval rata-rata	73
Tabel 4.1 Identitas SDN 77 Rejang Lebong	75
Tabel 4.2 Keadaan Guru SDN 77 Rejang Lebong	78
Tabel 4.3 Keadaan Siswa SDN 77 Rejang Lebong	79
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SDN 77 Rejang Lebong	80
Tabel 4.5 Hasil Deskriptif Statistik	81
Tabel 4.6 Hasil Interpretasi Deskriptif Statistik	82
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest	83
Tabel 4.8 Hasil Uji t pada data Pretest dan Posttest	84
Tabel 4.9 Hasil Rata-rata Pretest dan Posttest	85
Tabel 4.10 Hasil data Pengaruh Media terhadap Praktik Seni Siswa	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Sempro	106
Lampiran 2 Sk Pembimbing	107
Lampiran 3 Surat Izin Permohonan Penelitian	108
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	109
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian	110
Lampiran 6 Validasi Instrumen Penelitian	111
Lampiran 7 Kartu Bimbingan	112
Lampiran 8 Lembar Jawaban Angket Uji Coba	114
Lampiran 9 Angket / Kuesioner Penelitian	118
Lampiran 10 Lembar Jawaban Angket Pada Pretest	120
Lampiran 11 Lembar Jawaban Angket Pada Posttest	126
Lampiran 12 Modul Ajar	132
Lampiran 13 Jawaban Responden Pada Angket Uji Coba	141
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Angket Pada Uji Coba	142
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pada Uji Coba	145
Lampiran 16 Jawaban Responden Pada Angket Pretest Dan Posttest	146
Lampiran 17 Hasil Paired Samples Statistics & Samples Correlations	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi penerus dipersiapkan untuk menghadapi tantangan zaman dengan bekal pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang kuat. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹ Dalam konteks global yang terus berkembang, kualitas pendidikan menjadi faktor penentu daya saing suatu bangsa. Oleh karena itu, pembenahan sistem pendidikan, baik dari segi kurikulum, metode pembelajaran, maupun media pembelajaran, perlu terus dilakukan secara berkesinambungan.

Dalam konteks pendidikan dasar, kualitas pembelajaran menjadi fondasi yang sangat menentukan keberhasilan jenjang pendidikan berikutnya. Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di Indonesia mendorong setiap satuan pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.² Dengan demikian, pembelajaran

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78).

² Kemendikbud. Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi. (Jakarta: Kemendikbud, 2022).

diarahkan untuk mengembangkan tiga ranah kompetensi peserta didik secara terintegrasi, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan dan proses mental, seperti mengingat, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Pengembangannya menekankan pada pengolahan informasi serta konstruksi pengetahuan secara bertahap, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Ranah afektif melibatkan sikap, nilai, emosi, motivasi, dan kemauan untuk menerima serta menghayati nilai-nilai tersebut. Perkembangannya dimulai dari tahap memperhatikan (*receiving*), merespons, menilai, mengorganisasi nilai, sampai pembentukan karakter yang konsisten. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerak tubuh. Perkembangannya meliputi persepsi sensorik dasar, kesiapan bertindak, respons terpandu, mekanisme, respons terbuka kompleks, hingga kemampuan mengadaptasi dan menciptakan gerak baru secara terampil.³ Ketiga ranah ini dipandang saling terkait dan perlu diintegrasikan dalam tujuan, strategi, serta asesmen pembelajaran. Integrasi ini bertujuan menghasilkan peserta didik yang utuh secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang secara langsung mengembangkan ketiga ranah tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran SBdP di sekolah dasar mencakup materi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan prakarya. Melalui pembelajaran ini,

³ Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain.* (New York: David McKay Company, 1956). (*Sumber primer domain kognitif*).

siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktik yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SBdP yang ideal diarahkan untuk memfasilitasi siswa dalam bereksplorasi, berkreasi, dan mengapresiasi karya seni secara aktif dan menyenangkan. Dengan mengelompokkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, pendidik menjadi lebih mudah dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.⁴ Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.⁵ Pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.⁶ Dalam konteks pembelajaran seni budaya, hal ini berarti siswa belajar dengan melakukan praktik langsung yang memicu kreativitas dan pemahaman mendalam terhadap seni dan budaya.

Salah satu mata pelajaran yang secara langsung mengembangkan ketiga ranah tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran SBdP di sekolah dasar mencakup materi seni rupa, seni musik, seni tari, dan

⁴ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).

⁵ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hlm. 193

⁶ Jean Piaget. *The Psychology of Intelligence*. (New York: Routledge, 1972), hlm. 45.

keterampilan prakarya.⁷ Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktik yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SBdP yang ideal diarahkan untuk memfasilitasi siswa dalam bereksplorasi, berkreasi, dan mengapresiasi karya seni secara aktif dan menyenangkan.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.⁸ Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang relevan dengan perkembangan zaman adalah media pembelajaran berbasis permainan atau game edukasi.⁹ Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk mendorong kemampuan keterampilan praktik seni siswa. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan. Game edukasi ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan konsep, memperdalam pemahaman, melatih keterampilan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar.¹⁰ Dalam konteks game edukasi Kejei, animasi dan visual interaktif

⁷ Wati, R., & Iskandar, W. *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD*. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, (2020), hlm. 142-159

⁸ Kemendikbud. *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. (Jakarta: Kemendikbud, 2022).

⁹ Prasetya, John. "Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Digital*, vol. 3, no. 2, 2020, hlm. 45-52.

¹⁰ Sukmawati & dkk. *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman 1*, Kampus Akademik Publising: Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik Vol. 2, No. 1 Februari 2025.

membantu siswa memahami teknik dan konsep seni secara lebih konkrit. Kondisi ini mendorong peningkatan kemampuan motorik halus siswa, yang sangat penting dalam keterampilan praktik seni. Selain itu, umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang ada dalam game edukasi memberikan pengaruh positif dalam proses pengembangan keterampilan. Umpan balik instan dalam game edukasi mampu meningkatkan kecepatan perbaikan kesalahan dan memperkuat ingatan prosedural dalam melakukan suatu tindakan.¹¹ Dengan adanya mekanisme perbaikan yang efektif ini, siswa dapat memodifikasi teknik secara cepat dan tepat sehingga keterampilan praktik seni yang mereka kuasai menjadi lebih maksimal.

Media game edukasi Kejei merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan elemen permainan dengan kekayaan budaya lokal Bengkulu, khususnya tarian dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi Kejei. Melalui media ini, siswa tidak hanya dikenalkan pada warisan budaya daerah, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam kegiatan praktik seni yang terstruktur dan terarah. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses di mana seseorang secara aktif membangun pengetahuan dan kemampuan baru melalui interaksi nyata dengan lingkungan sekitarnya serta pengalaman yang bermakna sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yang dimilikinya.¹² Selain melalui pengalaman langsung, proses belajar juga dapat berlangsung melalui pengamatan, peniruan, maupun berbagai bentuk pengalaman tidak

¹¹ David W. Johnson, Roger T. Johnson, and Edythe J. Holubec, "Feedback in Educational Video Games," *Journal of Educational Psychology* 108, no. 1 (2016): 1–16.

¹² Piaget, J. *The Construction of Reality in the Child*. (New York: Basic Books, 1954)

langsung lainnya.¹³ Dalam hal ini, media game edukasi Kejei memungkinkan siswa untuk mengamati contoh gerakan tari dan nilai-nilai budaya yang ditampilkan di dalam permainan, lalu mempraktikkan dan melatih keterampilan tersebut secara bertahap. Meskipun demikian, berdasarkan hasil komunikasi dengan sejumlah guru kelas V SDN 77 Rejang Lebong, penggunaan media game edukasi Kejei ini masih tergolong jarang dan belum dimanfaatkan secara maksimal.¹⁴ Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan keterampilan praktik seni siswa masih sangat terbatas, sehingga diperlukan kajian mendalam untuk memahami dampaknya dalam proses pembelajaran.

Khasanah kekayaan budaya suku-suku bangsa di Indonesia, sebagian masih terhimpun dalam bentuk tidak tertulis, dan sebagian lainnya telah terhimpun dalam data verbal. Masih banyaknya khasanah kebudayaan yang belum diketahui secara luas dan belum tertulis tidak lepas dari masih kuatnya tradisi lisan, antara lain karena tidak semuanya dapat dibebaskan di sembarang tempat dan waktu mengingat sifat yang keramat atau sakral. Kejei dalam bahasa suku Rejang diartikan sebagai mimbang besar atau perhelatan besar yang diadakan oleh masyarakat untuk merayakan (hutang kata/nazar), dan acara adat lainnya.

Menurut sejarahnya Kejei ini diperkirakan sudah berlangsung sejak tahun 1800-an di kerajaan Rejang. Bermula dari pemerintahan Raja I bernama

¹³ Bandura, A. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, (NJ: Prentice-Hall, 1977).

¹⁴ Wawancara dengan guru kelas V Ibu Titin SriMarlina S. Pd, Guru SDN 77 Rejang Lebong, di ruang kelas pada tanggal 12 January 2026.

Wan Ajai yang sangat sulit mendapatkan keturunan sehingga beliau berjanji atau bernazar kalau diberi keturunan baik laki-laki atau perempuan akan mengadakan syukuran. Akhirnya raja mendapat keturunan istrinya yang bernama Gading Cempaka hamil dan niat raja pun dilaksanakan dengan mengadakan kejai mulai dari kehamilan sang ratu sampai melahirkan anak. Dahulunya pelaksanaan kejai dilakukan selama 9 bulan atau selama proses kehamilan istri raja sampai melahirkan anak.¹⁵ Kemudian pelaksanaan berubah menjadi 7 hari 7 malam. Pada masa sekarang pelaksanaan kejai dilakukan selama 3 hari 3 malam. Perubahan yang terjadi dalam tatacara pelaksanaan kejai disebabkan oleh perubahan zaman dan faktor waktu serta kesanggupan masyarakat untuk menyelenggarakannya. Pelaksanaan kejai menggunakan kesenian tradisional seperti tari dan musik. Acara diatur sedemikian rupa, terstruktur dan sakral.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu pemangku adat Rejang yaitu Bpk.Yayan Mustofa Beliau menjelaskan bahwa Tarian ini ditarikan oleh pemuda-pemudi yang tidak dalam satu suku. Sebelum dan sesudah menampilkan Tari Kejai, diadakan ritual terlebih dahulu, yaitu pemotongan tebu hitam dan diberikan langir yang diberikan mantra oleh sepasang sesepuh sebelum memulai tarian. Tari Kejai merupakan tari tradisional yang berasal dari suku rejang yang ada di provinsi Bengkulu. Biasanya Tari Kejai ini digunakan untuk upacara adat perkawinan masyarakat

¹⁵ Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Rejang, Sejarah Daerah Bengkulu, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978), h. 165-168.

sekitar.¹⁶ Hal ini dapat disimpulkan bahwa tari dapat akan sangat berpengaruh pada kemampuan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan kemampuan serta dapat merangsang kemampuan peserta didik, sehingga proses belajar mencintai tari terjadi, bertujuan dan terkendali.

Keterampilan praktik seni tari merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar. Penguasaan keterampilan seni tari tidak hanya mencakup kemampuan menggerakkan tubuh mengikuti irama, tetapi juga meliputi penghayatan, kepercayaan diri, koordinasi gerak, serta pemahaman terhadap makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.¹⁷ Oleh karena itu, pembelajaran seni tari di sekolah dasar perlu dirancang secara kreatif dan menarik agar siswa dapat mengembangkan keterampilan tersebut secara bertahap dan optimal. Keterampilan praktik seni dikembangkan melalui proses eksplorasi dan eksperimen langsung oleh peserta didik. Dengan melakukan praktik secara aktif, siswa dapat menginternalisasi teknik dan konsep seni yang dipelajari sehingga menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V Sekolah Dasar bertujuan untuk mengasah keterampilan praktik seni siswa secara optimal. Dari hasil pengamatan di lapangan Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong, pembelajaran seni yang diterapkan di beberapa sekolah sudah mengusahakan

¹⁶ Hasil Wawancara. Bapak. Yayan Mustofa, selaku pemangku Adat. 18 Januari 2026. Jam. 15.45 sd 17.00 WIB

¹⁷ Hidajat, Robby. *Wawasan Seni Tari: Pengetahuan Praktis bagi Guru Seni Tari*. (Malang: Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, 2005), hlm. 3.

beragam pendekatan agar siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang dapat menghubungkan siswa dengan elemen budaya lokal secara langsung dan praktis. Proses pembelajaran masih sering mengalami hambatan dalam mengajak siswa untuk mencapai keterampilan praktik seni yang lebih kompleks secara bertahap. Siswa terkadang merasa kesulitan memahami dan menguasai teknik seni, terutama yang berkaitan dengan gerakan dan nilai budaya yang mendalam, karena media pendukung yang ada belum cukup menarik dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi dan kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V, yang masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan keterampilan praktik seni siswa dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan kemampuan praktik seni secara signifikan.¹⁸ Terutama belum tersedianya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kontekstual yang dapat menghubungkan materi seni dengan pengalaman nyata siswa, khususnya yang berkaitan dengan budaya lokal Bengkulu..

Menyikapi permasalahan tersebut, media game edukasi Kejei yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Bengkulu dan metode pembelajaran berbasis aktivitas praktik seni terbukti potensial sebagai solusi alternatif yang

¹⁸ Hasil observasi penulis di SDN 77 Rejang Lebong, Januari 2026.

dapat meningkatkan keterampilan praktik seni siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.¹⁹ Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media game edukasi Kejei terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V, penelitian ini perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya pembelajaran SBdP di kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong.
2. Keterampilan praktik seni siswa kelas V belum berkembang secara optimal.
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran SBdP masih terbatas.
4. Siswa kurang aktif dan kurang percaya diri dalam kegiatan praktik seni.
5. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya belum sepenuhnya memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar peneliti lebih terarah, terfokus dari sasaran pokok penelitian. Berikut dibawah ini Batasan masalah:

¹⁹ Putri, D. A., & Saputra, H. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Siswa*. (Jurnal Pendidikan Budaya dan Seni, 4(1), 2022), hlm. 45-53.

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media game edukasi Kejei.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan keterampilan praktik seni siswa.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong.
4. Mata pelajaran yang diteliti adalah Seni Budaya dan Prakarya.
5. Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai perlakuan hanya terbatas pada game edukasi "Kejei".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh terhadap peningkatan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong setelah diterapkan media game edukasi Kejei dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya?
2. Bagaimana penggunaan media game edukasi Kejei dalam meningkatkan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas dapat di tulis tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong setelah diterapkan media game edukasi Kejei dalam pembelajaran SBdP.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media game edukasi Kejei terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP.

F. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Adapun manfaat yang di peroleh sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Menambah wawasan baru bagi penulis dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan keterampilan praktik seni di jenjang sekolah dasar.
- b. Dapat menjadi landasan atau referensi bagi pengembangan teori-teori terkait efektivitas game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, memicu ide-ide kreatif, dan mengasah keterampilan praktik seni mereka secara lebih optimal.

- b. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran SBdP, serta menambah wawasan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah: Dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengambil kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan fasilitas pembelajaran, serta dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.
- d. Bagi Penulis: Untuk memperluas pengetahuan penulis dalam bidang studi yang sedang ditekuni, serta sebagai calon pendidik yang bertujuan meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik, perlu dilakukan penambahan materi mengenai game edukasi, kreativitas, keterampilan seni, atau studi lain yang berkaitan dengan pendidikan seni di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Ditinjau dari akar katanya, istilah "seni" dalam bahasa Sansekerta berasal dari kata *sani*, yang memuat makna berupa penghormatan, pengabdian, serta upaya menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi secara estetis dan spiritual. Dalam perkembangannya, seni juga dikenal dengan sebutan *cilpa* yang berarti berwarna atau pewarna, lalu berkembang menjadi *cilpasastra* yang mencakup seluruh bentuk kekriyaan atau hasil keterampilan tangan yang bernilai artistik. Seni adalah bentuk yang penampilannya tidak menyimpang dari kenyataan.²⁰ Berdasarkan berbagai makna tersebut, dapat dipahami bahwa seni bukan sekadar hasil kegiatan yang mendatangkan kesenangan biasa, melainkan sebuah ekspresi kreatif yang mengandung dimensi transendental dan spiritual.

Budaya merupakan sistem nilai dan norma yang tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat, diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi melalui berbagai bentuk, seperti adat istiadat, tradisi gotong royong, dan tata cara kehidupan bersama.²¹ Budaya

²⁰ Soedarso. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2020), h. 16-17

²¹ Mohammad Yusuf, Reza Nurul Ichsan, dan Ahmad Karim, *Komunikasi Bisnis*, (Medan: CV Manhaji, 2019), hlm. 69-71.

pada hakikatnya mencerminkan keseluruhan hasil cipta, rasa, dan karsa suatu kelompok masyarakat yang membentuk identitas kolektif mereka. Sementara itu, prakarya berasal dari gabungan dua kata, yaitu "pra" yang bermakna sebelum atau belum jadi, dan "karya" yang berarti hasil kerja atau produk ciptaan.²² Dengan demikian, prakarya dapat diartikan sebagai proses pengerjaan suatu produk kreatif yang mencakup desain, model, dekorasi, maupun berbagai hasil kerajinan bernilai tinggi lainnya.

Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan mata pembelajaran yang memadukan berbagai cabang seni, meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan, yang diberikan kepada siswa sekolah dasar dengan tujuan menumbuhkan kecintaan terhadap seni dan budaya Indonesia. Kecintaan ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya minat, kreativitas, serta apresiasi siswa terhadap kekayaan budaya bangsa. Sebagaimana tercantum pada ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan, pendidikan seni budaya dirancang untuk menjangkau berbagai aspek kehidupan dan dipadukan dengan kearifan lokal setempat.²³ Dalam konteks ini, pendidikan seni difungsikan sebagai ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara menyeluruh, sehingga terbentuk kepribadian yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kreatif dan mampu menghasilkan karya-karya orisinal.

²² Akhmad Zaeni, dkk., *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023), hlm 1.

²³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1 ayat 1.

Dalam struktur Kurikulum 2013, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh peserta didik di jenjang sekolah dasar, mencakup berbagai aspek seni sebagai sarana pengembangan kreativitas dan karakter.²⁴ Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran SBdP di tingkat sekolah dasar memegang peranan yang membentuk rasa cinta siswa terhadap seni dan kebudayaan bangsa. Cakupan mata pelajaran ini meliputi berbagai bidang seni, mulai dari seni rupa, musik, tari, hingga keterampilan praktis. Secara keseluruhan, pembelajaran ini diarahkan untuk menumbuhkan minat, kreativitas, membentuk sikap apresiatif, serta mengasah kecerdasan intelektual peserta didik secara menyeluruh dan berkesinambungan.

b. Hakikat Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar

Pembelajaran seni memiliki peranan yang sangat signifikan dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Melalui kegiatan seni, berbagai potensi anak dapat dirangsang dan dikembangkan, mulai dari aspek fisik, intelektual, emosional, moral, hingga spiritual. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan seni lebih banyak diarahkan pada pengembangan keterampilan kerajinan tangan sebagai bentuk ekspresi kreatif anak. SBdP diposisikan sebagai salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik, mengingat muatan pendidikannya

²⁴ Siti Pitriani, *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD*, Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 7 No. 1, Juni 2020, hlm.2.

yang kaya akan dimensi bahasa, budaya, dan nilai-nilai kemasyarakatan.²⁵ Fungsi utamanya adalah menumbuhkan sikap positif, kemampuan berkarya, dan semangat kreativitas dalam diri siswa, sehingga pembelajaran seni tidak hanya mengasah kemampuan teknis, tetapi juga membentuk karakter peserta didik secara utuh. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni sangat berperan penting dalam perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama. Pendidikan seni pada tingkat sekolah dasar yang menitikberatkan pada keterampilan kerajinan tangan tidak hanya mengasah kemampuan teknis, tetapi juga turut membentuk kepribadian peserta didik. Hal ini karena pendidikan seni budaya dan prakarya mengandung berbagai dimensi bahasa dan budaya yang kompleks, sehingga berfungsi untuk mengembangkan sikap positif, kemampuan berkarya, serta menumbuhkan semangat kreativitas pada anak.

c. Tujuan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Secara umum, tujuan utama mata pelajaran SBdP adalah mengoptimalkan pemanfaatan seni sebagai sarana pendidikan yang efektif guna mengembangkan kemampuan praktis peserta didik dalam berkarya seni. Pengajaran seni budaya di sekolah dilandasi oleh keistimewaan seni

²⁵ Ruji Wati, Wahyu Iskandar, *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV MI/SD*, Vol. 7, No. 3 (November 2020), hlm 2.

itu sendiri, baik dari sisi keunikan, kedalaman makna, maupun nilai manfaatnya yang relevan dengan tahap perkembangan siswa. Hal ini terutama terwujud melalui pengalaman setetes dalam kegiatan berkreasi dan mengapresiasi karya seni.²⁶ Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran SBdP mencakup tiga dimensi sekaligus, yaitu belajar dengan memanfaatkan seni, belajar melalui medium seni, serta belajar untuk memahami seni secara konseptual. Fungsi strategis ini menjadikan SBdP sebagai mata pelajaran yang tidak tergantikan dalam kurikulum pendidikan.

Secara lebih spesifik, mata pelajaran seni budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan arti pentingnya seni budaya dalam kehidupan.
- 2) Menunjukkan sikap apresiasi terhadap berbagai karya seni budaya.
- 3) Menampilkan kreativitas seni budaya.
- 4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.²⁷

Di samping itu, SBdP bertujuan untuk menumbuhkan inovasi, keterampilan, dan kreativitas, seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama. Pembelajaran Prakarya secara khusus juga mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan kewirausahaan dengan menghasilkan produk

²⁶ Bandi., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 32

²⁷ Andi Farida Karim, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Peajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasisi Koopertif Tipe Demonstrasi Dan Latihan (*Demonstration and Drilling*)," *Al-Ibrah* X, no. September (2021): 129, <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah>.

yang bermanfaat dan berwawasan lingkungan.²⁸ Dengan demikian, SBdP bukan hanya meningkatkan kecerdasan estetis, tetapi juga memperkuat karakter dan keterampilan hidup siswa di tengah perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peran penting dalam pengembangan peserta didik. Tujuannya tidak hanya untuk menanamkan kemampuan teknis dalam berseni dan berkreasi, tetapi juga untuk membentuk sikap apresiatif, kreatif, dan keterampilan terhadap seni dan budaya. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mendorong siswa memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, sejarah, dan budaya, baik secara lokal maupun global. Selain itu, pembelajaran ini juga berfungsi sebagai sarana perkembangan karakter dan keterampilan hidup, termasuk tanggung jawab, kerja sama, dan jiwa kewirausahaan. Dengan demikian, SBdP menjadi wadah penting dalam membentuk kepribadian siswa yang positif, berbudaya, dan siap menghadapi tantangan zaman.

d. Ciri ciri pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP)

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas, kemampuan berekspresi, serta keterampilan peserta didik melalui berbagai aktivitas seni. Ciri-ciri pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

²⁸ Kemendikbud. *Silabus Seni Budaya dan Prakarya Kurikulum 2013 Revisi 2016*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).

1. Bersifat multidimensional, yaitu mendorong perkembangan peserta didik dalam berbagai aspek, meliputi kemampuan memahami, mengamati, menganalisis, menilai, mengapresiasi, serta menghasilkan karya yang kreatif dan produktif.
2. Bersifat multibahasa, karena peserta didik dapat menyampaikan gagasan dan perasaannya melalui beragam bentuk ekspresi, seperti seni rupa, musik, tari, maupun drama.
3. Bersifat multikultural, yakni menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi keberagaman budaya lokal, nasional, maupun internasional.²⁹
4. Pembelajaran SBdP juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi individu yang kreatif, percaya diri, inovatif, bertanggung jawab, mampu bekerja sama, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial.³⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan seni dan keterampilan. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan hasil karya, tetapi juga proses apresiasi, dan pengembangan keterampilan praktik seninya.

²⁹ Bandi, dkk. *Memahami Karakteristik Pembelajaran Seni Budaya*. (Radar Semarang, 2009).

³⁰ Hidayah, U., & Aprilia, I. *Mengembangkan Karakter Anak melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar: Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2022).

Melalui karakteristik multidimensional, multibahasa, dan multikultural, peserta didik diharapkan mampu berkembang secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga memiliki kesiapan menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa depan.

e. Fungsi Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) memiliki fungsi strategis dalam mendukung perkembangan peserta didik sebagai berikut:

1) Sebagai Media Ekspresi

Sering kali siswa kurang mampu mengeluarkan isi hatinya lewat bahasa lisan, dan menurut siswa bahasa tulisan lebih sulit untuk mengungkapkan isi hatinya. Dalam keadaan seperti ini seni dapat membantu untuk mengekspresikan ide dan isi hatinya.

2) Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi mengandung arti keinginan untuk menyampaikan sesuatu pada orang lain. Keinginan berkomunikasi dapat melalui berbagai media seperti suara, tulisan, gerak, maupun gambar. Melalui suara komunikasi dapat diwujudkan dalam bentuk nyanyian, musik dan gerak.

3) Sebagai Media Bermain

Bermain merupakan ekspresi bebas yang paling jelas yang ada pada anak-anak, bermain dapat juga dilaksanakan dalam pelajaran

kesenian. Dalam kegiatan ini siswa dapat bermain sesuai dengan pembawaannya.

4) Sebagai Media Pengembangan Bakat Seni

Pendidikan seni rupa yang ideal memberikan kesempatan kepada anak yang berbakat untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau bakatnya sejak awal masa sekolahnya.

Berdasarkan uraian fungsi mata pelajaran seni budaya dan prakarya, dapat disimpulkan bahwa pelajaran ini sangat penting untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Seni budaya dan prakarya membantu siswa mengekspresikan perasaan dan ide-ide mereka, apalagi ketika sulit diungkapkan dengan kata-kata atau tulisan. Pelajaran seni juga berperan sebagai media komunikasi yang memungkinkan siswa menyampaikan pesan dan berinteraksi dengan orang lain lewat suara, gerak, dan gambar, seperti melalui nyanyian, musik, dan tari. Selain itu, seni memberikan ruang bermain yang bebas bagi siswa untuk berkreasi sesuai dengan sifat dan kebutuhannya, sehingga dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi. Pelajaran ini juga membuka kesempatan bagi siswa yang memiliki bakat seni untuk memperkuat dan mengasah kemampuannya sejak dini, yang pada akhirnya membantu membentuk kepribadian dan karakter positif pada peserta didik.

f. Indikator Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Dalam kemampuan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya tentunya ada beberapa cakupan indikator, yaitu:

- 1) Peserta didik mampu mengikuti langkah-langkah kegiatan praktik seni sesuai instruksi.
- 2) Peserta didik mampu menggunakan alat dan bahan seni dengan tepat.
- 3) Peserta didik mampu menghasilkan karya seni sesuai dengan tema yang ditentukan.
- 4) Peserta didik menunjukkan kreativitas dalam proses berkarya seni.
- 5) Peserta didik menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama selama kegiatan praktik seni berlangsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki kedudukan yang penting sebagai sarana pendukung penyampaian materi. Media pembelajaran berfungsi membantu guru dalam menyampaikan informasi sehingga komunikasi dengan peserta didik dapat berlangsung lebih efektif. Kehadiran media juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Secara etimologis, kata "media" berakar dari bahasa Latin *medius* atau *medium*, yang secara harfiah mengandung pengertian sebagai penghubung atau perantara antara sumber informasi dan penerima pesan dalam suatu proses komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, media

berfungsi sebagai wahana penyalur informasi dan pesan instruksional.³¹ Media pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.³² Keberadaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat krusial dalam menciptakan proses belajar mengajar yang berkualitas.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat empat elemen pokok yang perlu diperhatikan, yaitu bahan ajar, lingkungan belajar, media dan sumber belajar, serta peran pendidik sebagai subjek utama pembelajaran. Ketika media pembelajaran dihadirkan secara tepat, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif, yang ada gilirannya akan memberikan dampak positif terhadap capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar yang memuaskan pada dasarnya merupakan buah dari proses belajar yang terstruktur, bermakna, dan dilaksanakan secara optimal. Terciptanya proses belajar yang berkualitas tidak terlepas dari ketersediaan media pembelajaran yang memadai dan mendukung.³³ Dari berbagai pengertian yang telah ditemukan, media dapat dimaknai sebagai perangkat atau alat yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk memperlancar penyampaian materi kepada peserta didik. Sementara itu, pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses yang mengikutsertakan individu dalam upaya membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan,

³¹ Cahyo basanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hlm. 3-4

³² M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

³³ Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Dikti Mendikbud, 1994)

serta menyerap nilai-nilai positif melalui berbagai sumber yang ada. Proses ini bersifat interaktif dan melibatkan dua pihak yang saling berperan: siswa sebagai subjek yang belajar dan guru sebagai fasilitator yang memadu jalannya pembelajaran.³⁴

Dari penjelasan tentang media di atas dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki kedudukan yang penting sebagai sarana pendukung penyampaian materi. Media pembelajaran berfungsi membantu guru dalam menyampaikan informasi sehingga komunikasi dengan peserta didik dapat berlangsung lebih efektif. Kehadiran media juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Membantu menyampaikan materi secara lebih jelas sehingga mengurangi kesalahpahaman dalam menerima informasi.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, pengalaman, dan kemampuan indera peserta didik.

³⁴ Rudi susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima), hlm.1

3. Meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajarnya masing-masing.
5. Membantu menyamakan pengalaman belajar sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang relatif serupa terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan-nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.³⁵

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa manfaat media meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman multimodal

³⁵ Hamzah Pagarra, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Badan Penerbit UNM, Mei 2022), hlm. 5-22.

(visual, auditori, kinestetik), serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera. Gaya pembelajaran pun menjadi lebih hidup dengan gairah belajar dan sumber belajar yang lebih interaktif, mendukung pembelajaran mandiri sesuai bakat siswa. Secara khusus, media juga meningkatkan perhatian dan motivasi, memperjelas makna materi, serta memperkaya variasi metode pengajaran untuk mengurangi kejenuhan. Implikasi praktisnya, pemilihan media perlu disesuaikan dengan konteks SBdP SD dan dirancang secara multimodal untuk mengakomodasi keragaman kebutuhan belajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif: Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi: Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya

mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan: Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi: Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas: Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.³⁶

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

³⁶ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

3. Media Game Edukasi 'Kejei'

a. Pengertian Game Edukasi

Kata "game" dalam bahasa Inggris berarti permainan. Game dapat didefinisikan sebagai kreasi yang melibatkan peserta didik di dalam game di sebut pemain sebagai pembuat keputusan dengan memanfaatkan sumber daya aset yang ada di dalam game. Bagi kehidupan anak-anak game merupakan bagian yang sulit di pisahkan, game dapat di pisahkan menjadi indikasi bagi yang memainkannya, di lain sisi dapat menjadi sarana untuk menyegarkan kejenuhan dan penat dari berbagai aktifitas sehari-hari yang telah di lalui.

Game edukasi merupakan jenis permainan yang dirancang secara khusus bukan hanya sebagai hiburan, melainkan sebagai media belajar yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran, memperluas pengetahuan, mengenal peristiwa sejarah atau budaya, serta melatih keterampilan tertentu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan game edukasi di sekolah dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan akademik mereka, serta membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar. Selain itu, *game* edukasi adalah *game* yang di rancang untuk merangsang pikiran dan

termasuk salah satu metode untuk melatih penggunaannya meningkatkan konsentrasi siswa.³⁷

Beberapa pendapat tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa *game edukasi* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis interaktif yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga siswa di harapkan lebih mudah memahami materi yang di sajikan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, minat belajar menjadi lebih meningkat, dan tidak melupakan materi yang di sajikan serta ada keseimbangan antara belajar dan bermain dalam pembelajaran.

b. Karakteristik *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat mendidik, penggunaan game edukasi dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Jadi, game yang bagus di terapkan dalam dunia pendidikan ada 2 karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menarik dan menyenangkan, game dapat membuat siswa tidak bosan dalam permainan serta berkaitan dengan pencapaian kompetensi.
- 2) Ada tantangan dan penyesuaian, semakin kompleks tantangan yang di suguhkan kepada penggunaan di terapkan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan.³⁸

³⁷ Widyastuti, *Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Pendidikan, 2012,

³⁸ Irwanto, *Game Edukasi dalam Pembelajaran Abad 21*, (Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia, 2021)

Ada empat ciri utama game edukasi adalah sebagai berikut:

1) Tantangan

Tantangan di rancang dengan tujuan yang spesifik dan relevan untuk pemain. Tantangan dapat di manfaatkan sebagai umpan balik pesetra untuk menarik minat dan motivasi mereka yang terlibat.

2) Rasa ingin tahu

Ada dua kategori rasa ingin tahu: kognitif dan sensorik. Efek audio dan visual, khususnya permainan dengan komputer ataupun smartphone, merangsang indera. Ketika seseorang peserta memahami efek ketertarikan, elemen kejutan merangsang keingintahuan kognitif.

3) Kontrol

Kontrol dalam game adalah penentuan nasib sendiri. Kontrol di gunakan untuk menentukan keputusan yang dapat memengaruhi hasil permainan dan berdampak positif bagi pemain. Kontrol dapat di gunakan juga untuk pembelajaran pengalaman.

4) Fantasi

Emosi dan proses kognitif hadir dalam tulisan imajinatif. Fantasi tidak hanya menarik kebutuhan emosional pemain, tetapi juga harus memberikan analogi. Imajinasi juga dapat meningkatkan pembelajaran.

Jadi penjelasan diatas dapat diketahui bahwa Game edukassi yang digunakan untuk pembelajaran itu memiliki peran memberi materi ataupun pertanyaan bagi pengguna sehingga pengguna harus memahami materi serta memahami materi dengan satu jawaban yang ada. Pengguna akan

senantiasa melatih otak untuk berpikir dengan pertanyaan yang sudah di sediakan dimana pertanyaan mengandung pendidikan. Hal ini bertujuan agar pengguna memahami dan mengingat materi yang terkandung dalam game serta dapat melatih kesabaran dan ketelitian dalam menghadapi permasalahan.

c. Manfaat Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu yang membawa manfaat bagi kalangan usia. Dua manfaat game edukasi yang dapat di peroleh secara umum sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Mempertahankan konsentrasi siswa untuk waktu yang lama.³⁹

Ada tiga manfaat penggunaan media edukasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Siswa menjadi lebih berpartisipasi secara aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sajikan
- 3) Meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan seluruh aktifitas yang di sajikan.⁴⁰

³⁹ Pane, dkk., *Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 2, 2017

⁴⁰ Redy dan Ariningsih, *Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 1, 2020

Bermain game edukasi merupakan proses pembelajaran bagi siswa. Tidak hanya sumber kesenangan, bermain juga memiliki banyak manfaat di antaranya mempermudah siswa dalam memahami materi, melatih keterampilan praktik seni siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk mendorong kemampuan keterampilan praktik seni siswa, tetapi tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan. Game edukasi kejei ini dirancang untuk membantu peserta didik memperdalam pemahaman, melatih keterampilan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang dengan tujuan khusus untuk memperluas pengetahuan, mengenalkan peristiwa bersejarah atau budaya, serta melatih keterampilan tertentu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penggunaan game edukasi kejei di tingkat sekolah dasar mampu membentuk daya ingat yang baik dan karakter positif. Game edukasi kejei ini yang mengandung nilai-nilai pembelajaran, seperti membentuk perilaku yang baik, rasa tanggung jawab, kerja keras, dan kebiasaan memahami aturan tertentu, misalnya makna tarian kejei dalam game simulasi. Dengan demikian, penerapan game edukasi di sekolah dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan kemampuan

akademik mereka, serta membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar.⁴¹

d. Pengertian Tari Kejei

Tari Kejei adalah tarian adat suku Rejang yang sakral dan agung. Arti kejei sebenarnya adalah kerja besar yang sudah direncanakan dengan waktu yang cukup lama, dan pelaksanaannya sampai 7 hari 7 malam.⁴² Tari Kejei merupakan kesenian rakyat Rejang yang dilakukan pada setiap upacara kejei berlangsung. upacara kejei merupakan hajatan terbesar di suku rejang. dikatakan hajatan terbesar karena yang mengangkat hajat kejei tersebut merupakan orang-orang yang mampu, dengan pemotongan beberapa kerbau, kambing atau sapi sebagai syarat sah nya upacara kejei. Tarian tersebut ditarikan oleh para muda-mudi di pusat-pusat desa pada malam hari di tengah-tengah penerangan lampion. Tarian ini sebagai ajang perkenalan antara bujang dan gadis suku rejang.

Tari Kejei adalah satu-satunya tari adat suku rejang, Tari Kejei merupakan tari sakral yang tidak boleh digelar dan diadakan sembarang tempat dan kesempatan. Dan penari kejei harus bujang dan gadis yang berlainan marga.⁴³ Area teritorial Rejang sendiri terdiri dari beberapa wilayah yaitu wilayah Lebong dan Rejang. Tari Kejei dipercaya sudah ada

⁴¹ Najuah et al. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis. (2022).

⁴² BMA Rejang Lebong, *Lepeak Hukum Adat Jang*, (Rejang Lebong) h.88

⁴³ Zulman Hasan, *Anok Kutai Rejang Sejarah Adat Budaya Bahasa dan Aksara* (Lebong) h.

sebelum kedatangan para biku dari Majapahit. Sejak para biku datang, alat musiknya diganti dengan alat dari logam, seperti yang digunakan sampai saat ini. Acara kejei dilakukan dalam masa yang panjang, bisa sampai 9 bulan, 3 bulan, 15 hari atau 3 hari berturut-turut. Tari ini adalah tarian sakral yang diyakini masyarakat mengandung nilai-nilai mistik, sehingga hanya dilaksanakan masyarakat Rejang dalam acara menyambut para biku, perkawinan dan adat marga. Pelaksanaan tari ini disertai pemotongan kerbau atau sapi sebagai syaratnya.⁴⁴

e. Sejarah Kejei

Tari Kejei merupakan salah satu kesenian tradisional masyarakat Rejang yang memiliki nilai sakral dan masih dilestarikan hingga saat ini. Tarian ini umumnya dibawakan oleh para pemuda dan pemudi dalam berbagai kegiatan adat masyarakat Rejang. Berdasarkan sejarahnya, Tari Kejei telah dikenal sejak masa pemerintahan Raja Ajai dan berkaitan dengan pelaksanaan upacara adat sebagai ungkapan rasa syukur masyarakat.⁴⁵

Pada masa lampau, pelaksanaan Kejei berlangsung dalam waktu yang cukup panjang dan berhubungan dengan berbagai rangkaian kegiatan adat. Namun, seiring perkembangan zaman, durasi pelaksanaannya mengalami penyesuaian menjadi beberapa hari sesuai kebutuhan dan

⁴⁴ Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Sejarah Daerah Bengkulu, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978), h. 18-19.

⁴⁵ Badan Musyawarah Adat Rejang Lebong Lapeak Hukum Adat Jang (Curup: badan musyawarah adat, 2011), hlm. 88

kemampuan penyelenggara. Selain sebagai bagian dari tradisi adat, Tari Kejei juga berfungsi sebagai sarana mempererat hubungan sosial, memperkuat solidaritas masyarakat, serta menjadi hiburan dalam berbagai acara adat dan perkawinan.

Tari Kejei merupakan tarian sakral yang tidak boleh di pentaskan di sembarangan tempat. Umumnya, tarian ini di selenggarakan di dalam balai panjang beratap tertutup dengan satu pintu masuk, di mana sisi kiri dan kanan di fungsikan sebagai tempat penari perempuan dan laki-laki secara terpisah. Pelaksanaan nyatunduk pada peraturan adat yang ketat, termasuk ada nya hakim dan jakso yang berwenang menentukan penari berdasarkan asal marganya. Penari pun di persyaratkan berasal dari marga yang berbeda-beda.⁴⁶ Tarian Kejei merupakan kebanggaan masyarakat suku Rejang. Dalam bahasa setempat, kata “Kejei” bermakna perayaan besar atau hajatan agung yang di gelar untuk memperingti berbagai momen penting seperti pelunasan nazar dan upacara adat. Tarian ini dibawakan oleh psangan muda-mudi dalam jumlah ganjil (3, 5, 7, atau 9), karena berdasarkan kepercayaan adat rejang, jumlah penari yang genap akan “Digenapkan” oleh rwah leluhur yang nurut hadir. Para penari pun disyaratkan masih berstatus perjaka dan perawan. Mengingat kesuciannya, tari Kejei hanya dipertunjukkan pada acara-acara khusus seperti penyambutan biku, pernikahan adat, dan hajatan marga yang disertai dengan pemotongan hewan kurban berupa kerbau atau sapi. Secara

⁴⁶ Adat Rejang Lebong Lepeak Hukum Adat Jang Badan Musyawarah, hlm. 92.

historis, tarian ini telah ada sejak abad ke-9, bermula dari kisah Masdane dan Mateman, dan pertama kali dipentaskan pada pernikahan biku bermano dan putri senggang.

f. Fungsi Tari Kejei

1) Kejei dalam adat perkawinan

Tari kejei pada masyarakat Rejang Lebong dari dulu sampai sekarang selalu ditampilkan pada saat tertentu saja, yaitu pada acara bimbang gedang (resepsi pernikahan). Tari kejei wajib ditarikan pada acara bimbang adat, karena tari kejei ini sebagai inti atau ciri khas dari upacara bimbang adat. Tari kejei disajikan dalam bentuk berpasangan laki-laki dan perempuan yang belum menikah, dan dalam aturannya harus menari mengelilingi panei empat penjuru bersama dengan pengantin pria dan wanita. Setelah selesai mengelilingi panei penari bersama pengantin menaiki pelaminan dan memberi penghormatan dengan member sekapur sirih. Tari kejei pada upacara perkawinan memiliki fungsi sebagai berikut.

a) Fungsi sebagai melepas teman yang sudah menikah

Tari kejei ini dikatakan sebagai melepas temannya yang sudah menikah, karena pada acara Kejei pengantin pria dan wanita ikut menari bersama para penari, sebelum menaiki pelaminan kedua mempelai menari tari kejei bersama para penari, itu artinya setelah menarikan tari kejei kedua mempelai tidak akan pernah menarikan

tari kejei lagi. Sewaktu menari pengantin pria dan wanitanya terpisah sekelompok dengan penari putra dan putri, setelah selesai sembah penutup, dipertemukannya pengantin pria dan wanita oleh penari, dengan diakhiri kedua mempelai diantar menuju pelaminan yang artinya teman-temannya melepas masa lajang pengantin dan ikut mengantarkan kedua mempelai untuk hidup berumah tangga.

b) Fungsi sebagai pengikat solidaritas masyarakat.

Apabila diadakannya tari Kejei dalam upacara pernikahan maka akan ramai sekali didatangi oleh masyarakat. Masyarakat yang datang pada upacara perkawinan tersebut dari berbagai kalangan dari yang tua, muda besar, dan sampai anak-anak. Khusus yang muda-mudi mereka sangat bersemangat sekali untuk datang menyaksikan tari Kejei. Dengan diadakan tari Kejei, masyarakat dekat ataupun jauh dapat berkumpul dan bertemu untuk menyaksikan acara tersebut, dengan begitu mereka dapat saling bertemu dengan masyarakat lain, sehingga mereka bisa melampiaskan rasa kegembiraan dan segala rasa kesusahan serta keletihan mereka bekerja akan terasa hilang.

Fungsi ini dirasakan oleh pendukung tari Kejei apabila diadakan upacara Kejei pada adat perkawinan, dapat menimbulkan rasa senang dan kepuasan batin yang sejenak dapat melupakan problem kehidupan. Sedangkan hiburan bagi orang lain yaitu semua penonton, tuan rumah, yang mengadakan perhelatan, serta kedua

mempelai, karena bagi mereka melakukan tari Kejei menimbulkan rasa gembira, yang mempertemukan muda-mudi yang belum menikah untuk menemukan tambatan hati di upacara Kejei.

g. Gerak tari kejei

1) Gerak Menyembah (sebeak menaei)

Gerak yang dilakukan pertama ialah sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur. Kedua, sembah dilakukan untuk menyambut kedatangan tamu agung dan para penonton yang hadir. Ketiga, menghormati kepada sesama penari laki-laki dan perempuan sebagai perkenalan antar sesama penari agar saling mengenal dan diharapkan bisa sampai menyusul pasangan yang sedang menikah.

2) Gerak Bederap Salah Pinggang (untuk putra)

Gerakan ini memiliki makna sebagai langkah kebaikan, setiap manusia diharapkan menuju kebaikan dan mampu membawa diri untuk kehidupan yang lebih baik dimana gerakan ini dilakukan berbeda antara penari laki-laki dan perempuan. Gerakan penari laki-laki berdiri pelan dengan makna bahwa seorang laki-laki tidak boleh gegabah dan harus hati-hati dalam mengambil keputusan atau ketetapan. Sedangkan untuk perempuan berdiri dengan posisi tangan dibelakang yang memaknai perempuan siap menerima ketetapan yang diambil dari laki-laki.

3) Gerak Bederap Salah Pinggang (untuk wanita)

Untuk beradap salah pinggang untuk putri, diawali sama dengan penari pria yaitu memutar ditempat satu kali, dengan posisi kedua tangan membuka berada didepan dada, kedua telapak tangan menghadap ke depan. Kemudian pada hitungan kesatu sampai dua, kedua tangan dalam posisi diputar kearah dalam dengan posisi ujung jari tengah ditemukan. Setelah itu, pada hitungan ketiga kedua tangan dibawah ke sisi samping masing-masing dengan posisi tangan agak dibuka yaitu jarak pergelangan tangan dengan bahu kira-kira 40cm, untuk penari putri posisi kedua tangan di depan dada yang berarti menunjukkan kesopanan wanita rejang dengan menutupi dada dan juga memberi arti bahwa mereka masih perawan. Kemudian pada hitungan keempat ujung jari dilepaskan dengan posisi kedua telapak tangan menghadap keluar semua dengan ujung jari menghadap keatas setinggi bahu, posisi badan tegak lurus, pandangan menghadap kepasangan, dan kepala tegak lurus, (gerakan ini dilakukan berpasangan).

4) Gerak Metik Jari

Gerak metik jari mengibaratkan bahwa laki-laki dan perempuan harus bertukar pikiran meskipun pada dasarnya ketetapan yang diambil oleh laki-laki.

5) Gerak Mateak Dayung

Tahapan ini merupakan fase yang paling dinamis jika disandingkan dengan rangkaian gerak sebelumnya. Eksplorasi gerak ini diperagakan secara bersamaan oleh penari laki-laki maupun

perempuan, dengan syarat formasi penari telah berada pada posisi yang akurat. Secara teknis, eksekusi gerak mateak dayung dipertunjukkan di dalam barisan masing-masing kelompok gender. Transisi perpindahan posisi dipandu dengan memperhatikan mitra tarinya. Ketika seorang penari melangkah maju menuju garis penyukung, ayunan tangan mulai diliukkan inilah yang disebut sebagai mateak dayung `kemudian direntangkan lurus sejajar dengan postur tubuh. Begitu mencapai batas area penari perempuan, pola gerakanya akan kembali seperti awal. Penari tersebut kemudian akan mundur kembali ke titik semula segera setelah menerima isyarat dari pasangannya. Rangkaian ini ditutup dengan postur sembah, yang menyimbolkan makna penyerahan diri secara total.

6) Gerak *Elang Menyongsong Angin* (untuk penari putri)

Pola tari ini diawali dengan gerakan melangkahkan kaki di tempat, yang diinisiasi oleh kaki kanan. Sementara itu, kedua belah lengan diposisikan lurus mengarah serong ke belakang bawah. Bagian telapak tangan dihadapkan ke arah bawah, dengan keseluruhan ujung jari menunjuk lurus ke belakang sembari menggenggam properti selendang.

7) Gerak Ngajak (untuk penari putra)

Gerak ngajak pada Tari Kejei merupakan ajakan bagi pasangan yang tertarik pada pasangannya, bisa dilihat dari senyumannya yang ditunjukkan oleh penari bahwa penari setuju dengan pasangannya

nganjak berarti mengajak dengan membuka telapak kedua tangan diatas bahu dengan jarak sekitar 40cm, telapak kedua tangan menghadap keluar, ujung jari menghadap keatas sejajar dengan bahu. Hitungan 3X4 melangkah memutar satu kali lingkaran empat penjuru.⁴⁷

8) Gerak Sembah Penyudo

Gerak sembah penyudo sama dengan sembah yang pertama tadi, hanya saja dalam gerak sembah penyudo makna simbol yang terkandung didalamnya berisi sembah pamit kepada nenek moyang, tamu agung dan para penonton bahwa para penari telah melaksanakan tarian dan akan segera mengakhiri tarian tersebut.

9) Gerak Mendayung

Gerak mendayung adalah gerakan yang menandakan berakhirnya tarian Kejei. Sebagai simbol perpisahan. Perpisahan kepada para penari dan penonton. Gerakan ini berjalan ditempat sebanyak delapan hitungan dimulai dengan kaki kanan, Posisi badan tegak lurus, pandangan menghadap kedepan kemudian perlahan melangkah mundur membentuk satu barisan. Jika Kejeidiacara pernikahan, salah satu penari laki laki dan satu perempuan menggandeng kedua mempelai menuju pelaminan. Hal ini bermakna simbol perpisahan bahwa teman-

⁴⁷ Ardiansyah, *Penerapan Tari Kejei dalam Pengembangan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong*, (Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri, 2019), hlm 42

teman dari kedua mempelai sudah rela melepaskan masa lajang sahabatnya.⁴⁸

h. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Edukasi 'Kejei'

Dalam penggunaan media game edukasi 'Kejei' ini tentunya akan ada titik kelebihan dan kekurangan yang harus diketahui oleh setiap penggunanya, kelebihan media game edukasi 'Kejei' antara lain sebagai berikut :

1) Meningkatkan Motivasi Belajar

Salah satu media game 'Kejei' ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa.

2) Mengembangkan Keterampilan Kognitif

Media game edukasi 'Kejei' ini dapat melatih berbagai keterampilan kognitif penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, pengambilan keputusan, perencanaan strategis, dan koordinasi mata-tangan.

3) Materi Belajar Lebih Menarik

Konsep-konsep media game edukasi 'Kejei' yang kompleks dapat disajikan dalam format visual dan audio yang menarik, membuat materi

⁴⁸ Gennes Arlin Mela C. Apindis, Sri Handayani Hanum, Sri Hartati, *MAKNA SIMBOLIK TARI KEJEI SUKU REJANG*, (*Jurnal Sosiologi Nusantara*, Vol. 4, No. 2, Tahun 2018), Hlm. 171

pelajaran lebih mudah dicerna dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

4) Pembelajaran Mandiri

Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Mereka bisa mengulang bagian yang belum dipahami atau melanjutkan ke bagian berikutnya jika sudah menguasai materi.

5) Meningkatkan Retensi Informasi

Keterlibatan emosional dan pengalaman langsung dalam media game edukasi 'Kejei' ini dapat membantu siswa mengingat informasi dan konsep lebih lama.

i. Kekurangan Media Game Edukasi 'Kejei' antara lain sebagai berikut :

1) Ketergantungan Teknologi dan Aksesibilitas

Penggunaan media game edukasi 'Kejei' memerlukan perangkat keras (komputer, tablet, smartphone) dan koneksi internet yang memadai. Ini bisa menjadi tantangan di daerah dengan keterbatasan infrastruktur.

2) Biaya Pengembangan dan Pemeliharaan

Mendesain dan mengembangkan media game edukasi berkualitas tinggi membutuhkan investasi waktu, tenaga, dan finansial yang tidak sedikit, termasuk biaya untuk pembaruan dan perbaikan di masa mendatang.

3) Kurangnya Interaksi Sosial (Jika Individu)

Jika media game edukasi 'Kejei' dipelajari secara individu, ini dapat membatasi interaksi sosial antara siswa dan dengan guru, yang penting untuk pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

4) Kualitas Konten Edukasi Bervariasi

Efektivitas media game edukasi 'Kejei' sangat bergantung pada kualitas desain kurikulum dan integrasi materi edukasinya. Game dengan desain yang buruk mungkin tidak memberikan manfaat belajar yang signifikan.

5) Membutuhkan Pendampingan Guru

Agar game edukasi benar-benar efektif, seringkali diperlukan peran aktif guru untuk memandu siswa, memastikan mereka tetap fokus pada tujuan pembelajaran, dan membantu menghubungkan konten game dengan kurikulum.

j. Pelengkapan Media Game Edukasi 'Kejei'

Untuk mengembangkan media game edukasi 'Kejei' dari nol hingga siap digunakan, diperlukan berbagai jenis pelengkapan, alat, dan bahan yang dapat digunakan yaitu:

1) Alat/Perlengkapan

- Gunting dan Spidol
- Lem Kertas/Double Tape
- Penggaris dan Pensil
- Printer

2) Bahan-bahan

- Karton dan HVS
- Dadu/Nomor undian

- Kartu Soal/Instruksi
- Deskripsi Tari Kejei
- Gambar Karakter Kejei
- Video Kejei
- Buku Panduan Guru/Siswa
- Hadiah Simbolis

3) Contoh Format Game:

- a) Papan Permainan Budaya Kejei
- b) Pemain maju dengan nomor undian, setiap kotak berisi tantangan:
- c) Menjawab soal budaya Kejei
- d) Meniru gerakan tari.
- e) Kartu Edukasi Kejei: Kartu ini berisi ilustrasi dan pertanyaan ringan



Tabel 2. 1 Gambar Media Game Edukasi Kejei

4. Keterampilan Praktik Seni

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau aktivitas tertentu secara tepat dan efisien,

yang dibangun melalui proses latihan serta penguasaan teknik secara berulang.⁴⁹ Keterampilan dalam konteks pembelajaran mata pelajaran adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Dalam hal ini, pembelajaran keterampilan dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cepat, cekat, dan tepat. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.⁵⁰

1) Pengertian Keterampilan (*skill*)

Menurut beberapa ahli yaitu:

a) Menurut Gordon

Pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasa cenderung pada aktivitas psikomotor.

b) Menurut Naddler

Pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

⁴⁹ Pordaminta, *Kamus umum bahasa indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), h.1088

⁵⁰ Guntur Tarigan Henry, *Berbicara Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa Bandung, 1979), h, 1

c) Menurut Dunnette

Pengertian keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil *training* dan pengalaman yang didapat.

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan (*skill*) berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*).

Ada empat keterampilan utama menurut Powers yang merupakan ciri pribadi yang dewasa (*a mature personality*), yaitu :

- a) Keterampilan Sosial Adalah kemampuan berpartisipasi secara efektif dalam hubungan masyarakat.
- b) Keterampilan Sematic Adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian.
- c) Keterampilan Fonetic Adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat.
- d) Keterampilan Vocal Adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara yang jelas, bulat, bergema menandakan orang yang berbadan tegap. Sedangkan suara melengking, berisik, atau serak-parau memperlihatkan pribadi yang kurang meyakinkan.⁵¹

⁵¹ Henry, Op. Cit., h. 20

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan dibagikan menjadi empat yaitu keterampilan sosial, keterampilan sematic, keterampilan fonetic dan keterampilan vocal. Dan juga keterampilan adalah berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuann dasar.

b. Pengertian Keterampilan Praktik Seni

Keterampilan praktik seni itu adalah kemampuan untuk melakukan atau mengeksekusi karya seni secara langsung, yang melibatkan keterampilan teknis dan kreativitas. Singkatnya, ini adalah kemampuan lo buat mewujudkan ide seni lewat praktek langsung, menari, atau bernyanyi. Jadi, gak cuma tahu teori doang, tapi juga bisa praktik langsung dan hasilnya bisa keliatan nyata dan punya nilai seni.⁵² Keterampilan praktik seni dari beberapa ahli yaitu:

1) Menurut Syarifudin (2009):

Keterampilan praktik seni adalah kemampuan individu untuk mengaplikasikan teknik, materi, dan proses kreatif dalam menghasilkan karya seni yang sesuai dengan estetika dan fungsi.

2) Menurut Sukardi (2008):

⁵² Widiyanto, A. *Pengantar Keterampilan Praktik Seni*. (Jakarta: Pustaka Seni, 2019), hlm. 45.

Keterampilan praktik seni adalah kemampuan untuk melakukan proses penciptaan karya seni dengan menguasai berbagai teknik dan media yang sesuai dengan jenis seni yang digeluti.

3) Menurut Dewi (2015):

Keterampilan praktik seni mencakup aspek teknis dan ekspresi diri dalam menghasilkan karya seni yang original dan bermakna.

Jadi ketiga akademisi ini setuju bahwa keterampilan praktik seni itu adalah gabungan dari teknik, kreativitas, dan ekspresi yang bikin karya seni jadi berkesan dan bermakna. Karena keterampilan seni itu soal kemampuan teknik dan kreativitas karya yang keren dan punya nilai estetika, skill yang berbasiskan penguasaan teknik dan media yang tepat buat seni tertentu, kayak melukis, menari, atau nyanyi, dan soal ekspresi dan keaslian karya seni yang bikin karya itu punya charisma dan makna.

B. Penelitian Relevan

Peneliti berusaha menelaah beberapa penelitian relevan atau penelitian terdahulu agar memperkuat kajian teoriitis dalam penelitian ini serta menjadi acuan dalam membuat penelitian yang dibuat oleh penulis. Adapun penelitian yang relevan yang di ambil adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Rabiatul Adawiyah dkk. yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025**". Menggunakan metode

eksperimen dalam proses pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan bersifat interaktif dan menyenangkan. Uji t membuktikan adanya pengaruh signifikan, sehingga penggunaan media game interaktif berbasis Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran SBdP pada materi aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.

Berdasarkan penelitian Rabiatul Adawiyah dkk. dan penelitian penulis, memiliki perbedaan dan persamaan. Adapun perbedaannya penelitian oleh Rabiatul Adawiyah dkk. ini fokus penelitiannya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media game interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran SBdP. Berbeda dengan penelitian ini yang menekankan pada pengaruh media game edukasi keji berbasis budaya lokal terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa, meskipun fokus berbeda, keduanya sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi atau interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan dampak positif terhadap pembelajaran SBdP pada siswa kelas V SD.⁵³

⁵³ Rabiatul Adawiyah, dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025*, Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025, hlm. 1-12 .

2. Penelitian oleh Ardiansyah yang berjudul **“Penerapan Tari Kejei dalam Pengembangan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong”**. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam proses pembelajaran SBdP, penelitiannya berfokus pada penerapan tari kejei dalam mengembangkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan secara langsung, terutama dalam keterampilan gerak tari, kekompakan, kepercayaan diri, dan kemampuan berekspresi, dengan penelitian penulis bedanya yaitu pada penelitian saya menggunakan metode kuantitatif eksperimen berfokus pada pengaruh media game edukasi kejei berbasis budaya lokal terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa pada mata pelajaran SBdP. Namun pada penelitian ini sama-sama pemanfaatan budaya lokal kejei dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, dan meningkatkan keterampilan praktik seni siswa sekolah dasar.⁵⁴

3. Penelitian oleh Ria Safitri dkk. yang berjudul **“Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar”**. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 47,00 menjadi 72,86 setelah penggunaan media. Uji t membuktikan adanya pengaruh signifikan, sehingga media

⁵⁴ Ardiansyah, *Penerapan Tari Kejei dalam Pengembangan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2022), hlm. 37.

audio visual dalam bentuk video efektif meningkatkan keterampilan gerak tari pada mata pelajaran SBdP materi tari Bungong Jeumpa.

Berdasarkan penelitian Ria Safitri dkk. dan penelitian penulis, memiliki perbedaan dan persamaan. adapun perbedaannya penelitian oleh Ria Safitri dkk. ini berfokus pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan gerak tari siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian ini yang menekankan pada pengaruh media game edukasi kejei berbasis budaya lokal terhadap kemampuan keterampilan praktik seni peserta didik pada mata pelajaran SBdP, meskipun memiliki fokus yang berbeda, keduanya sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan dampak positif terhadap keterampilan praktik seni siswa sekolah dasar.⁵⁵

C. Kerangka Pikir

Media Game Edukasi Kejei sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media game edukasi berperan memberikan stimulasi dan tantangan yang memicu kreativitas siswa. Keterampilan Praktik Seni meliputi kemampuan teknis siswa dalam mengaplikasikan ilmu seni secara langsung, sehingga membantu siswa memahami langkah-langkahnya dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di

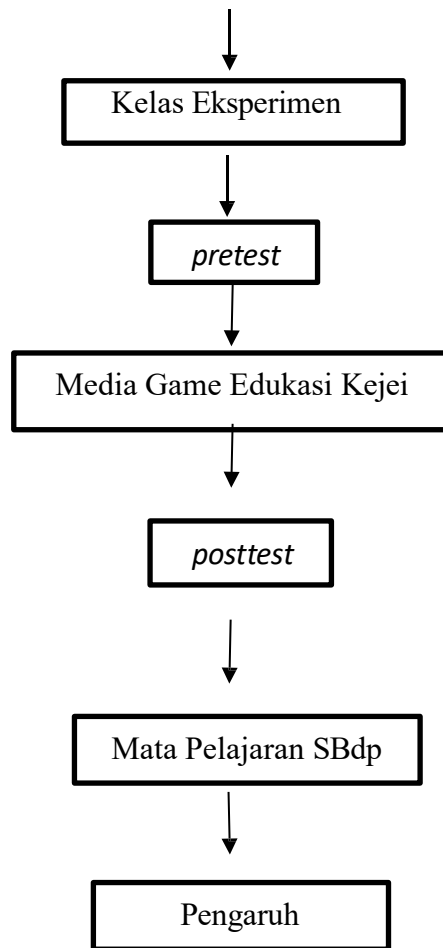
⁵⁵ Ria Safitri dkk. *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar*; Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 2, 2023, hlm. 45-53

kelas V SD cenderung kurang menarik dan monoton, terutama jika masih berpusat pada metode konvensional (ceramah, tugas langsung tanpa variasi media). Akibatnya, motivasi dan keterlibatan siswa rendah dalam pelajaran SBdP. Hal ini berpotensi menyebabkan kemampuan kreativitas dan keterampilan praktik seni siswa belum berkembang optimal. Siswa mungkin kesulitan mengekspresikan ide, terbatas dalam eksplorasi teknik, atau kurang percaya diri dalam berkreasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh pendidik yang dilakukan di SDN 77 Rejang Lebong, berbagai macam permasalahan yang ditemukan oleh guru sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar dan meningkatkan kemampuan kreativitas dan keterampilan praktik seni siswa. Kondisi yang terjadi hingga saat ini, di kelas V SDN 77 Rejang Lebong jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajaran yang tentunya sesuai dengan kebutuhan anak dan perkembangan zaman. Sehingga menyebabkan peserta didik jenuh, bosan bahkan tidak memperhatikan proses pembelajaran pada saat guru menjelaskan sehingga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penulisan ini bermaksud untuk membenahi proses pembelajaran pada kelas V SDN 77 Rejang Lebong dengan menerapkan media game edukasi kejei, apakah penggunaan media game edukasi kejei ini efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan keterampilan praktik seni siswa kelas V SD pada mata pelajaran SBdP.

Bagian 2.1 Kerangka Berfikir

Kemampuan Keterampilan Praktik Seni
--



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang ingin diuji kebenarannya atau kevalidannya melalui penulisan. Dalam hipotesis memiliki beberapa komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variable dan uji kebenaran.⁵⁶

Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh aplikasi SPSS versi 22 dengan kriteria penilaian data sebagai berikut, jika nilai sig 2 tailed lebih kecil dari <

⁵⁶ Jim Hoy Yam, Ruhayat Taufik, *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmu Administrasi, Vol.3 No.2 (2021)

0,05 maka dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak, begitupun sebaliknya jika nilai sig 2 tailed lebih besar dari $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_a : Penggunaan media game edukasi Kejei berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V SD pada mata pelajaran SBdp.

H_0 : Penggunaan media game edukasi Kejei tidak berpengaruh atau tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V SD pada mata pelajaran SBdp.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono, metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (variabel independen) terhadap hasil tertentu (variabel dependen).⁵⁷ Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan model *One Grup Pretest-Posttest*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok responden.

Berikut rancangan penelitian *One Grup Pretest-Posttest* sebagai berikut :

Table 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttes</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O₁ : Sebelum diberikan perlakuan
- O₂ : Setelah diberikan perlakuan
- X : Kelas yang diberikan perlakuan⁵⁸

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong yang beralamat di Jl. Pembangunan, Desa Teladan, Kec. Curup Selatan, Kab.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.127

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.131

Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Dan waktu akan dilaksanakan penelitian yaitu dari bulan Maret 2026 – Mei 2026 pada semester genap pengamatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas V SDN 77 Rejang Lebong.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh elemen atau objek yang menjadi fokus penelitian, di mana peneliti berupaya mengetahui dan memahami karakteristik tertentu dari elemen tersebut. Dalam konteks penelitian, populasi tidak hanya terbatas pada orang, tetapi juga dapat mencakup berbagai unit analisis lainnya, seperti benda, peristiwa, dokumen, lembaga, atau organisasi, tergantung pada tujuan penelitian.⁵⁹

Table 3.2

Jumlah kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong

Berikut adalah Jumlah Peserta didik kelas V SDN 77 Rejang Lebong :

Kelas	Jumlah
V	26

Sumber: Data Siswa/siswi SD Negeri 77 Rejang Lebong T.A 2026/2027

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan objek dalam penelitian.⁶⁰ Dengan demikian, penelitian ini

⁵⁹ Indrayanto, Wiwin Arbani Wahyuningsih, *Metode Penelitian* (Curup-Bengkulu, Cv. Andika Grafika, 2023), hlm. 163

⁶⁰ Indrayanto, Wiwin Arbani Wahyuningsih, *Metode Penelitian* (Curup-Bengkulu, Cv. Andika Grafika, 2023), hlm. 165

menggunakan non- probability yaitu teknik sampling jenuh seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Table 3.3
Sampel Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
V	9	17	26

Sumber: Data Siswa/siswi SD Negeri 77 Rejang Lebong T.A 2026/2027

Berdasarkan tabel di atas sampel penelitian ini mengambil seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong yang berjumlah 26 peserta didik dan masing-masing peserta didik 9 laki-laki dan 17 perempuan.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan kumpulan sifat atau karakteristik yang dimiliki oleh objek penelitian dan disusun secara logis untuk keperluan analisis.⁶¹

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang berperan sebagai faktor penyebab yang memengaruhi perubahan pada variabel lain. Dalam konteks penelitian berbahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas, karena berdiri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh variabel lain. Justru, variabel inilah yang menimbulkan atau memicu perubahan pada variabel dependen (terikat).⁶² Jadi variabel bebas (X)

⁶¹ Indrayanto, Wiwin Arbani Wahyuningsih, *Metode Penelitian* (Curup-Bengkulu, Cv. Andika Grafika, 2023), hlm. 121

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 75

pada penelitian ini adalah pada Penggunaan media game edukasi Kejei dalam pembelajaran SBdp.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuensi, karena merupakan hasil atau dampak dari adanya pengaruh variabel bebas. Dalam bahasa Indonesia, istilah yang digunakan adalah variabel terikat, karena nilai atau kondisinya tergantung pada variabel bebas.⁶³ Jadi variabel terikat (Y) pada penelitian ini terdapat pada kemampuan keterampilan praktik seni siswa dalam mata pelajaran SBdP. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat yang berfokus pada kemampuan keterampilan praktik seni siswa dalam mata pelajaran SBdP.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan komponen penting dalam penelitian. Apabila peneliti tidak menguasainya, maka data yang diperoleh tidak akan memenuhi kriteria yang diharapkan.⁶⁴ Jadi terdapat dua faktor utama yang memengaruhi mutu data dalam suatu penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data. Kualitas instrumen

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta , 2019), hlm.75

⁶⁴ Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Mataram : CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm.120

berkaitan dengan validitas dan reliabilitas alat ukur, sedangkan kualitas pengumpulan data berhubungan dengan ketepatan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data jika ditinjau dari sumber datanya, data bisa berasal dari sumber primer maupun sekunder.⁶⁵

a. Angket

Teknik angket menurut merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶⁶ Dalam penelitian ini angket diberikan kepada guru, siswa, ahli media, serta ahli materi. Guru dan siswa ditujukan untuk mengetahui respon mengenai penggunaan atau penerapan media game edukasi dalam materi kejei. Sedangkan ahli materi dan media ditujukan untuk memperoleh hasil kelayakan suatu media game edukasi kejei pada kelas V di sekolah dasar.

Tabel 3.4
Pedoman Penskoran Pada Item Kuesioner

Kategori jawaban	Butir Positif	Butir negatif
SS	5	1
S	4	2
RR	3	3
TS	2	4
STS	1	5

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta , 2019), hlm.228-229

⁶⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: PT Alfabet, 2016).

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

Tabel 3.5 Kisi - kisi Instrumen Angket Media Game Edukasi Kejei

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Media Game Edukasi KEJEI	Ketertarikan siswa terhadap media	Media game menarik perhatian siswa	1, 2	2
		Tampilan dan permainan dalam media membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran		
	Kemudahan penggunaan media	Media membantu siswa berlatih gerakan.	3, 4	2
		Media mudah dipahami dan dimainkan		
	Kejelasan materi dalam game	Gerakan tari Kejei dijelaskan dengan jelas.	5, 6	2
		Petunjuk permainan dalam media membantu siswa memahami materi tari		
	Interaksi pembelajaran	Media membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	7, 8	2
		Media game edukasi Kejei mendorong siswa		

		berpartisipasi dalam praktik tari		
	Motivasi belajar siswa	Media meningkatkan semangat belajar.	9, 10	2
		Media game edukasi Kejei membuat siswa lebih antusias berlatih tari Kejei		
Jumlah				10

Tabel 3.6 Kisi - kisi Instrumen Angket Keterampilan Praktik Seni

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Kemampuan Keterampilan Praktik Seni	Persiapan praktik	Siswa mampu mempersiapkan diri sebelum melakukan praktik tari	11	1
	Pemahaman gerakan	Siswa memahami urutan gerakan dalam tari Kejei	12, 13	2
		Siswa mengetahui langkah-langkah dasar gerakan tari Kejei		
	Penguasaan gerakan	Siswa mampu menirukan gerakan tari sesuai contoh guru	14, 15	2
		Siswa mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei		
Koordinasi gerakan	Siswa mampu mengoordinasikan	16	1	

		gerakan tangan, kaki, dan tubuh saat menari		
	Ekspresi gerakan	Siswa mampu mengekspresikan gerakan tari dengan penghayatan	17	1
	Kepercayaan diri	Siswa berani menampilkan tari Kejei di depan teman atau kelas	18	1
	Kerja sama kelompok	Siswa mampu menari secara berkelompok dengan baik	19, 20	2
		Siswa mampu menyesuaikan gerakan dengan anggota kelompok		
Jumlah				10

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh berbagai data yang tersedia di lokasi penelitian serta dimanfaatkan dalam mengumpulkan informasi mengenai variabel tertentu yang bersumber dari dokumen seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sumber sejenis lainnya.⁶⁷ Pada penelitian ini dokumentasi di manfaatkan untuk mengumpulkan data mengenai latar belakang berdirinya sekolah, lokasi, serta visi misi sekolah dasar yang

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), hlm. 274

menjadi objek penelitian di SD Negeri 77 Rejang Lebong. Dan struktur organisasi SD Negeri 77 Rejang Lebong, ketersediaan guru serta pegawai sekolah keadaan sarana dan prasarana dan ketersediaan peserta didik di SD Negeri 77 Rejang Lebong.

F. Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen dalam penelitian merupakan proses evaluasi dan pengkajian butir instrumen yang di buat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) kuesioner / angket yang digunakan.

1. Uji Validitas

Validitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur, sehingga data yang dihasilkan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas yang baik apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat serta menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran.⁶⁸

Dengan demikian pada penelitian ini mengukur kelayakan pada angket atau kuesioner untuk digunakan. Peneliti meminta ahli dalam bidangnya untuk menilai angket yang berisi mengukur kemampuan keterampilan praktik seni siswa pada mata pelajaran SBdP.

⁶⁸ Ramadhan, Rusydi A. Siroj Muhammad Fakhri Afgani, dan Muhammad Winitas, "Validitas and Reliabil," *Journal on Education* 6, no. 2 (2024), hlm. 10969-10969.

Pengujian validitas instrumen menggunakan rumus *Product Moment*.⁶⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien validitas

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang di kuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang di kuadratkan dalam sebaran Y

N = Jumlah responden

Untuk memastikan instrumen yang digunakan valid maka dilakukannya uji validitas, item instrumen atau pernyataan memiliki signifikan dengan skor total. Dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Dasar penelitian keputusan uji validitas pearson perbandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut :

1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid
2. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

Penentuan nilai r_{tabel} dilakukan dengan jumlah sampel (N) sebanyak 26 pada taraf signifikansi 5%, sehingga berdasarkan distribusi nilai r_{tabel} statistik diperoleh nilai sebesar 0,3882.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba dengan menyebarkan angket. Yang dimana uji cobanya di lakukan pada kelas V

⁶⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Administrasi " (Bandung: alfabeta,2005), hlm. 193

Sekolah Dasar Negeri 07 Rejang Lebong berlokasi di Jalan Ketahun 1, Perumnas Kelurahan Batu Galing, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong. Dengan menggunakan 20 Pernyataan dan 26 responden serta pada penelitian ini menggunakan program SPSS 22 untuk memverifikasikan validitasnya.

Berikut adalah hasil dari Uji Validitas Angket / Kuesioner :

Tabel 3.7 Hasil Pengujian Validitas Angket/kuesioner

No	<i>r</i>_{hitung}	SIG(2tailed)	<i>r</i>_{tabel}	Keterangan
1.	0,472	0,015	0,3882	Valid
2.	0,443	0,024	0,3882	Valid
3.	0,407	0,039	0,3882	Valid
4.	0,429	0,029	0,3882	Valid
5.	0,410	0,038	0,3882	Valid
6.	0,630	0,001	0,3882	Valid
7.	0,473	0,015	0,3882	Valid
8.	0,534	0,005	0,3882	Valid
9.	0,456	0,019	0,3882	Valid
10.	0,393	0,047	0,3882	Valid
11.	0,479	0,013	0,3882	Valid
12.	0,508	0,008	0,3882	Valid
13.	0,647	0,000	0,3882	Valid
14.	0,762	0,000	0,3882	Valid
15.	0,548	0,004	0,3882	Valid
16.	0,771	0,000	0,3882	Valid
17.	0,528	0,006	0,3882	Valid
18.	0,427	0,030	0,3882	Valid
19.	0,408	0,039	0,3882	Valid
20.	0,573	0,002	0,3882	Valid

Pada Tabel 3.7 Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item instrument atau pernyataan yang berkorelasi pada taraf signifikan= 5 % dengan $r_{tabel} = 0.3882$ terhadap skor total dinyatakan valid, jika r_{tabel} lebih besar dan r_{hitung} maka item instrumen atau pernyataan tidak berkorelasi dengan skor total tidak valid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ke-20 item kuesioner atau angket yang telah diuji coba memenuhi kriteria validitas, dinyatakan valid.

2. Uji Realibilitas Instrumen

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi dan keandalan suatu instrumen pengukuran, yakni kemampuannya menghasilkan data yang relatif sama ketika digunakan pada waktu atau kondisi yang berbeda-beda. Instrumen yang memiliki reliabilitas mampu menghasilkan data yang konsisten dan tidak mudah berubah meskipun digunakan berulang kali.⁷⁰ Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan koefisien koefisien *Cronbach's Alpha* melalui bantuan program SPSS versi 22. Nilai *Cronbach's Alpha* merupakan ukuran statistic umum dipakai untuk menilai tingkat konsistensi atau keandalan suatu instrumen penelitian.

Dasar penelitian keputusan uji Reliabilitas pearson perbandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq 0.60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai $r_{hitung} \leq 0.60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

⁷⁰ *Ibid*, hlm 24

Uji reliabilitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi kuesioner. Suatu hasil instrumen pengukuran yang diperoleh melalui dinyatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang relatif konsisten ketika digunakan Kembali dalam kondisi yang berbeda maupun waktu yang berlainan sehingga menunjukkan kestabilan hasil pengukuran. Jika reliabilitas ini dilakukan dengan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$R_{ca} = \left[\frac{k}{(k - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{ca} = koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha*

K = banyak item butir atau pernyataan

$\sum \alpha_b^2$ = jumlah total varians perbutir /item pernyataan

α_t^2 = jumlah atau total varians

Tabel 3.8 Kriteria Hasil Reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Kriteria
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Sedang
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Tabel 3.9 Hasil Pengujian Reliabilitas Angket / Kuesioner
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	20

Dapat kita lihat hasil pengujian reliabilitas angket dengan 20 pernyataan yaitu 0.853 lebih besar dari r_{tabel} 0.60 maka semua 20 pernyataan di katakan reliabel dan termasuk pada kategori sangat tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, tahap pengolahan dan analisis data dilakukan setelah data penelitian terkumpul secara lengkap, dengan langkah mengelompokkan data sesuai variabel dan jenis responden, menyusunnya dalam tabel, lalu menyajikannya. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Jika ada hipotesis, maka dilakukan pengujian; jika tidak, tahap ini tidak diperlukan.⁷¹

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan yang perlu dipenuhi sebelum melakukan analisis data. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi yang sesuai

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta , 2019), hlm.241

sehingga layak digunakan dalam tahap analisis selanjutnya. Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest. Proses pengujian tersebut dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k (F_0 - F_e)$$

Keterangan :

X^2 : uji chi kuadrat

F_0 : data frekuensi yang diperoleh dari sampel X

F_e : frekuensi yang diharapkan dalam populasi kriteria

Kriteria Penguji :

$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, Maka berdistribusi data normal

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, Maka berdistribusi data tidak normal

Data penelitian yang telah terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

2. Uji Hipotesis

Uji-t sampel dependen merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua data yang saling berpasangan.

Sampel berpasangan mengacu pada subjek yang sama yang diukur dalam dua kondisi berbeda, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test dengan desain *One Group Pretest Posttest*.⁷² Uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP di sekolah 77 Rejang Lebong ini.

Berikut adalah rumus uji *Praied sampel t-test* Sebagai Berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varian Sampel 1

S_2^2 = Varian Sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

X_1 = rata-rata sampel 1

X_2 = rata-rata Sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan kriteria pengujian yaitu: Jika nilai Sig. (*2 tailed*) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (*2 -tailed*) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima.

⁷² Sugiyono, Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: Alfabeta 2019)

3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah salah satu teknik dalam statistika yang digunakan untuk menyajikan atau menarik kesimpulan hasil penelitian melalui penggambaran data yang di peroleh. Analisis ini bertujuan untuk menjelaskan kondisi, keadaan serta karakteristik objek penelitian secara sistematis berdasarkan data yang telah dikumpulkan.⁷³

Berikut kategori interval rata-rata keterampilan praktik seni sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kriteria Interval rata-rata

No	Kategori	Rata-rata
1.	Sangat Tinggi	4,21-5,00
2.	Tinggi	3,41-4,20
3.	Sedang	2,61-3,40
4.	Rendah	1,81-2,60
5.	Sangat rendah	1,00-1,80

⁷³ Febriyan Eka Supriantini, Agus Dwi Sulistyono, dan Ahmad Nur Rohman “*Aplikasi IBM SPSS 26 Untuk Penelitian Perikanan*” (Malang: UB press, 2022), hlm. 27

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 77 Rejang Lebong, yang berlokasi di wilayah Desa Teladan, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong. Institusi pendidikan yang saat ini dipimpin oleh Wahyuningsih, M.Pd. tersebut telah berhasil meraih status sebagai Sekolah Penggerak di wilayah kabupaten setempat.

Secara historis, institusi ini telah melalui serangkaian transformasi nomenklatur. Pada mulanya, sekolah ini beroperasi dengan nama SD Negeri 66 Curup. Identitas tersebut kemudian direvisi menjadi SD Negeri 09 Curup Selatan merujuk pada Surat Keputusan (SK) Nomor 180.381.VII Tahun 2016 tertanggal 26 Juli 2016 terkait pembaruan nomor unit instansi pendidikan di wilayah tersebut. Selanjutnya, sebagai wujud penyelarasan tata kelola administrasi dengan regulasi pemerintah daerah, identitas lembaga kembali disesuaikan menjadi SDN 77 Rejang Lebong semenjak 7 April 2020, dan nama inilah yang secara resmi terus dipertahankan hingga sekarang.

Berdasarkan Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.381.VII Tahun 2016 tanggal 26 Juli 2016 mengenai penetapan nomor unit sekolah, nama SD Negeri 09 Curup Selatan kemudian resmi berubah kembali menjadi SD Negeri 77 Rejang Lebong pada tanggal 7 April 2020. Perubahan ini

berlaku hingga saat ini dan merupakan bagian dari penyesuaian administratif sesuai kebijakan pemerintahan daerah.

2. Identitas Sekolah

Pembaruan data tersebut merupakan langkah nyata sekolah dalam menjalankan amanat regulasi pemerintah daerah, yang hingga kini masih diimplementasikan guna menjamin ketertiban serta keabsahan administrasi instansi.

Tabel 4.1
Identitas SDN 77 Rejang Lebong

Nama Sekolah	SDN 77 Rejang Lebong
N.P.S.N	10700588
Kecamatan	Curup Selatan
Kabupaten	Rejang Lebong
Provinsi	Bengkulu
Desa/Kelurahan	Desa Teladan
Jalan	Jalan Pembangunan
Kode Pos	39125
Daerah	Perkotaan
Status Sekolah	Negeri
Akreditasi	B
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
SK Pendirian Sekolah	26-07-2016
Tanggal SK Pendirian	1978-04-04
SK Izin Operasional	180.381.VII Tahun 2016
Tanggal SK Izin Operasional	1910-01-01
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah

Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
Jarak Ke Pusat Kecamatan	4 km
Jarak Ke Pusat Otda	2 km
Terletak Pada Lintasan	Desa
Organisasi Penyelenggara	Organisasi Penyelenggara

3. Visi/Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

Mewujudkan SDN 77 Rejang Lebong sebagai lembaga pendidikan yang membina peserta didik agar memiliki akhlak mulia, berprestasi tinggi, penuh inovasi, mampu bersaing, serta peduli terhadap kelestarian alam.

b. Misi Sekolah

- 1) Membangun karakter peserta didik yang berakhlak mulia serta memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengoptimalkan pencapaian standar kelulusan agar berorientasi pada mutu yang unggul.
- 3) Menerapkan skenario pembelajaran yang dinamis, inovatif, berdampak, serta mengedepankan pendekatan PAIKEM.
- 4) Mengembangkan kapasitas pendidik dan tenaga kependidikan agar senantiasa relevan dengan dinamika serta kebutuhan sistem pendidikan nasional.

- 5) Memfasilitasi ketersediaan infrastruktur dan sarana belajar yang adaptif, modern, dan berorientasi ke masa depan.
- 6) Membina potensi dan raihan prestasi siswa di berbagai ranah, meliputi bidang akademik, kesenian, olahraga, kepramukaan, hingga kesehatan jasmani.
- 7) Menginternalisasikan budaya hidup bersih dan sehat di tengah ekosistem sekolah yang asri, sejuk, serta kondusif.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Membentuk lulusan yang memiliki keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, tingkat kedisiplinan tinggi, serta berbudi pekerti yang baik.
- 2) Mencetak generasi dengan keunggulan akademik sebagai fondasi untuk menempuh jenjang pendidikan lanjutan, sekaligus membekali mereka keterampilan esensial untuk beradaptasi di tengah masyarakat.
- 3) Mendongkrak kualitas lulusan agar senantiasa siap menghadapi tantangan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.
- 4) Memenangkan berbagai kompetisi maupun ajang seleksi prestasi, baik di level kecamatan, kabupaten, hingga tingkatan provinsi.
- 5) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian yang mendalam terhadap kelestarian lingkungan sekolah.⁷⁴

⁷⁴Sumber: *Data Siswa/siswi SD Negeri 77 Rejang Lebong T.A 2026/2027*

4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Secara keseluruhan, formasi sumber daya manusia di SDN 77 Rejang Lebong terdiri atas 18 staf yang mencakup jajaran pendidik maupun tenaga kependidikan,⁷⁵ sebagaimana dijabarkan melalui rincian berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Guru SDN 77 Rejang Lebong

No	Nama	Gol/ Ruang	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Wahyuningsih, M. Pd	IV/c	P	Kepala Sekolah
2	Ria Agustini, S. Pd	IV/a	P	Guru PAI
3	Mirna Dyah Rita, M. Pd	IV/b	P	Guru Kelas
4	Nihayatun, S. Pd. SD	IV/b	P	Guru Kelas
5	Neti Ampriani, S. Pd	IV/b	P	Guru Kelas
6	Saryanto S. Pd	IV/a		Guru Kelas
7	Renni Intan Permai Sari Akbaersyah S. Pd	IV/a	P	Guru Kelas
8	Titin SriMarlina S. Pd	III/b	P	Guru Kelas
9	Tuti Hartini S. Pd	III/c	P	Guru
10	Nurhalimah, S, Pd	III/c	P	Guru Kelas
11	Verawati, S. Pd	III/d	P	Guru Kelas
12	Bambang Permadi, S. Pd	III/d	P	Guru Kelas
13	Rahma Mizarti, S. Pd	III/d	P	Guru Kelas
14	Dian Revosi, S. Pd	III/c	P	Guru PAI
15	Martha Lia Bahari, S. Pd	IX	P	TU
16	Merryta Angelina, S. Pd	GTT	P	Guru B. Ing
17	Desy Nuraini. S. Pd	GTT	P	Guru BTA
18	Haryanto	PTT	L	Penjaga Sekolah

⁷⁵ Sumber: Data Siswa/siswi SD Negeri 77 Rejang Lebong T.A 2026/2027

b. Keadaan Siswa

Merujuk pada arsip dokumentasi SDN 77 Rejang Lebong,⁷⁶ rekapitulasi jumlah siswa yang berstatus aktif disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Keadaan Siswa SDN 77 Rejang Lebong

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			P	L	Jumlah
1	I	Rendah	14	9	23
2	2a	Rendah	8	14	22
3	2b	Rendah	13	9	22
4	3a	Rendah	8	14	23
5	3b	Rendah	11	11	22
6	4a	Tinggi	11	9	20
7	4b	Tinggi	9	8	17
8	5	Tinggi	13	12	25
9	6a	Tinggi	16	10	26
10	6b	Tinggi	11	13	24
Jumlah			114	109	223

c. Sarana dan Prasarana

SDN 77 Rejang Lebong berdiri di atas lahan seluas 4.055 m², dengan luas bangunan berukuran 69m x 7m. Gedung sekolah merupakan bangunan satu lantai yang pernah menjalani proses renovasi pada rentang tahun 2003-2007. Sekolah ini dilengkapi dengan 10 ruang kelas untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik. Secara rinci, fasilitas fisik

⁷⁶ Sumber: Data Siswa/siswi SD Negeri 77 Rejang Lebong T.A 2026/2027

yang tersedia di SDN 77 Rejang Lebong dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SDN 77 Rejang Lebong

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang TU	1
3	Ruang Guru	1
4	WC Guru	1
5	WC Murid	3
6	Perpustakaan	2
7	Kantin	1
8	Ruang Kelas	10
9	Parkir Motor	2
10	Mushala	1
11	UKS	1
12	Dapur	1
13	Rumah Penjaga Sekolah	1
14	Pos Satpam	1
15	Gudang	1

d. Program Kerja Sekolah

Dalam menjalankan operasionalnya, SDN 77 Rejang Lebong menyelenggarakan sejumlah agenda rutin tahunan. Agenda tersebut meliputi persiapan awal tahun akademik, peningkatan kapasitas pendidik, pengaturan jadwal dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, serta administrasi kesiswaan (seperti penerimaan murid baru dan evaluasi kenaikan tingkat). Di samping itu, sekolah juga mengelola fasilitas

Tabel 4.6 Hasil Interpretasi Deskriptif Statistik

Tahap	Mean	Interval	Kategori
<i>Pretest</i>	69.92	3,50	Tinggi
<i>Posttest</i>	81.38	4,07	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif nilai rata-rata keterampilan praktik seni siswa sebelum penerapan media game edukasi Kejei (*pretest*) sebesar 69,92. Setelah dikonversi ke dalam nilai rata-rata per item, diperoleh nilai sebesar 3,50 termasuk dalam kategori tinggi.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media game edukasi Kejei, nilai rata-rata keterampilan praktik seni siswa pada tahap *posttest* meningkat menjadi 81,38 atau setara dengan nilai rata-rata per item sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan praktik seni siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media game edukasi pada pembelajaran SBdP dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Untuk mengetahui apakah penerapan Media Game Edukasi Kejei memiliki pengaruh terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Siswa kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP. Perlu dilakukan rangkaian analisis data. Tahap awal dilakukan uji normalitas terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas di lakukan untuk menguji apakah data yang di gunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini juga sebagai syarat untuk melakukan uji selanjutnya. Data yang berdistribusi normal adalah data yang baik. Data pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

- 1) Jika nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan data penelitian uji normalitas yang di uji melalui SPSS 22 mendapatkan hasil data penelitian yang berdistribusi normal yang di mana hasil penghitungan kuesioner *pretest* dan *posttestnya*.

Hasil uji normalitas Pretest dan Posttest adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.981	26	.889
<i>Posttest</i>	.957	26	.333

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas nilai signifikan pada *Pretest* adalah 0,889 dan *Posttest* adalah 0,333 maka dari itu nilainya lebih besar dari 0,05 jadi data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah di ketahui data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal di lanjutkan pada uji hipotesis. Pada uji hipotesis ini melihat apakah terdapat pengaruh antara sebelum di beri perlakuan dan sesudah di beri perlakuan dengan uji t-test berpasangan (*Paired Sampel Test*) jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat pengaruh namun jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima maka tidak ada pengaruh.

Maka dari itu Hasil dari Uji *Paired Sampel Test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji t pada data *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair <i>Pretest</i> 1 <i>Posttest</i>	-11.462	8.617	1.690	-14.942	-7.981	-6.782	25	.000

Berdasarkan Tabel 4.8 hasil *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut berada dibawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Serta pada pengambilan t-tabel adalah $df = n - 1 = 26 - 1 = 25$ yang dimana pada tingkat signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) yaitu 2,0595.

Adapun kriteria pengambilan keputusan terdapatnya pengaruh terhadap hasil *thitung* sebagai berikut :

- a. $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- b. $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} 12.247 > t_{tabel} 2.05954$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh setelah di terapkannya media game edukasi kejei terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Siswa Kelas V pada mata pelajaran SBdP SD Negeri 77 Rejang Lebong.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Rekapitulasi hasil penelitian disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap temuan penelitian yang ditunjukkan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Rekapitulasi ini menggambarkan tingkat capaian responden pada kemampuan Keterampilan Praktik Seni siswa kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong. Adapun rekapitulasinya sebagai berikut:

Tabel 4.9

Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Tahap	Mean	Interval	Kategori
<i>Pretest</i>	69.92	3,50	Tinggi
<i>Posttest</i>	81.38	4,07	Sangat Tinggi

Selanjutnya rekapan hasil data pengaruh Media Game Edukasi Kejei terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni siswa kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP.

Tabel 4.10 Hasil data pengaruh Media terhadap Keterampilan Praktik Seni Siswa

Data	Hasil	Keterangan	Kesimpulan
Uji Normalitas	<i>Pretest</i> (0,889) <i>Posttest</i> (0,333)	Nilai Signifikan > 0,05	Berdistribusi normal
Uji T-Test	Nilai Sig (0,000)	Nilai signifikan	H _a diterima dan H ₀ ditolak maka ada pengaruh
t _{hitung}	12,247	Nilai t _{hitung} > t _{tabel} (2.05954)	H _a diterima

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil sebelum dan sesudah di beri perlakuan itu dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi Keterampilan Praktik Seni kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP dan terdapat pengaruh secara signifikan Media Game Edukasi Kejei terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni kelas V pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisional Kejei SD Negeri 77 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

Media game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan. Penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, minat siswa, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁷⁷ Maka media pembelajaran

⁷⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlmn 19

memiliki fungsi komunikatif, motivatif, kebermaknaan, dan individualitas dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Penelitian yang dibuat oleh Rabiatul Adawiyah yang dimana penelitiannya nampak pada keterampilan praktik seni siswa sebelum menggunakan media game edukasi yaitu rata-ratanya hanya mencapai 45. Selanjutnya, setelah menggunakan media game edukasi nilai rata-rata yang diperoleh sebedar 81 terbukti bahwa keterampilan praktik seni siswa meningkat.⁷⁸ Terbukti media game edukasi tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa namun mampu meningkatkan kemampuan keterampilan praktik seni siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar kelas yang dieksperimenkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Sebelum mengajar, siswa diberikan *pretest* (test awal) berupa 20 butir pertanyaan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* kemampuan praktik seni siswa (variabel Y) dengan perhitungan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 22, diketahui jumlah responden (N) sebanyak 26 siswa. Nilai rata-rata (mean) pada data *pretest* siswa sebesar 69.92, dengan nilai terendah 56 poin dan nilai tertinggi 81 poin. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti menyampaikan materi menggunakan metode ceramah.

⁷⁸ Rabiatul Adawiyah, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025," Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025, hlm. 646

Pada pertemuan berikutnya, peneliti mulai melakukan perlakuan atau mengajar dengan menggunakan media game edukasi kejei sebanyak 2 kali pertemuan. Pada akhir, siswa diberikan *posttest* (test akhir) berupa 20 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil data *posttest*, diperoleh nilai tertinggi 96, nilai terendah 67, dan nilai rata-rata 81.38. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media game edukasi kejei mengalami peningkatan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimen Design One Grup Pretest-Posttest* pada kelas V SDN 77 Rejang Lebong dengan jumlah 26 siswa.

Maka dari itu peneliti jelaskan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah peneliti sebagai berikut :

1. Pengaruh terhadap peningkatan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong setelah diterapkan media game edukasi Kejei dalam pembelajaran SBdP.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong, penerapan media game edukasi “Kejei” dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), pada materi praktik tari Kejei dengan bantuan menonton video tari Kejei, memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan keterampilan praktik seni siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, baik dalam memahami

gerakan tari, menirukan gerakan dengan benar, menunjukkan keberanian tampil, dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum media game edukasi “Kejei” digunakan, pembelajaran praktik tari di kelas masih dilakukan melalui penjelasan guru dan contoh gerakan sederhana. Dalam proses tersebut, masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, mengalami kesulitan dalam menghafal urutan gerakan, dan merasa malu ketika diminta mempraktikkan tari di depan kelas. Selain itu, pembelajaran yang kurang bervariasi membuat sebagian siswa terlihat kurang bersemangat sehingga kemampuan praktik seni siswa belum berkembang secara optimal.

Setelah media game edukasi “Kejei” diterapkan, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif. Pada awal pembelajaran, guru terlebih dahulu mengajak siswa menyaksikan video tari Kejei sebagai media pengenalan gerakan tari. Melalui tayangan video tersebut, siswa dapat melihat secara langsung bentuk gerakan, pola langkah kaki, posisi tangan, ekspresi penari, serta kekompakan dalam membawakan tari Kejei. Penggunaan video membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai gerakan tari sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang akan dipraktikkan.

Selanjutnya, setelah kegiatan menonton video selesai, guru melanjutkan pembelajaran menggunakan media game edukasi “Kejei”. Dalam kegiatan ini siswa maju secara bergantian untuk mengambil nomor undian yang telah disiapkan. Nomor yang diperoleh menentukan tantangan

yang harus dilakukan siswa pada papan permainan. Tantangan tersebut berupa menjawab pertanyaan tentang tari Kejei, menyebutkan makna gerakan, memperagakan salah satu gerakan yang telah dilihat pada video, maupun mempraktikkan beberapa rangkaian gerakan tari di depan kelas.

Kegiatan pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan praktik seni siswa. Setelah memperoleh contoh gerakan melalui video dan melakukan praktik melalui permainan edukatif, siswa menjadi lebih mudah memahami serta mengingat gerakan tari Kejei. Gerakan yang sebelumnya dianggap sulit mulai dapat dilakukan dengan lebih baik karena siswa belajar melalui pengamatan secara langsung dan praktik yang dilakukan secara berulang dalam kegiatan permainan.

Selain membantu pemahaman gerakan tari, penggunaan video dan media game edukasi “Kejei” juga meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pada awal pembelajaran masih ada siswa yang malu dan ragu ketika tampil di depan kelas, namun setelah mengikuti kegiatan permainan, siswa mulai berani memperagakan gerakan tari di depan teman-temannya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa takut melakukan kesalahan.

Pengaruh lain yang terlihat adalah meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih fokus saat menonton video tari, aktif berdiskusi bersama kelompok, serta antusias ketika menunggu giliran mengambil nomor undian dan menyelesaikan tantangan

yang diberikan guru. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi mampu membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media game edukasi “Kejei” juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih bebas mengekspresikan diri melalui gerakan tari. Setelah melihat contoh dari video, beberapa siswa mulai mampu menampilkan gerakan dengan lebih baik dan menyesuaikan ekspresi sesuai gerakan tari yang dipraktikkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami sekaligus menjiwai tarian yang dipelajari.

Di samping itu, kegiatan pembelajaran ini turut memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial siswa. Selama permainan berlangsung, siswa belajar bekerja sama dengan teman kelompok, saling membantu mengingat gerakan, dan memberikan dukungan kepada teman yang sedang tampil. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan kemampuan keterampilan praktik seni siswa juga terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran setelah penggunaan media game edukasi “Kejei”. Nilai praktik siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran tersebut. Sebagian besar siswa sudah mampu memperagakan gerakan tari dengan lebih tepat, memahami urutan gerakan dengan lebih baik, dan tampil lebih percaya diri saat melakukan praktik tari. Dengan demikian, perpaduan antara penggunaan video tari Kejei dan media game edukasi “Kejei” terbukti mampu

memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan membantu meningkatkan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media game edukasi Kejei terhadap Keterampilan praktik seni siswa. Dimana hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12.247 > 2.05954$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga media game edukasi kejei berpengaruh signifikan terhadap keterampilan praktik seni siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei). Hal ini didukung juga hasil nilai *pretest dan posttest* yang mana menunjukkan kategori tinggi menjadi sangat tinggi.

Penelitian ini juga di kuatkan oleh hasil wawancara dengan wali kelas V dan siswa kelas V.⁷⁹ Setelah di gunakannya media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP kelas V terhadap keterampilan praktik seni siswa yang dimana keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei) meningkat menjadi lebih baik, suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak bosan pada proses pembelajaran berlangsung dan lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan Wali kelas V dan Siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada 13 Mei 2026.

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa pembahasan yang diuraikan dapat disimpulkan tingkat keterampilan praktik seni siswa sebelum dan sesudahnya penerapan media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP di SD Negeri 77 Rejang Lebong meningkat secara signifikan perubahannya. Bahkan terdapatnya pengaruh yang positif signifikan terhadap keterampilan praktik seni siswa kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei). Hal ini membuktikan Media game edukasi kejei memiliki potensi untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa tidak hanya aspek kognitif melainkan aspek psikomotorik seperti keterampilan praktik seni pada hasil penelitian di kelas V mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei) di SD Negeri 77 Rejang Lebong. Dan membuat ppeserta didik lebih antusias dan aktif pada proses pembelajaran.

2. Penggunaan media game edukasi Kejei dalam meningkatkan kemampuan keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong, penggunaan media game edukasi “Kejei” dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diterapkan melalui aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Media ini dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang memadukan unsur permainan dengan budaya lokal serta praktik seni tari sehingga suasana

pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton bagi siswa.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan tahap pendahuluan. Pada tahap ini guru membuka pembelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru memberikan apersepsi mengenai tari Kejei sebagai salah satu tarian tradisional khas daerah Rejang Lebong. Guru menjelaskan secara singkat mengenai pengertian tari Kejei, sejarah singkat, gerakan dasar, serta nilai budaya yang terkandung di dalam tarian tersebut. Kegiatan awal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum media game edukasi digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, guru mengajak siswa untuk menonton video tari Kejei sebagai pengenalan awal terhadap budaya daerah Rejang Lebong. Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami bahwa tari Kejei merupakan salah satu tarian tradisional khas budaya masyarakat Rejang Lebong yang memiliki nilai seni dan budaya daerah. Melalui kegiatan menonton tersebut, siswa dapat mengenali bentuk gerakan, irama musik pengiring, serta ciri khas tari Kejei sebelum mempraktikkannya secara langsung. Setelah itu, guru mulai mengenalkan media game edukasi “Kejei” kepada siswa. Guru menjelaskan tata cara permainan dan aturan bermain dalam game edukasi tersebut. Media permainan terdiri atas papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, gambar budaya Kejei, dan instruksi praktik gerakan tari. Dalam pelaksanaannya,

setiap siswa memainkan game edukasi “Kejei” secara bergantian, siswa maju satu per satu untuk mengambil undian nomor. Setelah memperoleh nomor undian, siswa melihat nomor yang didapatkan pada papan permainan, kemudian melaksanakan tantangan atau instruksi yang sesuai dengan nomor tersebut. Tantangan yang terdapat pada papan permainan berkaitan dengan materi tari Kejei, seperti menjawab pertanyaan, menyebutkan unsur budaya, maupun mempraktikkan gerakan tari secara langsung. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif, berani tampil, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini guru melakukan pengamatan terhadap kemampuan praktik siswa, seperti ketepatan gerakan, koordinasi tubuh, keberanian tampil, dan kemampuan mengikuti irama musik. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan edukatif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih percaya diri dalam mencoba dan menampilkan gerakan tari tanpa rasa malu ataupun takut melakukan kesalahan.

Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pembimbing. Guru mengarahkan jalannya permainan, membantu siswa yang mengalami kesulitan, serta memberikan motivasi agar siswa tetap aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi dan penguatan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan maupun mempraktikkan gerakan tari dengan baik. Pemberian apresiasi tersebut

mampu meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka selama menggunakan media game edukasi “Kejei”. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka lebih mudah memahami gerakan tari Kejei. Setelah itu guru menyimpulkan materi pembelajaran serta melakukan evaluasi terhadap kemampuan praktik seni siswa sebagai bentuk penilaian akhir pembelajaran.

Berdasarkan proses pembelajaran tersebut, sebelumnya tingkat Keterampilan praktik seni siswa berkategori sedang atau belum optimal yang di mana kurangnya keaktifan siswa dalam belajar pada mata pelajaran SBdP. Hal ini dilihat pada penyebaran angket pada siswa dikelas V SDN 77 Rejang Lebong yang mana memperoleh skor rata-rata kemampuan keterampilan praktik seninya 69.92 setelah dikonversi nilai rata-rata per item diperoleh nilai sebesar 3,50 termasuk kategori tinggi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan praktik seni siswa sebelum diberi perlakuan belum berkembang secara optimal. Secara deskriptif masih ditemukan keaktifan maupun partisipasi siswa dalam belajar itu masih kurang, kerjasama yang belum optimal, komunikasi antar siswa masih lemah bahkan tanggung jawab yang masih rendah serta pembelajaran yang masih

Teacher Centerd, atau pembelajaran yang masih bersifat *konvensional* dimana guru berperan aktif pada proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran SBdP kelas V khususnya pada materi seni tari tradisional, media game edukasi kejei ini relevan untuk diterapkan karena pada proses pembelajaran melalui video pembelajaran, pengamatan dan percobaan sederhana yang menuntut kerjasama antar siswa. Melalui kegiatan tersebut siswa tidak hanya memahaami materi seni tari tradisional kejei saja tetapi juga berlatih untuk menari, berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kelompok.

Selanjutnya hasil *Posttest* ataaau tingkat keterampilan praktik seni sesudah diberikan perlakuan menunjukkan tingkat kemampuan keterampilan praktik seni siswa meningkat dengan kategori baik. Adapun hasil *Posttest* pada angket yang diberikan sesudah penerapan media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN 77 Rejang Lebong memperoleh rata-rata 81.38 setelah dikonversi menjadi 4,07 dengan kategori sangat tinggi.

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan pada keterampilan praktik seni siswa kelas V SD pada mata pelajaran SBdP yang dimana awalnya di kategori tinggi meningkat menjadi sangat tinggi setelah diterapkannya media game edukasi Kejei pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong sebelum diberikan perlakuan media game edukasi kejei pada mata pelajaran SBdP keterampilan praktik seni siswa dengan hasil analisis deskriptif serta interval rata-ratanya pada kategori tinggi belum optimal dan sesudah diberi perlakuan media game edukasi kejei tingkat keterampilan praktik seni siswa menjadi sangat tinggi. Maka dari itu sebelum dan sesudah penerapan media game edukasi kejei pada keterampilan praktik seni siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei).
2. Terdapat pengaruh yang signifikan yang dimana hasil signifikannya lebih kecil dari 0,05 serta hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga penerapan media game edukasi kejei berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan keterampilan praktik seni siswa di kelas V pada mata pelajaran SBdP materi Seni Tari Tradisionl (Tari Kejei) SD Negeri 77 Rejang Lebong.

B. Saran

Dari hasil Penelitian yang saya lakukan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Tenaga pendidik di sarankan untuk senantiasa berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran, termasuk memanfaatkan permainan edukatif bertema Kejei sebagai salah satu pendekatan yang menarik dan relevan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Terbukti, penggunaan media semacam ini mampu memberikan dampak positif terhadap capaian siswa secara nyata. Di samping itu, guru pun dapat menghadirkan beragam variasi media agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa.

2. Bagi Siswa

Peserta didik di dorong unruk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan belajar, khususnya saat melaksanakan praktik seni dengan bantuan media permainan edukatif Kejei. Keterlibatan langsung dalam kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan psikomotorik siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang di ajarkan.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan datang, direkomendasikan untuk melanjutkan kajian serupa dengan memperluas cakupannya, baik pada tingkat kelas maupun pokok bahasan yang berbeda. Selain itu, variabel peneliti pun sebaiknya di perluas, misalnya dengan mengkaji dampak media permainan edukatif Kejei terhadap ranah afektif maupun psikomotorik siswa, guna memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan mendorong praktik pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Bandura, *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, (NJ: Prentice-Hall, 1977).
- A., Widiyanto, *Pengantar Keterampilan Praktik Seni*. (Jakarta: Pustaka Seni, 2019)
- Adat Rejang Lebong Lepeak Hukum Adat Jang Badan Musyawarah.
- Adawiyah, Rabiatul, *Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025,*” Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2025.
- Ani, Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019).
- Ardiansyah, *Penerapan Tari Kejei dalam Pengembangan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong*, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2022).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka cipta, 2010).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).
- Badan Musyawarah Adat Rejang Lebong Lapeak Hukum Adat Jang (Curup: badan musyawarah adat, 2011).
- Bandi, *Memahami Karakteristik Pembelajaran Seni Budaya*. (Radar Semarang. 2009).
- Bandi., *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009).
- Barrett, Estelle, *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*, I.B. Tauris, 2019.
- Basanudin, Cahyo, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017).
- Basyiruddin, M. dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)

- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain.* (New York: David McKay Company, 1956). (Sumber primer domain kognitif).
- BMA Rejang Lebong, Lepeak Hukum Adat Jang, (Rejang Lebong).
- D. A., Putri dan H., Saputra, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Siswa.* (Jurnal Pendidikan Budaya dan Seni, 4(1), 2022).
- Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Mataram: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).
- Hasan, Zulman, *Anok Kutai Rejang Sejarah Adat Budaya Bahasa dan Aksara* (Lebong).
- Hasil Wawancara dengan Wali kelas V dan Siswa kelas V SDN 77 Rejang Lebong pada 13 Mei 2026.
- Hasil Wawancara. Bapak. Yayan Mustofa, selaku pemangku Adat. 18 Januari 2026. Jam. 15.45 sd 17.00 WIB
- Henry, Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai suatu keterampilan Berbahasa,* (Bandung: Angkasa Bandung, 1979).
- Indrayanto, dan Wahyuningsih, Wiwin Arbani, *Metode Penelitian* (Curup-Bengkulu, Cv. Andika Grafika, 2023)
- Irwanto, *Game Edukasi dalam Pembelajaran Abad 21,* (Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia, 2021)
- J., Piaget, *The Construction of Reality in the Child.* (New York: Basic Books, 1954)
- Johnson, David W.; Johnson, Roger T.; and Holubec, Edythe J.; *Feedback in Educational Video Games,* (*Journal of Educational Psychology* 108, no. 1 2016).
- Karim, Andi Farida, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Peajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasisi Koopertif Tipe Demonstrasi Dan Latihan* (*Demonstration and Drilling*), Al-Ibrah X, no. September (2021).

- Kemendikbud. *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. (Jakarta: Kemendikbud, 2022).
- Kemendikbud. *Silabus Seni Budaya dan Prakarya Kurikulum 2013 Revisi 2016*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).
- Kemendikbudristek. *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Fase B dan C SD/MI*. (Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan. 2022).
- Lestari, Intan P., *Peran Seni Visual dalam Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*, Jurnal Kreativitas Pendidikan 5, no. 1, 2023.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2009).
- Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Dikti Mendikbud, 1994)
- Najuah, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. (Yayasan Kita Menulis, 2022).
- Pagarra, Hamzah, *Media Pembelajaran*, (Badan Penerbit UNM, Mei 2022).
- Pane, *Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 2, 2017.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1 ayat 1.
- Piaget., Jean, *The Psychology of Intelligence*. (New York: Routledge, 1972).
- Pitriani, Siti, *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD*, Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 7 No. 1, Juni 2020.
- Pordaminta, *Kamus umum bahasa indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984).
- Prasetya, John, *Peran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Digital, vol. 3, no. 2, 2020.
- Prastowo, Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019).
- Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, *Sejarah Daerah Bengkulu*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978).

- R., Wati dan W., Iskandar, *Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (sbdp) kelas IV MI/SD*. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 2020.
- Redy dan Ariningsih, *Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 1, 2020.
- Rusydi A, Ramadhan; Afgani, Siroj Muhammad Fakhri; dan Winitas, Muhammad, *Validitas and Reliabil*, Journal on Education 6, no. 2, 2024.
- Safitri, Ria, *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 2, 2023.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).
- Soedarso. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2020).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: alfabeta,2005).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Supriantini, Febriyan Eka; Sulistyono, Agus Dwi; dan Rohman Ahmad Nur, *Aplikasi IBM SPSS 26 Untuk Penelitian Perikanan*, (Malang: UB press, 2022).
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima).
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009).
- U., Hidayah, dan I., Aprilia, *Mengembangkan Karakter Anak melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar*, (Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2022).

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).
- Wati, Ruji dan Iskandar, Wahyu, *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV MI/SD*, Vol. 7, No. 3 (November 2020)
- Wawancara dengan guru kelas V (lima) Ibu Titin SriMarlina S. Pd, Guru SDN 77 Rejang Lebong, di ruang kelas pada tanggal 12 January 2026.
- Widyastuti, *Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Pendidikan, 2012).
- Yam, Jim Hoy dan Taufik, Ruhayat, *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmu Administrasi, Vol.3 No.2, 2021.
- Yusuf, Mohammad; Ichsan, Reza Nurul; dan Karim, Ahmad, *Komunikasi Bisnis*, (Medan: CV Manhaji, 2019).
- Zaeni, Akhmad, *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 BERITA ACARA SEMPRO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis..... JAM TANGGAL 10 Juli... TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Marsya Agustina
 NIM : 22591122
 PRODI : PdM1
 SEMESTER : 6
 JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap
keaktifitas dan
Kemampuan keterampilan praktik seni kelas
V.(lima) SD Pada Mata Pelajaran SBdP

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap
Kemampuan ~~kejei~~ keterampilan praktik seni kelas
V.(lima) SD pada mata pelajaran SBdP
 - b.....
 - c.....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Dr. Gunter Putra Jawa S. Sos. MM
 NIP. 196904131999031005

MODERATOR,

CURUP, 10 Juli 2025
 CALON PEMBIMBING II

Tauhara Kumala Dedi. M. Pd
 NIP: 199108242020122005

()

Lampiran 2 SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : **009** Tahun 2025
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Marsya Agustina Tanggal 22 Desember 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

MEMUTUSKAN :

- Pertama** : 1. **Guntur Puta Jaya, S.Sos.,MM** **196904131999031005**
 2. **Jauhari Kumara Dewi, M.Pd** **199108242020122005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Marsya Agustina**

N I M : **22591122**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Game Edukasi Kejai terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V (Lima) Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran SBDP**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekefiran dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 22 Desember 2025

Dekan,

Sufarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3 SURAT IZIN PERMOHONAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Faks.21010
 Homepage: <http://www.isaincurup.ac.id> Email: admin@isaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 315 /In.34/FT/PP.00.9/03/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb


Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Marsya Agustina
 NIM : 22591122
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Game Edukasi Kejel Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik
 Seri Kelas V SD Pada Mata Pelajaran SBdP
 Waktu Penelitian : 16 Maret s.d 16 Juni 2026
 Tempat Penelitian : SDN 77 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I


 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : diampelkan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 4 SURAT IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/102/IP/DPMPISP/III/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 315/In.34/FI/PP.00.9/03/2026 tanggal 12 Maret 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Marsya Agustina / Curup, 19 Agustus 2004
NIM	: 2259122
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: S1 PGMI / Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V (Lima) SD Pada Mata Pelajaran SBDP"
Lokasi Penelitian	: SDN 77 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 13 Maret 2026 s.d 16 Juni 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 13 Maret 2026



An.Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Plt. Sekretaris,

ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
 Pejabat Tingkat V III.d
 NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SDN 77 RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 5 SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 77 REJANG LEBONG
Alamat: Jl. Pembangunan Desa Teladan Curup Selatan 39125

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No: 421.2/032/KP/SDN77/RL/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyuningsih, M.Pd.
 NIP : 197003051993072001
 Jabatan : Kepala SDN 77 Rejang Lebong
 Alamat : Jl. Pembangunan Desa Teladan Kec. Curup Selatan Kab. Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Marsya Agustina
 Nim : 22591122
 Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Curup
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah menyelesaikan penelitian di SDN 77 Rejang Lebong, sebagai syarat pembuatan tugas akhir yang berjudul "Pengaruh Media Game Edukasi Keji Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik Seni Kelas V (Lima) SD Pada Mata Pelajaran SBDP" pada tanggal 30 Maret 2026 sampai dengan tanggal 23 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 23 Mei 2026

Kepala Sekolah

 Wahyuningsih, M.Pd.
 NIP. 197003051993072001

Lampiran 6 VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudyah Tuzzahra, M. Pd

NIP / NIDP :

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Marsya Agustina

NIM : 22591122

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Game Edukasi Kejei Terhadap Kemampuan Keterampilan
Praktik Seni Kelas V (Lima) SD Pada Mata Pelajaran SBdP

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, 01 April 2026

Validator



Raudya Tuzzahra, M. Pd
NIP.

Catatan :

- Beritanda ✓

Lampiran 7 KARTU BIMBINGAN


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: MARSYA AGUSTINA
NIM	: 22591122
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS	: TARBIIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. GUNTUR PUTRAJAYA, S.SOS.MM
DOSEN PEMBIMBING II	: TAUHARI KUMARA DEWI, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Penerapan Media Game Edukasi Kejeji Terhadap Kemampuan Keterampilan Praktis Seri Kelas V(lima) SD Pada Mata Pelajaran sbd.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	30/12/2025	Pembahasan latar belakang penelitian serta penentuan fokus penelitian skripsi dan metode kuantitatif umum-khusus	
2.	21/01/2026	Pembahasan lain latar belakang	
3.	26/01/2026	Bab II dan Bab III	
4.	27/01/2026	Revisi Bab II dan Bab III	
5.	29/02/06	Ace la. f... -	
6.	5/05/2026	Perbaikan Bab 4	
7.	12/05/2026	Revisi Bab 4 dan 5	
8.	19/05/2026	Lengkap lampiran	
9.	21/05/06	Ace uja skripsi	
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			

 KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

 Dr. Guntur Putra Jaya, S.SOS.MM
 NIP. 196904131999031005

 CURUP, 21-05-2026
 PEMBIMBING II

 Tauhari Kumara Dewi, M.Pd
 NIP. 199108242020122005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gari No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: MARSYA AGUSTINA
NIM	: 22591122
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS	: TARBİYAH
PEMBIMBING I	: Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos., MM
PEMBIMBING II	: Fauhari Kumara Dewi, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Game Edukasi Kejer terhadap Kemampuan Keterampilan Praktik seni kelas V (lima) SD Pada Mata Pelajaran SBdP
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF	
			PEMBIMBING II	
1.	28/12/2025	Pembahasan latar belakang penelitian serta penentuan Fokus penelitian skripsi dan metode kuantitatif		
2.	20/01/2026	Pembah teori latar belakang		
3.	23/01/2026	Bab 2		
4.	27/01/2026	Revisi Bab 2		
5.	20/02/2026	Lanjut Bab III		
6.	23/02/2026	Revisi Bab III		
7.	2/03/2026	bagi Acc Penelitian		
8.	4/05/2026	Pembahasan Bab 4		
9.	11/05/2026	Revisi Bab V		
10.	18/05/2026	Lengkap lampiran		
11.	20/05/2026	Acc Ujian Skripsi		
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 20 - 05 - 2026

PEMBIMBING I,

Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos. MM
NIP. 196904131999031005

PEMBIMBING II

Fauhari Kumara Dewi, M. Pd
NIP. 199108242020122005

Lampiran 8 LEMBAR JAWABAN ANGKET UJI COBA

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : Naila khaitunnisa
Kelas : 5B
Sekolah : SD n 7 RL

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.	✓				
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.	✓				
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.	✓				

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.	✓				
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.	✓				
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.	✓				
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.		✓			
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.	✓				
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.		✓			
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.	✓				
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.		✓			
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.		✓			
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.				✓	
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.					✓
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.					✓
17	Saya dimintai berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.				✓	
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.			✓		
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.			✓		
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.					✓

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : *Koyla Zahra Azzalfa*

Kelas : *VB*

Sekolah : *SDN 7 RL*

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.		✓			
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.	✓				
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.	✓				

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.	✓				
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.		✓			
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.		✓			
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.	✓				
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.		✓			
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.		✓			
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.				✓	
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.				✓	
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.			✓		
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.				✓	
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.				✓	
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.					✓
17	Saya dimintak berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.				✓	
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.				✓	
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.				✓	
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.					✓

Lampiran 9 ANGKET / KUESIONER PENELITIAN

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN**PRAKTIK SENI KEJEI****A. Identitas Siswa**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (\surd) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.					
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.					
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.					

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.					
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.					
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.					
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.					
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.					
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.					
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.					
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.					
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.					
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.					
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.					
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.					
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.					
17	Saya dimintai berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.					
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.					
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.					
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.					

Lampiran 10 LEMBAR JAWABAN ANGKET PADA PRETEST

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas SiswaNama : *salsabila aqista*Kelas : *5*Sekolah : *SD 77 RL***B. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (√) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.	✓				
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.		✓			
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.	✓				

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.		✓			
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.			✓		
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.		✓			
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.				✓	
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.	✓				
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.		✓			
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.				✓	
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.			✓		
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.		✓			
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.			✓		
17	Saya dimintai berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.			✓		
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.		✓			
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.		✓			
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.			✓		

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : AMOSU

Kelas : 5

Sekolah : sd 77REUung lebung

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (√) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.		✓			
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.			✓		
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.			✓		

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.			✓		
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.		✓			
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.					✓
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.	✓				
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.	✓				
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.				✓	
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.	✓				
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.			✓		
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.	✓				✓
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.			✓		
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.				✓	
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.	✓				
17	Saya dimintai berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.	✓				
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.		✓			
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.				✓	
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.	✓				

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : RIDHO AKBAR, Ramadan
Kelas : KIS = V Lima
Sekolah : SDN 77 Rejang Lebong

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.	✓				
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.	✓				
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.			✓		

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.			✓		
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.	✓				
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.			✓		
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.		✓			
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.		✓			
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.	✓				
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.		✓			
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.		✓			
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.			✓		
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.				✓	
17	Saya dimintak berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.			✓		
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.			✓		
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.			✓		
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.		✓			

Lampiran 11 LEMBAR JAWABAN ANGKET PADA POSTTEST

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : *saisa bila agista*
 Kelas : *5*
 Sekolah : *SD 77 RI*

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.	✓				
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.		✓			
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.	✓				

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.			✓		
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.			✓		
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.				✓	
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.				✓	
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.	✓				
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.					✓
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.	✓				
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.					
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.	✓				
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.		✓			
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.					
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.				✓	
17	Saya dimintak berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.	✓				
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.			✓		
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.	✓				
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.			✓		

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : Amora

Kelas : 5

Sekolah : SD 77 Rejang Lebong

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.		✓			
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.			✓		
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.			✓		

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.			✓		
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.			✓		
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.	✓				
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.			✓		
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.	✓				
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.		✓			
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.			✓		
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.		✓			
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.					
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.			✓		
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.	✓				
17	Saya dimintai berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.		✓			
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.			✓		
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.			✓		
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.		✓			

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
PRAKTIK SENI KEJEI**

A. Identitas Siswa

Nama : RIDHO AKBAR.R
Kelas : V 5 Lima
Sekolah : SD 77 RL

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti
2. Angket ini digunakan untuk penulisan tugas akhir penulis
3. Jawablah pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang paling sesuai menurut anda
4. Pilihan jawaban yang akan anda pilih adalah sebagai berikut :
 - a. SS : Sangat Setuju, skor 5
 - b. S : Setuju, skor 4
 - c. RR : Ragu-ragu, skor 3
 - d. TS : Tidak Setuju, skor 2
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju, skor 1
5. 5 jawaban di atas tidak melambangkan jawaban salah, melainkan semua jawaban akan benar. Maka dari itu jawaban anda diminta untuk sesuai dengan pilihan anda.
6. Antusias anda untuk mengisi angket ini hingga selesai sangat saya harapkan, terimakasih & selamat mengerjakan.

C. Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat menyiapkan diri sebelum melakukan praktik tari Kejei.			✓		
2	Saya memahami langkah-langkah gerakan dalam tari Kejei.			✓		
3	Saya dapat mengikuti gerakan tari Kejei sesuai dengan contoh yang diberikan guru.			✓		

4	Saya mampu menghafal urutan gerakan tari Kejei dengan baik.		✓			
5	Saya dapat menyesuaikan gerakan dengan irama musik.			✓		
6	Saya menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan tari Kejei setelah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
7	Media game edukasi Kejei membantu meningkatkan koordinasi gerak tubuh saya saat menari.		✓			
8	Saya mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei dengan lebih baik setelah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
9	Media game edukasi Kejei membuat saya lebih aktif berlatih saat pembelajaran praktik tari berlangsung.		✓			
10	Media game edukasi Kejei membantu saya bekerja sama dengan teman saat praktik tari kelompok.			✓		
11	Saya merasa kesulitan mengikuti gerakan tari Kejei yang diajarkan guru.			✓		
12	Saya masih sering lupa urutan gerakan tari Kejei meskipun telah menggunakan media game edukasi Kejei.		✓			
13	Saya masih kurang percaya diri saat diminta mempraktikkan tari Kejei di depan kelas.		✓			
14	Saya merasa gerakan tari Kejei sulit untuk dipelajari.	✓				
15	Saya tidak memperhatikan kesesuaian gerakan dengan irama musik saat menari.			✓		
16	Saya kurang bersemangat saat mengikuti praktik tari Kejei.			✓		
17	Saya dimintak berlatih gerakan tari Kejei saat pembelajaran berlangsung.			✓		
18	Saya masih melakukan kesalahan dalam mengikuti urutan gerakan tari Kejei.	✓				
19	Saya merasa kurang mampu mengekspresikan gerakan tari Kejei.	✓				
20	Saya kesulitan menyesuaikan gerakan tari dengan tempo musik.	✓				

Lampiran 12 MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
SBdP SD KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun	: Marsya Agustina
Instansi	: SD N 77 Rejang Lebong
Tahun penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Fase	: C
Kelas/Semester	: V/1
Materi Pokok	: Seni Tari (Tari Tradisional Kejei)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
B. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis gerakan tari Kejei, menghubungkan dengan unsur tari (gerak, irama, dan ekspresi), serta menarik kesimpulan tentang makna dan fungsi gerakan tersebut. 2. Kreativitas: Peserta didik mampu mengembangkan dan memodifikasi gerakan tari Kejei serta menyajikan hasilnya dalam bentuk variasi gerak atau penampilan tari yang menarik. 3. Kolaborasi: Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mempelajari, menyusun, dan menampilkan rangkaian gerakan tari Kejei secara kompak. 4. Kemandirian: Peserta didik mampu berlatih gerakan tari Kejei secara mandiri, menunjukkan inisiatif dalam menghafal gerakan, dan bertanggung jawab terhadap proses latihan. 5. Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan atau menampilkan hasil praktik tari Kejei di depan kelas dengan percaya diri, ekspresif, dan sesuai dengan irama. 	
DESAIN PEMBELAJARAN	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan makna dan fungsi tari Kejei serta mampu memahaminya dengan baik. 2. Melalui video, Peserta didik dapat menirukan rangkaian gerakan tari Kejei secara berkelompok dengan kompak, percaya diri, dan ekspresif. 3. Melalui media, Peserta didik mampu mempraktikkan gerakan dasar tari Kejei secara benar dan sesuai irama dengan benar. 	

B. PRAKTIK PEDAGOGIS
Pembelajaran Berbasis Eksperimen dan Kontekstual melalui Media Game Edukasi Kejei.
C. MODEL PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pembelajaran : <i>Project Based Learning (PjBL)</i> 2. Metode Pembelajaran : Demonstrasi, praktik, diskusi, permainan. 3. Pendekatan : <i>Deep Learning</i> dalam PBL diwujudkan melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Pengajuan Masalah Kontekstual : Masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik, seperti bagaimana cara melestarikan tari tradisional Kejei agar tetap dikenal dan diminati. Hal ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menemukan solusi melalui praktik seni tari. - Penekanan pada Pemahaman Konseptual : Peserta didik tidak hanya menirukan gerakan tari, tetapi memahami makna, fungsi, serta unsur-unsur tari Kejei (gerak, irama, dan ekspresi), sehingga mereka mengetahui “mengapa” dan “bagaimana” gerakan dilakukan. - Diskusi dan Kolaborasi : Melalui kerja kelompok, peserta didik bersama-sama mempelajari, menyusun, dan mempraktikkan rangkaian gerakan tari Kejei. Mereka saling bertukar ide, memperbaiki gerakan, dan membangun kekompakan dalam penampilan. - Refleksi Diri : Peserta didik diajak untuk merefleksikan proses pembelajaran, seperti pengalaman saat berlatih, kesulitan yang dihadapi, serta peningkatan kemampuan dalam menari. Refleksi juga membantu mereka memahami pentingnya melestarikan budaya daerah.
D. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN
Lingkungan sekolah (ruang kelas, lapangan, taman sekolah) sebagai tempat pengamatan dan eksperimen langsung. Dan Kelas V SD (meja kerja kelompok untuk memisahkan dan menghitung).
E. KEMITRAAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Lingkungan sekolah: Guru kelas V dan teman sebaya (kerja kelompok). - Orang tua : Peserta didik berlatih perkalian di rumah dengan menggunakan benda – benda konkret atau permainan sederhana untuk memperkuat pemahaman. - Masyarakat/Dunia Usaha: Minimarket/toko sebagai contoh kontekstual produk yang digunakan.
F. PEMANFAATAN DIGITAL
<ul style="list-style-type: none"> - LCD/Infocus - Speaker - Laptop - Video

G. SARANA/PRASARANA			
Media	1. Papan Tulis dan Spidol 2. Media Game Edukasi 3. PPT		
H. TARGET PESERTA DIDIK			
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir arah tinggi (HOTS), Sedang (MOTS), Rendah (LOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.			
I. TES DIAGNOSTIK			
1. Tes Diagnostik Kognitif <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang kalian ketahui tentang Tari Kejei? 2. Tes Diagnostik Non Kognitif			
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
2	Apakah tadi malam sudah belajar?		
3	Apakah yang sudah kalian pelajari tadi malam?		
LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN			
PERTEMUAN 1			
A. Kegiatan Awal			
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik 2. Peserta didik dan guru memulai pembelajaran dengan berdo'a. 3. Guru melakukan tanya-jawab dan mengecek kehadiran peserta didik dengan absensi 4. Guru mereview materi pembelajaran dan mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya. <i>(Apersepsi kontekstual)</i> 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: menemukan hasil dari perkalian bilangan desimal. <i>(Bermakna, berkesadaran)</i>			
B. Kegiatan Inti			
1. Guru memberikan motivasi tentang budaya lokal. <i>(Communication, Collaboration)</i> 2. Guru akan menyampaikan materi tentang makna dan unsur tari. <i>(Communication, Collaboration)</i> 3. Guru akan menampilkan video tari Kejei." <i>(Communication, Collaboration)</i>			

4. Peserta didik siap melakukan kegiatan eksperimen. (*Communication, Collaboration*)
5. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok berdasarkan, kemudian guru menjelaskan apa yang harus dilakukan pada setiap kelompok. (*Diferensiasi Proses, Diferensiasi Produk [TaRL]; Gotong Royong [PPP]; Keterampilan Sosial [KSE]; Communication, Collaboration [4C]*).
6. Peserta didik membuat kesimpulan dari eksperimen yang mereka lakukan *Hots (berpikir kritis, Gotong Royong, dan Communicative)*
7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami (*Communication, Collaboration*)
8. Melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil proses pembelajaran. (*Kesadaran Diri [KSE]; Communication, Collaboration*)
9. Peserta didik merefleksi dengan menjawab pertanyaan:
 - Apa yang baru kamu pelajari hari ini?
10. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru untuk mengukur seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (*Communication, Collaboration*)

C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik melakukan refleksi secara bersama dengan menjawab pertanyaan guru secara lisan (*Communication, Collaboration*)
2. Guru menyampaikan kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya (*Communication*).
3. Peserta didik bersama guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan. (*Communication, Collaboration*)

J. REFLEKSI

Tabel Refleksi untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kegiatan mana yang kalian sukai pada pembelajaran ini?	
2.	Kegiatan mana yang kalian tidak sukai dari pembelajaran ini?	
3.	Bagian mana dari materi pembelajaran ini yang kalian rasa paling sulit?	

4.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat memahami materi ini?	
----	--	--

Tabel Refleksi Untuk Guru		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran sudah sesuai?	
2.	Apakah semua siswa memahami pembelajaran hari ini?	
3.	Apa tindak lanjut yang dilakukan guru untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya?	

K. ASSESMENT / PENILAIAN					
1. Assessment for Learning (Selama Proses Pembelajaran)					
a. Rubrik Penilaian Kinerja (Proses)					
Aspek	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Keaktifan	Aktif mengikuti game		✓		
Pemahaman Gerak	Memahami instruksi gerakan		✓		
Ketepatan Gerak	Menirukan gerakan		✓		

b. Rubrik Penilaian Sikap (Kolaborasi & Profil Pancasila)					
Aspek	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Gotong Royong	Bekerja sama dalam kelompok	✓			
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas	✓			
Percaya Diri	Berani tampil		✓		
Disiplin	Mengikuti aturan game	✓			

Konversi Skor	
- Sangat Baik (A)	= 85-100
- Baik (B)	= 70-84
- Cukup (C)	= 55-69
- Kurang (D)	= 55

2. Assessment of Learning (SAS, Akhir)																									
a. Rubrik Penilaian Keterampilan																									
Aspek	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)																				
Ketepatan Gerakan	Gerakan sesuai contoh		✓																						
Irama	Sesuai musik		✓																						
Koordinasi	Gerakan selaras		✓																						
Ekspresi	Penghayatan	✓																							
Percaya Diri	Penampilan	✓																							
<p>Konversi Skor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Baik (A) = 85-100 - Baik (B) = 70-84 - Cukup (C) = 55-69 - Kurang (D) = 55 																									
3. Assessment as Learning (Refleksi Sikap & Pemahaman Diri)																									
<p>a. Lembar Refleksi Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa yang kamu pelajari dari tari Kejei hari ini? 2) Apakah kamu sudah bisa mengikuti gerakan dengan baik? Jelaskan. 3) Apakah game edukasi membantu kamu belajar tari? Mengapa? 4) Bagaimana kerja samamu dalam kelompok? 5) Apa yang akan kamu perbaiki ke depan? 																									
<p>b. Skala Penilaian Diri</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pernyataan</th> <th>Ya</th> <th>Cukup</th> <th>Tidak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Saya memahami gerakan tari</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saya aktif dalam kegiatan</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saya bekerja sama dengan baik</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saya percaya diri saat tampil</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Pernyataan	Ya	Cukup	Tidak	Saya memahami gerakan tari	✓			Saya aktif dalam kegiatan	✓			Saya bekerja sama dengan baik		✓		Saya percaya diri saat tampil		✓	
Pernyataan	Ya	Cukup	Tidak																						
Saya memahami gerakan tari	✓																								
Saya aktif dalam kegiatan	✓																								
Saya bekerja sama dengan baik		✓																							
Saya percaya diri saat tampil		✓																							

A. LAMPIRAN

1. PPT Bahan Ajar

BAHAN AJAR



Manfaat Mempelajari Tari Kejei

- **Ringkasan Manfaat Utama Tari Kejei :** Tari Kejei menumbuhkan cinta budaya daerah dan nasional, melatih kelenturan tubuh dan keseimbangan, serta menumbuhkan rasa percaya diri saat tampil di depan banyak orang.
- **Pengembangan Sikap dan Kerja Sama Siswa :** Melalui Tari Kejei, siswa belajar koordinasi gerak, kerja sama dan kekompakan kelompok, sekaligus sikap disiplin, sopan santun, serta kebiasaan menghargai adat dan tradisi.



Unsur Gerak Dalam Tari Kejei

- **Gambaran Umum Gerak Tari Kejei :** Gerak Tari Kejei lembut dan berirama, memadukan langkah kaki kecil, putaran badan halus, serta ekspresi ramah yang mencerminkan suasana tenang dan kebersamaan.
- **Rincian Gerak Tubuh, Tangan, dan Ekspresi :** Gerak tangan mengayun dan mengangkat lembut, kepala menunduk sopan dan menoleh pelan, sementara wajah menunjukkan sikap ramah, tenang, dan hormat kepada sesama.



Nilai - Nilai Tari Kejei

- **Nilai Estetika dan Relevansi bagi Siswa :** Keindahan gerak, musik, dan kostum Tari Kejei menumbuhkan rasa seni, menjadi teladan sopan santun, serta menumbuhkan kebanggaan dan cinta tanah air pada siswa.
- **Nilai Budaya, Sosial, dan Karakter :** Tari Kejei menanamkan penghormatan pada adat dan leluhur, menguatkan kebersamaan dan gotong royong, serta membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, ramah tamah, dan kerja sama.





Mengetahui
Guru Kelas


Titin SriMarlina, S. Pd
NIP : 197903032006042019

Curup Bengkulu, 6 April 2026
Peneliti


Marsya Agustina
NIM. 22591122

Mengetahui,
Kepala SDN 77 Rejang Lebong


Wahyuningasih, M.Pd
NIP. 197003051993072001

Lampiran 13 JAWABAN RESPONDEN PADA ANGKET UJI COBA

No resp	Nama	Kelas	Sekolah	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	AFP	5	SDN 07 RL	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	3	2	1	5	2	5	3	5	1	65
2	AI	5	SDN 07 RL	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	91
3	AKP	5	SDN 07 RL	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	1	5	3	3	2	2	5	1	5	1	76
4	ASP	5	SDN 07 RL	2	3	3	3	2	4	5	3	2	4	3	3	4	2	3	1	2	3	4	5	61
5	ANL	5	SDN 07 RL	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	65
6	DZH	5	SDN 07 RL	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	3	1	5	4	81
7	DA	5	SDN 07 RL	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	1	4	3	1	1	1	1	3	1	1	51
8	DTZ	5	SDN 07 RL	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	2	2	4	4	1	1	2	2	2	2	67
9	DK	5	SDN 07 RL	4	5	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	90
10	FAH	5	SDN 07 RL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	62
11	KZA	5	SDN 07 RL	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	63
12	KASS	5	SDN 07 RL	3	3	5	4	3	4	4	4	3	4	1	3	1	2	4	2	4	4	2	2	62
13	MBGAJ	5	SDN 07 RL	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	86
14	MRAF	5	SDN 07 RL	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	63
15	NL	5	SDN 07 RL	3	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	78
16	NSA	5	SDN 07 RL	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	5	4	5	4	5	88
17	NK	5	SDN 07 RL	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	2	1	1	2	3	5	1	74
18	QZ	5	SDN 07 RL	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	2	86
19	RMRTM	5	SDN 07 RL	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	89
20	RNM	5	SDN 07 RL	5	3	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	2	5	5	3	1	5	80
21	STN	5	SDN 07 RL	4	5	4	2	4	5	4	4	4	5	2	4	3	2	4	3	2	5	3	2	71
22	SM	5	SDN 07 RL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	2	5	3	4	3	5	88
23	TB	5	SDN 07 RL	5	5	5	5	5	3	5	3	3	5	2	2	3	1	2	2	5	1	5	3	70
24	VA	5	SDN 07 RL	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	4	2	3	1	3	4	4	3	4	2	73
25	WAL	5	SDN 07 RL	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	1	1	2	1	1	2	4	2	2	1	63
26	ZNAF	5	SDN 07 RL	3	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	88

Lampiran 14 HASIL UJI VALIDITAS ANGGKET PADA UJI COBA

Correlations

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Skor Total
P01 Pearson Correlation	1	.542**	.599**	.539**	.857**	.343	.310	.420*	.451*	.500**	-.005	-.163	.197	.196	-.097	.196	.239	-.261	.089	-.027	.472*
Sig. (2-tailed)		.004	.001	.004	.000	.086	.123	.033	.021	.009	.982	.426	.334	.337	.637	.337	.240	.199	.665	.897	.015
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P02 Pearson Correlation	.542**	1	.454*	.412*	.665**	.553**	.198	.365	.365	.618**	-.156	.045	.117	.109	.053	.051	.239	-.057	.254	-.171	.443*
Sig. (2-tailed)	.004		.020	.037	.000	.003	.332	.067	.067	.001	.446	.828	.568	.596	.796	.804	.240	.781	.210	.404	.024
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P03 Pearson Correlation	.599**	.454*	1	.528**	.629**	.397*	.542**	.448*	.586**	.553**	-.180	-.074	.072	.125	-.156	.155	.171	-.171	-.183	-.021	.407*
Sig. (2-tailed)	.001	.020		.006	.001	.045	.004	.022	.002	.003	.379	.718	.728	.544	.445	.449	.403	.404	.371	.918	.039
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P04 Pearson Correlation	.539**	.412*	.528**	1	.521**	.199	.264	.272	.157	.379	.019	-.110	.143	.229	-.041	.202	.347	-.232	.257	.004	.429*
Sig. (2-tailed)	.004	.037	.006		.006	.331	.193	.178	.444	.056	.925	.593	.486	.260	.843	.321	.082	.254	.205	.984	.029
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P05 Pearson Correlation	.857**	.665**	.629**	.521**	1	.305	.208	.269	.519**	.648**	-.037	-.171	.081	.084	-.165	.145	.251	-.309	.163	-.240	.410*
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.006		.130	.308	.185	.007	.000	.859	.403	.694	.683	.421	.480	.217	.125	.427	.238	.038
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P06 Pearson Correlation	.343	.553**	.397*	.199	.305	1	.360	.755**	.464*	.500**	.088	.345	.357	.276	.355	.209	.268	.308	.117	.107	.630**
Sig. (2-tailed)	.086	.003	.045	.331	.130		.071	.000	.017	.009	.668	.084	.073	.173	.075	.305	.186	.126	.570	.603	.001
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P07 Pearson Correlation	.310	.198	.542**	.264	.208	.360	1	.205	.389*	.317	.020	.063	.430*	.400*	-.062	.259	.075	.162	-.159	.467*	.473*
Sig. (2-tailed)	.123	.332	.004	.193	.308	.071		.315	.049	.115	.923	.761	.028	.043	.763	.202	.717	.428	.439	.016	.015
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P08 Pearson Correlation	.420*	.365	.448*	.272	.269	.755**	.205	1	.459*	.276	.278	.107	.232	.260	.234	.225	.199	.186	-.142	.143	.534**
Sig. (2-tailed)	.033	.067	.022	.178	.185	.000	.315		.018	.172	.169	.604	.255	.200	.249	.268	.329	.362	.488	.486	.005
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P09 Pearson Correlation	.451*	.365	.586**	.157	.519**	.464*	.389*	.459*	1	.535**	.099	.187	.198	.346	-.235	.237	.203	.034	-.283	-.033	.456*

P19	Pearson Correlation	.089	.254	-.183	.257	.163	.117	-.159	-.142	-.283	.146	.256	.305	.401*	.210	.478*	.231	.345	.027	1	.180	.408*
	Sig. (2-tailed)	.665	.210	.371	.205	.427	.570	.439	.488	.162	.477	.207	.130	.042	.304	.013	.257	.084	.895		.378	.039
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
P20	Pearson Correlation	-.027	-.171	-.021	.004	-.240	.107	.467*	.143	-.033	-.213	.479*	.327	.545**	.659**	.457*	.659**	.207	.392*	.180	1	.573**
	Sig. (2-tailed)	.897	.404	.918	.984	.238	.603	.016	.486	.871	.295	.013	.103	.004	.000	.019	.000	.309	.048	.378		.002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Skor Total	Pearson Correlation	.472*	.443*	.407*	.429*	.410*	.630**	.473*	.534**	.456*	.393*	.479*	.508**	.647**	.762**	.548**	.771**	.528**	.427*	.408*	.573**	1
	Sig. (2-tailed)	.015	.024	.039	.029	.038	.001	.015	.005	.019	.047	.013	.008	.000	.000	.004	.000	.006	.030	.039	.002	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 15 HASIL UJI RELIABILITAS ANGGKET PADA UJI COBA

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	70.19	124.082	.406	.848
P02	70.19	124.722	.374	.849
P03	69.96	125.878	.340	.850
P04	70.12	124.426	.354	.849
P05	70.19	125.762	.343	.850
P06	70.04	122.198	.585	.843
P07	70.04	125.638	.419	.848
P08	70.12	124.346	.483	.846
P09	70.50	123.940	.384	.848
P10	70.00	127.360	.338	.850
P11	71.19	119.762	.377	.850
P12	70.81	122.402	.437	.846
P13	70.73	118.605	.588	.840
P14	71.15	109.575	.699	.833
P15	71.15	117.415	.453	.846
P16	71.15	109.255	.711	.832
P17	70.73	119.805	.444	.846
P18	70.92	122.554	.331	.851
P19	70.62	122.886	.308	.853
P20	71.31	115.982	.477	.845

Lampiran 16 JAWABAN RESPONDEN PADA ANGKET PRETEST DAN POSTTEST

Hasil Jawaban Responden (Pada Pretest) Kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong

No resp	Nama	Kelas	Sekolah	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	AA	5	SDN 77 RL	4	5	5	2	4	5	5	3	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	1	73
2	AN	5	SDN 77 RL	4	4	4	3	5	3	3	2	4	4	1	1	1	2	3	3	1	2	3	3	56
3	AD	5	SDN 77 RL	5	2	5	4	5	5	5	3	5	4	4	2	1	4	4	5	4	3	5	5	72
4	ACD	5	SDN 77 RL	5	3	5	4	4	3	4	4	3	2	5	4	3	3	2	5	3	2	3	4	69
5	A	5	SDN 77 RL	4	3	3	3	4	1	5	5	4	5	3	3	5	5	2	5	5	4	2	4	71
6	A	5	SDN 77 RL	2	4	5	2	5	2	4	1	5	3	5	2	4	5	3	3	1	4	2	3	65
7	AAP	5	SDN 77 RL	4	4	4	4	3	3	4	2	1	4	3	4	2	2	2	3	3	4	4	4	64
8	BDP	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	78
9	CLA	5	SDN 77 RL	4	4	5	5	4	5	4	3	3	2	3	5	5	4	2	2	3	4	3	2	69
10	CA	5	SDN 77 RL	3	4	5	4	4	3	5	3	4	5	2	3	3	5	5	4	4	4	2	5	72
11	C	5	SDN 77 RL	3	2	4	4	3	4	4	3	2	5	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	67
12	JK	5	SDN 77 RL	3	4	5	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	4	4	3	68
13	KP	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	2	70
14	LZ	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	5	5	3	4	4	81
15	MC	5	SDN 77 RL	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	5	4	4	4	3	3	67
16	MR	5	SDN 77 RL	2	1	5	2	5	2	5	3	1	4	2	5	3	5	1	3	4	3	4	3	63
17	NN	5	SDN 77 RL	5	4	5	2	4	5	5	1	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	2	70
18	ND	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	1	4	5	4	5	77
19	NN	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	65
20	RA	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	3	4	4	78
21	RA	5	SDN 77 RL	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	73
22	SA	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	4	3	4	5	1	4	5	4	1	1	5	4	3	5	2	1	69
23	TM	5	SDN 77 RL	5	5	5	4	5	5	3	2	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	78
24	RA	5	SDN 77 RL	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	5	3	1	3	1	4	5	5	2	3	66
25	CA	5	SDN 77 RL	4	2	4	3	2	2	3	4	4	3	2	4	3	2	4	3	5	2	2	3	61
26	A	5	SDN 77 RL	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	3	2	4	4	5	3	4	5	5	76

Hasil jawaban responden Pada (Angket Posttest) Kelas V SD Negeri 77 Rejang Lebong

No resp	Nama	Kelas	Sekolah	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	AA	5	SDN 77 RL	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	3	3	5	5	3	5	3	5	5	86
2	AN	5	SDN 77 RL	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	4	2	5	4	3	4	3	5	2	82
3	AD	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	89
4	ACD	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	2	2	4	3	3	3	4	3	3	4	75
5	A	5	SDN 77 RL	4	3	3	3	3	4	5	3	3	5	4	3	4	5	3	5	4	3	3	4	74
6	A	5	SDN 77 RL	5	3	4	2	2	4	2	5	3	5	2	4	2	4	2	5	3	3	5	2	67
7	AAP	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	2	2	3	3	4	4	5	80
8	BDP	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	5	5	5	88
9	CLA	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
10	CA	5	SDN 77 RL	5	3	5	3	5	4	5	5	5	5	3	4	3	3	5	4	5	4	5	5	86
11	C	5	SDN 77 RL	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	77
12	JK	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	85
13	KP	5	SDN 77 RL	4	3	4	4	3	5	3	2	4	3	4	2	3	3	4	3	4	5	4	4	71
14	LZ	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	3	3	5	3	3	2	78
15	MC	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	68
16	MR	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	4	5	5	84
17	NN	5	SDN 77 RL	4	5	3	5	4	4	3	4	5	3	2	4	3	3	2	4	4	5	4	5	76
18	ND	5	SDN 77 RL	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	94
19	NN	5	SDN 77 RL	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	75
20	RA	5	SDN 77 RL	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	3	5	3	4	5	5	5	5	4	4	89
21	RA	5	SDN 77 RL	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	86
22	SA	5	SDN 77 RL	5	4	5	3	3	2	2	5	4	5	4	4	5	4	4	2	5	3	5	2	76
23	TM	5	SDN 77 RL	5	3	5	3	3	2	5	2	5	3	3	4	2	4	4	4	3	4	5	5	74
24	RA	5	SDN 77 RL	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	93
25	CA	5	SDN 77 RL	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	74
26	A	5	SDN 77 RL	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	3	5	4	5	5	4	5	93

Lampiran 17 HASIL PAIRED SAMPLES STATISTICS & SAMPLES
CORRELATIONS

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	69.92	26	5.926	1.162
Posttest	81.38	26	8.285	1.625

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	26	.300	.136

DOKUMENTASI

Penyebaran Angket Uji Coba Pada SDN 7 Rejang Lebong



Pemberian surat izin penelitian pada kepala sekolah SDN 52 Lebong



Siswa mengisi kuesioner *Pretest*

Pemberian perlakuan Media Game Edukasi Kejei pada Mata Pelajaran SBdP
Kelas V Materi Seni Tari Tradisional (Tari Kejei)



Awal Pembelajaran



Siswa Menonton Video Tarian Kejei





Menggunakan Media Game Edukasi Kejei dan Mempraktikkan Tarian Kejei





Evaluasi Materi

Pengisian Kuesioner *Posttest*



Ambil surat selesai penelitian di SDN 77 Rejang Lebong

BIODATA PENULIS



Marsya Agustina adalah nama penulis dari skripsi ini biasanya dipanggil Marsya. Penulis lahir pada tanggal 19 Agustus 2004. Anak ke-3 dari tiga bersaudrah dari pasangan suami istri yaitu Ayah Machrozi dan Ibu Nurcaya. Pendidikan penulis di mulai dari sekolah dasar di SD Negeri 13 Rejang Lebong, dilanjutkan Sekolah

Pertama di SMP Negeri 04 Rejang Lebong, setelah itu penulis menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 03 Rejang Lebong serta lulus pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyelesaikan Strata Satu (S1) pada tahun 2026.