

ASESMEN BULANAN MATERI SENI RUPA PADA BIDANG STUDI SENI BUDAYA KELAS X DI SMK KARYA UTAMA DOLOK MASIHUL DALAM MEDIA QUIZIZZ

Hadi Alhail¹ Wahyu Lestari² Udi Utomo³

Universitas Negeri Semarang

Sekaran, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah

Email: hadialhail22@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.xxxx

Abstrak

Penerapan asesmen bulanan melalui verbal dan media papan tulis merupakan pengemasan yang kurang menarik untuk peserta didik yang masuk dalam kategori generasi Z. Penting untuk dilakukannya pengembangan media untuk mengoptimalkan pembukaan dari pembelajaran dengan asesmen bulanan salah satu media asesmennya adalah Quizizz, dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan interaktivitas yang tinggi. Lalu, bagaimana upaya dalam mengintegrasikan teknologi yang terintegrasi taksonomi bloom dalam pembelajaran seni rupa? Dalam pekerjaan ini, metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan. Empat langkah membentuk model pengembangan 4D yang digunakan dalam desain penelitian ini: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Penelitian hanya sebatas pada tahap pengembangan. Alasan dipilihnya model ini adalah karena tahapannya sudah terdefinisi dengan baik, seragam, dan selaras dengan persyaratan pembuatan alat penilaian bulanan submateri seni rupa pada Area Pembelajaran Seni Budaya Kelas X dengan menggunakan Quizizz. Pengembangan ini menghasilkan asesmen bulanan sebanyak 6 soal pilihan berganda yang berorientasi pada hierarki level kognitif taksonomi bloom yang melalui 3 prosedur pengembangan yaitu: 1) *define*: membuat dan menentukan sub materi yang diangkat pada pengembangan media asesmen, 2) *design*: membuat rancangan materi dengan menggunakan teori taksonomi bloom dalam 6 soal, 3) *develop*: pemindahan dan pengembangan media ke Quizizz dalam soal yang berbentuk *multiple choice*.

Kata kunci: Pengembangan Media, Seni Rupa, Asesmen, Quizizz

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin menjadi pilihan utama untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang asesmen bulanan sub materi seni rupa melalui media Quizizz menjadi relevan untuk dieksplorasi (Alhail & Lestari, 2023). Dalam proses pembelajaran, guru perlu memahami situasi dan



kebutuhan siswa, serta memfasilitasi kegiatan belajar siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan belajar. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK yang tepat, kreatif, efektif, dan menarik dapat membantu guru meningkatkan aktivitas belajar siswa (Idris, R, dkk., 2023).

Kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran seni budaya di sekolah. Dengan kemajuan teknologi, penggunaan media digital seperti Quizizz telah menjadi alternatif yang menarik dalam menyajikan sub materi pembelajaran. Namun, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam asesmen bulanan sub materi seni rupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan dan kepraktisan penggunaan Quizizz dalam proses asesmen bulanan, serta dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang seni rupa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode asesmen yang lebih efektif dan menarik dalam konteks pembelajaran seni budaya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan hal ini sebagai tantangan besar bagi bidang pendidikan. Pandemi penyakit virus corona (Covid-19) masih melanda seluruh dunia, khususnya di awal tahun 2020. Oleh karena itu, teknologi dimanfaatkan oleh sistem pendidikan, khususnya di Indonesia, untuk mengubah cara siswa belajar. Dengan kemajuan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah mengambil dimensi baru (Wuriyana & Rosyidi, 2022).

Berpikir, belajar, dan menyatakan kembali konsep dan prinsip yang diajarkan berkaitan dengan persepsi, pemahaman, konseptualisasi, penalaran, dan pengambilan keputusan semuanya termasuk dalam domain ini. Menurut Utari (2012), domain kognitif mengklasifikasikan keterampilan berdasarkan tujuan yang diantisipasi. Fase-fase berpikir yang perlu dipahami siswa untuk mempraktikkan teori disebut sebagai "Proses Berpikir". Ada enam tingkatan dalam domain kognitif ini, yaitu: (1) knowledge (pengetahuan), (2) comprehension (pemahaman atau persepsi), (3) application (penerapan), (4) analysis (penguraian atau penjabaran), (5) evaluate (penilaian), dan (6) create (menciptakan) (Ulfah & Arifudin, 2023).

SMK Karya Utama Dolok Masihul sebagai institusi pendidikan menengah kejuruan memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya, termasuk seni rupa, guna mendukung pengembangan potensi siswa dalam bidang tersebut. Dalam konteks ini, penilaian berkala terhadap pemahaman sub materi menjadi penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Penerapan asesmen bulanan melalui media Quizizz dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan interaktivitas yang tinggi. Dengan menggunakan platform digital seperti Quizizz, diharapkan proses asesmen menjadi lebih menarik bagi siswa dan memungkinkan guru untuk memantau perkembangan pemahaman mereka secara lebih efektif.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa. Dengan mengamati hasil asesmen bulanan melalui Quizizz, dapat dievaluasi sejauh mana penggunaan media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap sub

materi seni rupa yang diajarkan. Dengan demikian, riset ini melakukan upaya dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni rupa, serta kebutuhan akan evaluasi terhadap efektivitas penggunaannya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode

Dalam penelitian ini, metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan. Desain penelitian ini didasarkan pada model pengembangan 4D Thiagarajan. Tahapan definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi termasuk di dalamnya (Trianto, 2018: 65). Penelitian ini hanya sebatas tahap pengembangan. Tahapan model ini dipilih karena tidak ambigu, seragam, dan selaras dengan persyaratan pembuatan alat penilaian bulanan materi tambahan seni untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X dengan menggunakan Quizizz.

Untuk proses desain ini, pencatatan, daftar periksa, dan observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan menggunakan Quizizz, pendekatan ini mengumpulkan data tentang pembuatan alat evaluasi baru pendidikan seni dan budaya pada materi tambahan seni di sekolah kejuruan kelas X. Web Quizizz, ponsel, laptop, dan program Power Point adalah alat dan bahan desain yang digunakan. Pendekatan deskriptif digunakan dalam konstruksi prosedur analisis data. Hal ini mencakup: 1) verifikasi data; 2) menilai data; 3) mengautentikasi data; dan 4) menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

Hasil

Define

Buku bidang studi seni budaya SMK membahas beberapa BAB di dalamnya yakni: seni rupa, seni musik, dan seni tari. Pada BAB seni rupa, terdapat beberapa klasifikasi sub materi diantaranya: pengantar seni rupa, seni rupa 2 dimensi, konsep unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa, seni rupa 3 dimensi, konsep karya seni rupa, dan pameran seni rupa. Pada riset dan pengembangan ini berfokus pada sub materi yang akan dikembangkan menggunakan tools taksonomi bloom yaitu: seni rupa 2 dimensi, konsep, unsur, dan teknik berkarya seni rupa, konsep karya seni rupa, dan pameran seni rupa. Proses *define* menghasilkan pemetaan materi dan pendefinisian pada taksonomi bloom yang dirancang sebagai berikut.

| Sub Materi | Penjelasan | Taksonomi Bloom | Penjelasan |
|---------------------|---|-----------------|---|
| Seni rupa 2 dimensi | Pengenalan dasar terhadap seni rupa dimensi dari pengertian, jenis hingga contoh karya. | Mengingat (C1) | Kemampuan dalam mengutip, menyebutkan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, , memasangkan, menghafal, meniru, |

| | | | |
|--|--|-------------------|--|
| | | | mencatat, meninjau, memilih, mentabulasi, memberi kode, dan menelusuri. |
| Unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa. | Penguatan pemahaman teknis berkaitan dengan unsur-unsur seni rupa 2 dimensi (titik, garis, bentuk, bidang, ruang, gradasi, warna, tekstur), teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi, dan bahan yang digunakan. | Memahami (C2) | Kemampuan dalam menjelaskan, mengkategorikan, menentukan, mencirikan, mengasosiasikan, membandingkan, mendiskusikan, mengemukakan, mempolakan, menyimpulkan, merangkum, menjabarkan, menerangkan, memprediksi, melaporkan, dan membedakan. |
| Konsep karya seni rupa. | Penguatan pemahaman tentang konsep-konsep karya seni rupa 2 dimensi. | Menerapkan (C3) | Menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, memodifikasi, mencegah, membangun, menyelidiki, melakukan, mengoperasikan, dan memproses. |
| Pameran seni rupa. | Pengenalan secara definisi dan prosedural serta layout display dalam pameran karya seni. | Menganalisis (C4) | Mengaudit, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, memecahkan, menegaskan, menyeleksi, merinci, menominasikan, mentransfer, menemukan, menelaah, mengukur, merasionalkan, dan mendiagnosis. |

| | | | |
|--|--|-------------------|---|
| | | Mengevaluasi (C5) | Membandingkan, menilai, mengarahkan, memprediksi, memperjelas, mengukur, memvalidasi, mengkritik, memisahkan, menimbang, mendukung, dan memproyeksikan. |
| | | Mengkreasi (C6) | Mengabstraksi, membentuk, meningkatkan, mengkonstruksi, memfasilitasi, menciptakan, menampilkan, mengkombinasikan, dan merancang. |

Design

Pada tahapan *design*, dihasilkan rancangan soal dengan mengintegrasikan sub materi ajar dengan pilar-pilar taksonomi bloom, pada konteks pengintegrasian dibuat dalam 6 soal pilihan berganda dengan ketentuan soal pertama dan kedua terintegrasi dengan level kognitif taksonomi bloom terendah yakni C1 (mengetahui), pada soal ketiga terintegrasi dengan level kognitif C2 (memahami), pada soal keempat dan kelima terintegrasi dengan level kognitif C4 (menganalisis), sedangkan soal keenam terintegrasi dengan level kognitif C5 (mengevaluasi).

Berikut merupakan perancangan asesmen bulanan bidang studi Seni Budaya pada BAB seni rupa dengan sub materi pilihan yaitu: seni rupa 2 dimensi, konsep, unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa, konsep karya seni rupa, dan pameran seni rupa.

| | |
|----------------------------|--|
| Kelas | X OTKP-1, SMK Karya Utama Dolok Masihul |
| Sub Materi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Seni rupa 2 dimensi. 2. Unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa. 3. Konsep karya seni rupa 4. Pameran seni rupa. |
| Tujuan Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. |

| | |
|--|---|
| | <p>2. Peserta didik dapat menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai esteteis dalam karya seni rupa.</p> <p>3. Peserta didik dapat menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa.</p> |
|--|---|

Butir Soal

| | |
|----|---|
| 1. | Seni rupa memiliki 7 unsur penyusunnya yaitu ... |
| A. | titik, garis, bidang, bentuk, ruang, gradasi, irama |
| B. | titik, garis, bentuk, bidang, ruang, gradasi, tekstur |
| C. | titik, garis, bidang, bentuk, ruang, proporsi, tekstur |
| D. | titik, garis, bentuk, bidang, ruang, gradasi, komposisi |

Kunci Jawab : B

Level Kognitif : C-1 (Mengetahui)

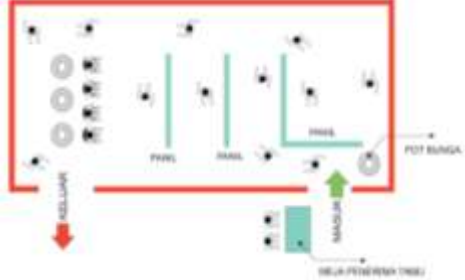
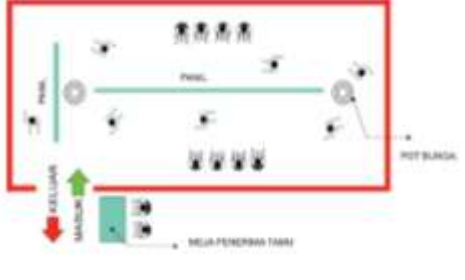
| | |
|----|---|
| 2. | Pengertian dari seni rupa dua dimensi adalah... |
| A. | karya seni yang dapat dilihat dari semua sudut |
| B. | karya seni yang dilihat dari depan, atas, dan bawah |
| C. | sebuah karya seni yang memiliki dua sudut pandang berbeda: atas dan depan |
| D. | Sebuah karya seni yang dapat dilihat dari satu sudut |

Kunci Jawab : D

Level Kognitif : C-1 (Mengetahui)

| | |
|----|--|
| 3. |  <p>Setiap daerah di Indonesia tercermin dari beragamnya corak batik. Banyumasambatik adalah batik yang terlihat pada gambar. Desain yang menginspirasi produksi batik adalah...</p> |
| A. | dengan berbagai pegunungan dan hutannya, kawasan ini tercermin dari motif pedalaman yang digambarkannya. |
| B. | desainnya yang mengalir seperti bunga menyampaikan keindahan manusia dan lingkungan sekitarnya. |
| C. | tema tanaman yang diberikan secara autentik melengkapi ciri-ciri individu. |
| D. | hal ini didasarkan pada masyarakat yang menghargai individu dinamis yang menerima wawasan beragam peradaban. |

Kunci Jawab : A
 Level Kognitif : C-2 (Memahami)

| | |
|-----------|---|
| <p>4.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2</p> </div> </div> <p>Pilih respons yang sesuai di bawah ini berdasarkan pemeriksaan Anda terhadap tata letak lantai ruang pameran Gambar 1 dan 2.</p> |
| <p>A.</p> | <p>Salah satu kelemahan penataan area pameran Gambar 1 adalah hanya dapat menarik pengunjung dalam jumlah terbatas.</p> |
| <p>B.</p> | <p>Kapasitas untuk menampilkan jumlah karya yang lebih banyak dibandingkan Gambar 1 menjadi keunggulan area pameran pada Gambar 2.</p> |
| <p>C.</p> | <p>Adanya celah dan peluang terjadinya bentrokan masyarakat dalam tata letak area pameran Gambar 2 menjadi permasalahan.</p> |
| <p>D.</p> | <p>Pengunjung tertarik pada tata letak panel area pameran yang digambarkan pada Gambar 1 karena kelebihannya.</p> |

Kunci Jawab : C
 Level Kognitif : C-4 (Menganalisis)

| | |
|-----------|--|
| <p>5.</p> | <p>Kain sarirangan merupakan kain khas Kalimantan Selatan yang terkenal dengan desainnya yang sangat indah. Masyarakat Banjar zaman dulu terinspirasi untuk membuat motif pada kain Sasilangan dari berbagai benda yang familiar dalam kehidupan sehari-hari, antara lain tumbuhan, hewan, dan kepercayaan. Setiap motif kemudian dimaknai sebagai doa atau simbol. Harapan saya adalah hal itu akan terjadi. Pengguna kain tersebut diyakini memiliki ciri-ciri yang terdapat pada motif Sasilangan. Kecerdasan tajam dilambangkan dengan desain gigi Haruan, salah satu motif yang terdapat pada tekstil Sasilangan. Perairan Kalimantan Selatan merupakan rumah bagi ikan haruan atau disebut juga ikan gabus (<i>Channa Striata</i>), salah satu spesies karnivora yang menyukai lingkungan air tawar. Haruan memiliki mulut lebar, gigi runcing, dan tubuh bulat. Ciri khas ikan haruan adalah ketika parit, kolam, atau sawah mengering, ikan tersebut akan berusaha berpindah tempat atau jika terpaksa, akan menggali ke dalam lumpur hingga area tersebut kembali basah. Ikan Haruan memiliki banyak sekali potensi gizi dan gizi, oleh karena itu wajar jika masyarakat Banjar mengolahnya menjadi berbagai macam masakan.</p> |
|-----------|--|

| | |
|----|--|
| | Tentukan alasan di balik sejarah penggunaan motif gigi Haruan oleh masyarakat Banjar sebagai representasi kecerdasan? |
| A. | Masakan favorit masyarakat Banjar adalah haruan, ikan bergigi tajam. Alhasil, masyarakat Banjar bercita-cita menjadi secerdas gigi Haruan. |
| B. | Suku Banjar yang terkenal dengan hobi berburunya sangat menyukai ikan Haruan. Taringnya yang runcing dan bentuk tubuhnya yang membulat semakin menopangnya. |
| C. | Ikan favorit masyarakat Banjar adalah ikan haruan. Masyarakat Banjar beranggapan bahwa mengonsumsi ikan haruan meningkatkan kecerdasan otak karena kandungan nutrisinya yang tinggi. |
| D. | Ikan ini patut dikenal oleh masyarakat Banjar yang tersebar luas di perairan Kalimantan Selatan dan menganggap haruan sebagai makanan favorit. |

Kunci Jawab : A

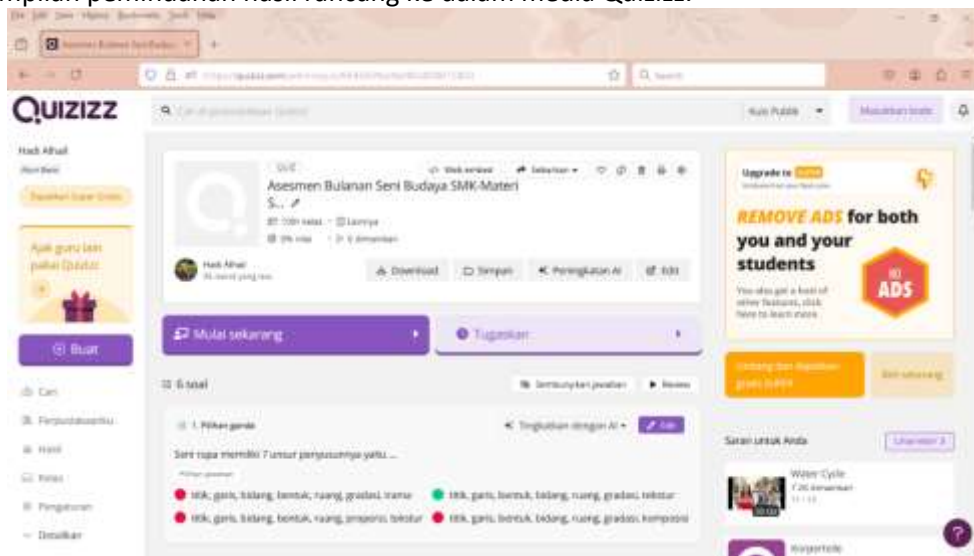
Level Kognitif : C-4 (Menganalisis)

| | |
|----|--|
| 6. | Seni rupa memiliki 7 prinsip yaitu: keseimbangan, kesatuan, penekanan, komposisi, proporsi, irama, dan perspektif. Perhatikan karya gambar bentuk seni rupa dua dimensi berikut! |
| |  |
| | Evaluasi yang tepat pada karya di atas adalah... |
| A. | perspektif dan komposisi yang dimiliki pada karya gambar bentuk tersebut masih belum tepat |
| B. | proporsi yang dimiliki pada karya gambar bentuk tersebut masih belum tepat |
| C. | keseimbangan yang dimiliki pada karya gambar bentuk tersebut masih belum tepat |
| D. | proporsi, keseimbangan dan komposisi yang dimiliki pada karya gambar bentuk tersebut masih belum tepat |

Kunci Jawab : B
Level Kognitif : C-5 (Mengevaluasi)

Develop

Hasil dari pengembangan berupa soal asesmen bulanan pada awalan dalam pembuka pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan level kognitif C1 dan C2 dan disampaikan secara verbal didukung dengan media papan tulis, sekarang dikembangkan dengan menambahkan integrasi level kognitif C4 dan C5 serta dikemas melalui media visual *game based learning* pada aplikasi Quizizz. Berikut merupakan tampilan pemindahan hasil rancang ke dalam media Quizizz.



Gambar 1 Tampilan Editing Quizizz
(Sumber: Akun Quizizz Hadi, 2024)

Berikut merupakan tampilan hasil pemindahan asesmen bulanan materi seni rupa pada bidang studi seni budaya dalam media Quizizz.



Gambar 2 Tampilan Asesmen di dalam Quizizz
(Sumber: Akun Quizizz Hadi, 2024)

Simpulan

Pengembangan ini menghasilkan asesmen bulanan sebanyak 6 soal pilihan berganda yang berorientasi pada hierarki level kognitif taksonomi bloom yang melalui 3 prosedur pengembangan yaitu: 1) *define*: membuat dan menentukan sub materi yang diangkat pada pengembangan media asesmen, 2) *design*: membuat rancangan materi dengan menggunakan teori taksonomi bloom dalam 6 soal, 3) *develop*: pemindahan dan pengembangan media ke Quizizz dalam soal yang berbentuk *multiple choice*.

Referensi

Buku

Trianto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.

Jurnal

Alhail, H & Lestari Wahyu. 2023. Quizizz: Menggambar Bentuk Siswa SMA Berbasis Kecerdasan IQ, EQ, SQ Menurut Konsep Filsafat Pendidikan Ibnu Sina. *Serupa: The Journal of Art Education*, Vol 13, No. 1, 41-52.

Idris, R; Syakhruni & Ramlah. 2023. Penerapan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 5, No. 3.

Ulfah & Arifudin, O. 2023. Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol 4, No. 1, 13-22.

Wuriyana, E A & Rosyidi, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *Research and Development Journal of Education* 8(2), 607-616.