

## ANALISIS KEBUTUHAN EVALUASI PEMBELAJARAN UNSUR DALAM TARI MERAK BERBASIS *CROSSWORD PUZZLE*

Ani Nur Auliyatun Latifah<sup>1</sup> Wahyu Lestari<sup>2</sup>

Prodi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>12</sup>

Email: [ifahauliya110@gmail.com](mailto:ifahauliya110@gmail.com)<sup>1</sup> [wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk membuat inovasi pembelajaran dalam evaluasi yang kreatif melalui *crossword puzzle*. Masalah difokuskan pada saat guru melakukan evaluasi pembelajaran masih menggunakan model konvensional. Guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari Sugiyono tentang Evaluasi sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Proses evaluasi pembelajaran dilakukan pada SMP IT INSAN CENDEKIA untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa maupun guru dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* yang menghasilkan inovasi evaluasi pembelajaran berbasis *online*. Data-data dikumpulkan melalui riset kualitatif yang digunakan untuk menjaring data assesmen evaluasi pembelajaran seni yang dilakukan oleh guru dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif. Riset kuantitatif digunakan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas produk yang akan dihasilkan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *crossword puzzle* sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik SMP IT INSAN CENDEKIA dalam proses evaluasi pembelajaran dengan persentase peserta didik 22 dari 24 siswa telah mampu mengerti dan menggunakan aplikasi ini dengan baik. Kajian ini menyimpulkan bahwa model evaluasi pembelajaran online berbasis *crossword puzzle* mampu memberikan inovasi baru dalam proses evaluasi dan memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi.

**Kata Kunci:** Evaluasi; Pembelajaran Tari; Crossword Puzzle.

### Abstract

*This research to create innovative learning in creative evaluation through a crossword puzzle. The problem is focused on the fact that teachers still use conventional or paper-based learning evaluation models. To approach this issue, Sugiyono's theory on Evaluation is used as a reference for conducting the research. The learning evaluation process was carried out at SMP IT INSAN CENDEKIA to analyze the needs of students and teachers in the learning evaluation process at the school. The research method used is Research and Development (R&D), which will produce an online-based learning evaluation innovation. Data was collected through qualitative research used to capture art learning evaluation assessment data conducted by teachers using observation, interviews, and documentation data collection techniques. The data was analyzed descriptively qualitatively. Quantitative research was used to test the validity and reliability of the products to be produced. The results of the research show that the wordwall puzzle is very practical for use by students of SMP IT INSAN CENDEKIA in the learning evaluation process, with 22 out of 24 students able to understand and use this application effectively. This study concludes that the online-based crossword puzzle learning evaluation model can provide new innovations in the evaluation process and has a high level of effectiveness and efficiency.*

**Keywords:** Evaluation; Dance Learning; Crossword Puzzle.

### A. PENDAHULUAN

John Mc Neil bahwa *needs assessment* merupakan suatu siklus yang integral dengan pengembangan program, implementasi dan evaluasi. Mendesain pembelajaran yang diawali dengan studi kebutuhan memungkinkan hasilnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh individu (Nasrulloh & Ismail, 2018, p. 29). Analisis kebutuhan dilakukan guna menjaring data awal kebutuhan evaluasi yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Insan Cendekia khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Evaluasi pembelajaran adalah

sebuah proses penting yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini diperlukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan dan untuk melakukan perbaikan kepada siswa yang dirasa belum mampu memenuhi tujuan pembelajaran. Selain itu evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka saat ini dimana salah satu evaluasi pembelajaran dapat dicapai melalui infrastruktur dan teknologi (Kemendikbud, 2021). Kegiatan evaluasi sendiri memudahkan seorang guru untuk memberikan penilaian kepada peserta didik. Evaluasi tetap harus ada dalam kegiatan pembelajaran, evaluasi berfungsi sebagai pengukur dan penilai keberhasilan dari proses pembelajaran, dan juga mengukur sejauh mana pencapaian kompetensi peserta didik terhadap satu atau beberapa tujuan pembelajaran (Mukti & Lestari, 2008, p. 114).

Evaluasi pendidikan dalam sebuah pembelajaran sendiri memiliki beberapa model yang dikembangkan oleh para ahli dan dapat digunakan dalam mengevaluasi program pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu model *Goal Oriented Evaluation Model* atau model yang hadir paling awal di antara model yang lainnya (Mardiah, 2007, p. 41). Tujuan dari program ini yaitu objek pengamatan yang jauh sebelum program ditetapkan. Proses evaluasi dilakukan secara berulang-ulang dan tetap guna sebagai bahan croscek sudah sebegara jauh tujuan itu sudah berjalan di dalam proses pelaksanaan program. Model evaluasi ini dijalanaka oleh Tyler yang dimana fokusnya adalah perhatian lebih diterapkan pada sebelum perencanaan kurikulum dan sesudah perencanaan kurikulum itu dilakukan. Jadi secara singkat model *Goal Oriented Evaluation Model* merupakan model evaluasi yang arah pandangannya pada tujuan suatu program dilakukan, dengan dilakukannya model evaluasi ini, harapannya bisa mengetahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan sudah terlaksana atau tercapai.

Seni budaya khususnya pembelajaran seni tari dengan materi unsur dalam tari Merak, Jawa Barat menjadi materi pembelajaran saat ini yang diberikan di sekolah SMP IT Insan Cendekia (Wawancara, Ismu Adi Haryanto, 27 Oktober 2023). Seni tari adalah Tari adalah gerak-gerik yang mengandung kekuatan, kehidupan, keindahan, dan terkadang memiliki kekhasannya masing-masing. Dalam kebanyakan kasus, dia menggambarkan gerakan yang direncanakan secara ritmis. Tari juga berperan sebagai seni pertunjukan atau sering disebut sebagai seni teatrical. Menurut Susanne K. Langer yaitu ahli filsafat seni berkebangsaan Amerika Serikat, secara filosofis mengemukakan bahwa pengertian tari sebagai seni tontonan merupakan perwujudan lahir dari proses batin manusia untuk dilihat sendiri dan oleh orang lain (Setia Budi, 2023). Dalam tari terdapat unsur-unsur yang mendukung sebuah tarian, baik unsur utama maupun unsur pendukung tari. Unsur utama dalam tari yaitu, wiraga (unsur yang berkaitan dengan raga atau gerak penari), wirama (iringan dalam sebuah tarian atau irama), dan wirasa (penghayatan dari penari dalam melakukan gerak dan menyesuaikannya dengan iringan atau rasa).

Tari menjadi salah satu media pendidikan baik di sekolah, sanggar, maupun yang lainnya. Seni tari dalam membantu kecerdasan emosional dan intelektual pendidikan seni dibutuhkan sebagai dimensi mental (moral) yang sesungguhnya serta memupuk motivasi,

harmonisasi dan daya imajinasi siswa, menjunjung tinggi alam semesta akan pluralitas budaya dalam menghadapi segala fenomena yang muncul di permukaan khususnya sosial budaya (Iryanti & Jazuli, 2001, p. 1). Untuk memastikan seni tari menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pendidikan, evaluasi pembelajaran diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Evaluasi dalam pembelajaran unsur dalam tari merak dilakukan melalui game online yang sudah tersedia.

Melalui *game online crossword puzzle* peneliti mengenalkan model pembelajaran yang baru kepada guru guna membantu guru mencapai tujuan yang diharapkan dari model evaluasi yang diterapkan. *Crossword puzzle* merupakan salah satu game yang terdapat dalam *wordwall* dan mudah untuk diakses oleh siapapun. Dengan cara ini guru mempunyai pengetahuan lebih mengenai evaluasi pembelajaran yang boleh dilakukan dengan media apa saja selain paper. *Crossword puzzle* dipilih karena untuk mengasah pola pikir anak dan anak menjadi tertarik dengan materi pembelajaran karena peneliti menerapkan hal yang baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Media ini berisikan materi tentang unsur tari merak sesuai dengan materi pembelajaran pada modul ajar yang sudah dibuat oleh guru seni budaya SMP IT Insan Cendekia.

Model ini dipilih dalam penerapannya dalam penelitian ini menjadi berkesinambungan, dimana program evaluasi khususnya pada pembelajaran seni budaya masih menggunakan model paper pada sekolah SMP IT Insan Cendekia. Sehingga terkadang tujuan dari evaluasi tidak sesuai karena paper yang berfungsi sebagai metode evaluasi pembelajaran banyak yang tidak diindahkan oleh peserta didik. Bagi para guru membutuhkan model evaluasi yang lebih efektif dan menyenangkan untuk menambah ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik sudah tidak asing lagi dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan pernyataan diatas muncul pertanyaan apakah metode evaluasi pembelajaran berbasis *crossword puzzle* menjadi salah satu kebutuhan model evaluasi pembelajaran bagi guru dan peserta didik SMP IT Insan Cendekia. Oleh karena itu, peneliti ingin menganalisis model evaluasi pembelajaran seni budaya pada SMP IT Insan Cendekia dan menerapkan model evaluasi pembelajaran berbasis *game online* yaitu *crossword puzzle*.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian analisis kebutuhan evaluasi pembelajaran Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Unsur dalam Tari Merak Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Berbasis Crossword Puzzle menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk, proses, atau sistem yang ada melalui proses investigasi dan pengembangan yang terstruktur (Masykur et al., 2017, p. 179). Metode *R&D* dipilih, untuk pengembangan proses evaluasi pembelajaran seni tari pada materi Unsur dalam tari Merak di SMP IT Insan Cendekia. Peneliti menggunakan konsep *R&D* dari Soegiyono dimana dalam penelitian pendidikan menekankan pentingnya *R&D* dalam mengembangkan kurikulum pendidikan yang lebih baik, metode pengajaran yang lebih efektif, atau pengembangan inovasi

dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam konteks pendidikan, *R&D* dapat melibatkan siklus pengembangan yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan kurikulum baru atau alat pembelajaran, implementasi, evaluasi, dan revisi berkelanjutan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan yang dalam hal ini dilakukan pada proses evaluasi pembelajaran Seni Budaya di SMP IT Insan Cendekia. *Research* kualitatif dipilih guna menjangkau data *asesment* atau analisis kebutuhan karena peneliti melakukan pendeskripsian data empiris pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP IT Insan Cendekia berdasarkan data yang ditemukan di lapangan (data empiris).

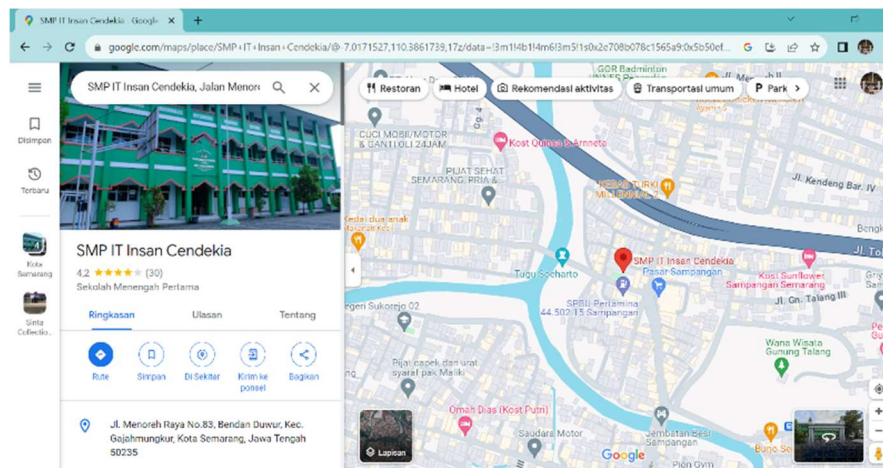
Teknik pengumpulan data melalui observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai metode yang digunakan oleh guru saat evaluasi pembelajaran dan bagaimana kondisi siswa saat belajar mata pelajaran Seni Budaya, apakah siswa boleh menggunakan *gadged* atau sebagainya, cara ini digunakan untuk memastikan penerapan model evaluasi pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Crossword Puzzle*. Teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara. Wawancara dalam penelitian dilakukan kepada narasumber primer yaitu guru pelajaran seni budaya bapak Ismu Adi Haryanto guna menjangkau model evaluasi yang dilakukan dan digunakan untuk pembelajaran seni budaya pada materi unsur tari merak. Kemudian dokumentasi dilakukan pada proses guru didalam kelas sebagai bahan pertimbangan agar hasil observasi dan wawancara menjadi lebih akurat. Pertama kali yang dilakukan peneliti adalah mencari laman game *online* yang akhirnya didapatkan adalah *wordwall*, kemudian peneliti memilih *Crossword Puzzle* sebagai salah satu model yang akan diterapkan dalam pembelajaran. *Game Crossword Puzzle* dipilih sebagai media untuk menguji pengetahuan dasar anak mengenai unsur Tari Merak yang menjadi materi Seni Budaya di SMP IT Insan Cendekia dengan cara yang lebih menarik. Model evaluasi diuji cobakan pada peserta didik kelas IX dengan menggunakan metode *random sampling* dalam pemilihan uji coba produk. Peserta didik dipilih secara acak untuk mencoba penggunaan model evaluasi berbasis *game online*.

Data yang dihasilkan diperiksa keabsahannya melalui teknik triangulasi. Triangulasi didalam pengujian kredibilitas berfungsi sebagai pengecekan data yang didapat dari berbagai sumber (NURBAYA, 2021, p. 2). Data dapat dihasilkan dari berbagai sumber dan dilakukan dengan berbagai cara. Oleh karena itu, triangulasi terbagi menjadi beberapa, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teori pengumpulan data, dan triangulasi waktu, tetapi peneliti memilih penggunaan triangulasi sumber dan triangulasi teori didalam penelitian yang dilakukan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP IT Insan Cendekia terletak di Jl. Menoreh Raya No.83, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235. Berhubung terletak di wilayah dengan komoditas padat penduduk sekolah ini menjadi salah satu pilihan sekolah Islam Terpadu bagi masyarakat kecamatan Gajahmungkur. Guru di Sekolah ini memiliki tenaga pendidik yang selalu sigap dalam hal memberikan pelajaran kepada seluruh peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran dan berusaha membangkitkan suasana kelas untuk memberikan fasilitas terbaik kepada peserta didik (Wawancara, Aproni, 27 Oktober 2023). Proses evaluasi pembelajaran

juga menjadi salah satu target dari guru di SMP IT Insan Cendekia untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik materi yang dipelajari, dengan begitu guru akan memiliki rencana yang baru dalam memberikan materi apabila peserta didik ada yang belum mampu menguasai materi. Evaluasi juga diterapkan pada pembelajaran Seni Budaya yang dalam kasus ini guru pengampu menggunakan metode pemberian evaluasi tepat diakhir pembelajaran, proses evaluasi langsung dilakukan agar peserta didik mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman materi yang dipelajari.



Gambar 1 Lokasi SMP IT Insan Cendeki  
(<https://maps.app.goo.gl/gqzPVQtp1ogLw3NG6>)

### Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1); Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara Nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan (Asrul, Abdul Hasan Saragi, 2022, p. 7). Proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menggunakan sebuah alat yang dapat menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru di sekolah SMP IT Insan Cendekia dalam mengevaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Salah satunya yaitu dengan menggunakan kertas penilaian yang diberikan kepada siswa. Lebih fokus ke dalam mata pelajaran seni budaya yang membahas materi Unsur dalam Tari Merak kegiatan evaluasi yang direncanakan oleh guru mata pelajaran akan menggunakan alat berupa kertas. Kertas yang dibagikan kepada peserta didik berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru guna menjawab pertanyaan berupa pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Setelah kertas dibagikan peserta didik akan mengisi kertas tersebut sesuai dengan apa yang mereka mengerti dan guru menilai kemampuan peserta didik selain di dalam kelas juga melalui alat evaluasi tersebut. Alat evaluasi dengan menggunakan kertas merupakan cara lama dan belum interaktif padahal dalam melakukan evaluasi pembelajaran, guru memerlukan alat evaluasi yang terarah, baik, dan berjalan sebagaimana mestinya. Diperlukan sebuah konsep yang benar-benar matang dalam penerapan evaluasi pembelajaran agar capaian pembelajaran dapat tercapai. Konsep yang dibutuhkan adalah bagaimana sasaran

dalam evaluasi pembelajaran dan bagaimana tahapan evaluasi bisa berfungsi dengan baik. Hasil belajar peserta didik dapat harus diukur dengan menggunakan suatu alat yang baik. Jika tidak dilakukan dengan baik, maka informasi yang diperoleh tidak dapat dipercaya dan mungkin hasilnya tidak mampu memberikan gambaran kepada guru bagaimana proses pembelajaran kedepannya harus dilakukan (Dwi Ermawati & Yonisa Kurniawan, 2019, pp. 67–68).



Gambar 2. Kegiatan mengamati evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru

Sejalan dengan kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran berkualitas, sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran yang berlaku. Kurikulum merdeka sebagai sebuah wadah memperbaiki kualitas mengajar guru karena kurikulum ini memberikan tempat yang luas bagi para guru dan tenaga kependidikan untuk mengajar secara lebih kreatif dan inovatif (GTK, 2023). Berdasarkan pernyataan tersebut mengharuskan guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menarik, begitu juga dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi merupakan hal yang berkesinambungan dengan kesuksesan proses pembelajaran, dengan demikian evaluasi pembelajaran harus mengalami pengembangan. Salah satu cara yang dilakukan dengan membuat alat evaluasi yang tidak membosankan dan lebih menarik bagi peserta didik di SMP IT Insan Cendekia.

### **Model Evaluasi Pembelajaran**

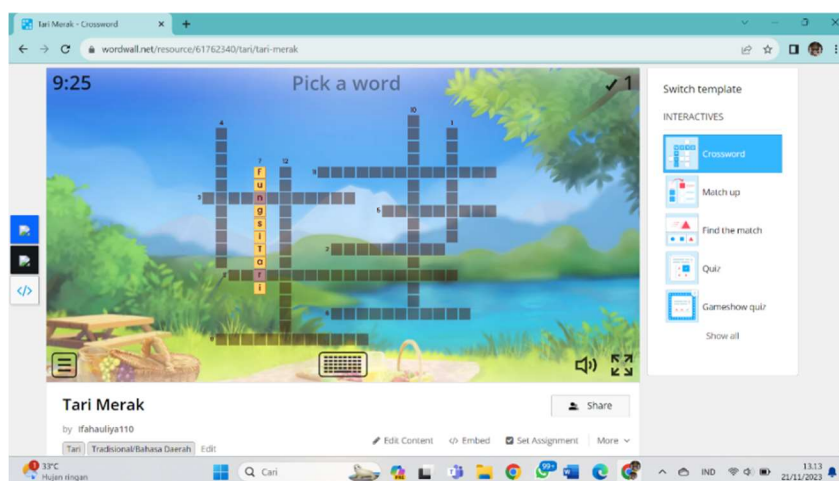
Model evaluasi pembelajaran muncul karena adanya upaya eksplanasi atau pengembangan sesuai dengan kaidah ilmiah yang berlaku. Model konvensional dalam evaluasi pembelajaran merupakan model yang masih sering dijumpai pada kegiatan evaluasi, padahal seiring perkembangan zaman dan digitalisasi yang berlaku evaluasi dengan menggunakan model konvensional atau kertas akan tergeser keberadaannya. Pengembangan model atau alat evaluasi pembelajaran yang berbasis internet menjadi salah satu pilihan yang dapat di terapkan oleh guru. Evaluasi pembelajaran berbasis internet juga mampu meningkatkan kualitas belajar

mengajar yang terjadi di dalam kelas, terlebih lagi peserta didik dibolehkan membawa *gadget* di sekolah. SMP IT Insan Cendekia menjadi salah satu sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa *gadget* disekolah, situasi ini mampu menunjang penerapan evaluasi pembelajaran berbasis online.



Gambar 3. Wawancara dengan Guru Seni Budaya SMP IT Insan Cendekia

Pemilihan alat evaluasi pembelajaran berbasis online sudah sangat banyak, salah satu contohnya yang tersedia pada laman *Wordwall.net*. Laman ini dapat diakses secara gratis oleh guru dan menyediakan begitu banyak pilihan game online yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan evaluasi pembelajaran. *Game online* pada lama *wordwall* dapat memberikan referensi kepada guru untuk memanfaatkan *game online* untuk kegiatan evaluasi yang interaktif. Pembelajaran berbasis internet akan memudahkan guru dan peserta didik karena era digitalisasi saat ini yang kian pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media belajar sekaligus sumber belajar merupakan salah satu alternatif yang diasumsikan akan segera efektif dan efisien meningkatkan mutu pendidikan bangsa Indonesia terlepas dari keterbatasannya (Kaliky, 2013). Berdasarkan uraian tersebut peneliti mencoba menerapkan model evaluasi baru dengan menggunakan *game online* di lama *wordwall* berbentuk *crossword puzzle* sebagai media interaktif dalam proses evaluasi pembelajaran di SMP IT Insan Cendekia.



Gambar 4. Crossword puzzle sebagai Alat evaluasi yang di ujicobakan  
<https://wordwall.net/resource/61762340>

*Game online* diujicobakan kepada peserta didik SMP IT Insan Cendekia khususnya kelas IX B yang saat itu sedang mempelajari materi unsur dalam tari merak. Link dari *crossword puzzle* yang sudah dibuat oleh peneliti terlebih dahulu diberikan kepada guru pengampu mata

penalajaran seni budaya yaitu Bapak Ismu Adi Haryanto, kemudian link tersebut diteruskan melalui *whatsapp* grup yang sudah ada. *Game* ini merupakan hal yang baru bagi para peserta didik, sehingga dalam penerapannya menjadi menarik. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan peserta didik yang mengemukakan bahwa penggunaan *game online* dalam proses evaluasi pembelajaran, menjadi hal baru yang menyenangkan dan membuat peserta didik memiliki rasa penasaran yang tinggi karena sebelumnya belum pernah diterapkan (Wawancara, Ismu Adi Haryanto, 27 Oktober 2023).

*Crossword puzzle* ditampilkan di depan kelas dengan peneliti bertanya kepada peserta didik terkait soal yang ada di dalamnya. Proses diskusi terjadi secara langsung di depan kelas, dengan melakukan hal ini guru memiliki begitu banyak pertanyaan pemantik sebagai cara untuk mengolah pikiran dan pengetahuan peserta didik. Selain menampilkan *game online* sebagai alat evaluasi, guru berkesempatan mendapatkan komunikasi dua arah karena peserta didik tertarik akan apa yang ditampilkan dan diberikan. Peserta didik mampu merasakan suasana bermain *game* yang arahnya sebagai penguatan materi pembelajaran (Wawancara, Shabrina, 27 Oktober 2023). Melalui cara ini, proses evaluasi pembelajaran menjadi menarik dan efektif. Perhatian peserta didik menjadi terpusat akan *game* yang ditampilkan, dan guru mendapatkan *feedback* yang baik atas penerapan alat evaluasi yang diberikan ini.



Gambar 5. Tes *Game Crossword Puzzle* kepada peserta didik dan mencobanya melalui *gedged* masing-masing.

Uji kepraktisan data diperoleh dari peserta didik kelas IX B, SMP IT Insan Cendekia. Jumlah peserta didik di kelas sebanyak 22 orang dan sebanyak 20 orang peserta didik menyatakan bahwa *game online* yang berasal dari *word wall* membuat mereka merasa senang karena tidak dihadapkan dengan kertas berisi pertanyaan seperti ingin ujian atau ulangan harian saja. *Crossword puzzle* juga mampu mengasah pola pikir peserta didik untuk menjadi lebih kritis, selain itu peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan *game* dan mendapatkan nilai tertinggi pada *rank* dalam *game online*. Kegiatan ini membantu peserta didik dalam memahami materi dan guru, karena dengan perasaan berlomba-lomba ingin memenangkan *game* mereka terus mencoba demi mendapatkan hasil yang terbaik, hal ini secara tidak langsung membuat peserta didik terus memahami isi dalam *game* yang berupa materi pelajaran secara berulang.



Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan untuk proses evaluasi pembelajaran pada materi unsur dalam tari merak, telah mencapai hasil yang diinginkan. Model evaluasi yang baru mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan, hal ini mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar dan kesiapan dalam memberikan materi selanjutnya.

#### D. SIMPULAN

Kegiatan evaluasi merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, kegiatan evaluasi dibutuhkan untuk menganalisis kekurangan dan pemahaman siswa atas materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Model evaluasi harus diperhatikan guna melancarkan kegiatan evaluasi itu sendiri, model evaluasi menggunakan game online dapat membantu guru dan penerapannya lebih efektif pula. Sejalan dengan program pada Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia bahwa guru harus memiliki metode yang inovasi dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran yang diharapkan berguna dalam memberi pengetahuan kepada peserta didik. Analisis kebutuhan kegiatan evaluasi pendidikan yang dilakukan pada peserta didik IX B, SMP IT Insan Cendekia menyatakan bahwa wordwall sangat berguna dan membantu guru maupun peserta didik yang kegunaannya sebagai alat evaluasi inovatif, kreatif, menarik, praktis. Model evaluasi sebelum diberikannya *game online* guru masih menggunakan alat konvensional berupa kertas yang dibagikan satu persatu kepada peserta didik. Berkembang pesatnya teknologi dan informatika membuat guru semakin mudah untuk mendapatkan alat-alat yang mampu menunjang proses evaluasi pendidikan, jika guru mampu menggunakannya dan memanfaatkannya kedalam kegiatan belajar mengajar maka guru dapat dikatakan inovatif dan kreatif. Menjelaskan bahwa di kurikulum merdeka guru harus berinovasi dan berkreasi. Dijelaskan model evaluasi yang digunakan guru sebelum dan sesudahnya, sehingga guru bisa dikatakan inovatif dan kreatif.

Setelah diujicobakan output yang didapatkan yaitu peserta didik dan guru merasa senang dan terbantu akan model evaluasi yang diterapkan. Alat temuan berbasis *game online* memudahkan guru dalam memilih dan memilih alat evaluasi dan peserta didik dalam memahami materi, karena latar belakangnya adalah permainan, peserta didik menjadi lebih semangat dan tertarik dengan cara evaluasi temuan peneliti. Peserta didik tertarik saat menjalani proses evaluasi terbaru yang diterapkan. Kegiatan ini menjadi salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan yaitu unsur dalam tari merak, peserta didik yang tidak tertarik menjadi ingin tahu dan penasaran akan alat yang diujicobakan. Guru dapat memberikan alat evaluasi dengan model *game online* di *wordwall* yang jumlahnya sangat banyak dan dapat dipilih sesuai kebutuhan dari guru dan peserta didik di dalam kelas.

## Daftar Pustaka

- Asrul, Abdul Hasan Saragi, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran* (Cetakan Pe). Perdana Publishing.
- Dwi Ermawati, Y., & Yonisa Kurniawan, R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), 67–70.  
<https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p67-70>
- GTK, S. (2023). *Kurikulum Merdeka Membuat Guru Semakin Kreatif dan Murid Siap Berkarya*. Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kurikulum-merdeka-membuat-guru-semakin-kreatif-dan-murid-siap-berkarya>
- Iryanti, V. E., & Jazuli, M. (2001). Mempertimbangkan Konsep Pendidikan Seni (Considering the Concept of Art Education). *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 2(2), 40–48.
- Kaliky, P. I. (2013). Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Pattimura, Ambon. *Jurnal Komunikasi Kareba*, 2(1), 110–120.
- Kemendikbud. (2021). *Ini Target Merdeka Belajar 15 Tahun ke Depan*. 3 Juli.  
<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/Ini-Target-Merdeka-Belajar-15-Tahun-ke-Depan>
- Mardiah, S. (2007). *Model-Model Evaluasi Pendidikan*. 02(01), 38–50.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177.  
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mukti, M. P. W., & Lestari, W. (2008). *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya Di Smp 1 Jekulo Kudus Pada Masa Pandemi Covid-19*. VI(1), 282.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Nurbaya. (2021). *Peran Ibu Pegawai Negeri Sipil Pada School From Home Anak Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kelurahan Penrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)*. 19.
- Setia Budi. (2023). *Seni Tari*. Smksetiabudinbinjai.Sch.Id. <https://smksetiabudinbinjai.sch.id/>
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Trianggono, Mochammad Maulana. 2013. *Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran Fisika berbasis Web di SMA*. Skripsi, FE Unesa
- Latip, Asep Ediana. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di Tingkat Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Supriyono. 2013. *Evaluasi Program Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Widoyoko, E. P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktik Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Raharjo, S. B. (2012). Evaluasi Trend Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 298–319.