

Inovasi Evaluasi Pembelajaran Elemen Seni Rupa Berbasis *Crossword*

Adhytia Rizkyhimawan¹, Wahyu Lestari², Udi Utomo³

¹adhytiahimawan@students.unnes.ac.id, ²wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id, ³udiutomo@mail.unnes.ac.id
Magister Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Evaluasi dalam pembelajaran seni rupa cenderung kurang mempertimbangkan aspek interaktif dan keterlibatan siswa, karena seringkali terbatas pada tes tertulis dan proyek. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inovasi evaluasi pembelajaran seni rupa berbasis *crossword* sebagai alternatif yang lebih efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dari Sugiyono dengan model analisis deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode interaktif dari Tjetjep Rohendi Rohidi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *crossword* dalam evaluasi elemen seni rupa dapat meningkatkan pemahaman konsep seni, keterlibatan siswa, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Implementasi *crossword* berbasis aplikasi digital Wordwall juga mempermudah proses penilaian secara otomatis dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Inovasi ini berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Crossword*, Elemen Seni Rupa, Wordwall

Abstract

Evaluation in fine arts learning tends to lack consideration of interactive aspects and student involvement, because it is often limited to written tests and projects. This research aims to explore crossword-based fine arts learning evaluation innovations as a more effective alternative. The research method used is Research and Development (R&D) from Sugiyono with a descriptive analysis model. Data was obtained through observation, interviews and documentation, then analyzed using interactive methods from Tjetjep Rohendi Rohidi. The research results show that the use of crosswords in evaluating fine art elements can increase understanding of art concepts, student involvement, as well as critical and creative thinking skills. The implementation of crossword based on the digital Wordwall application also makes the assessment process easier automatically and provides direct feedback to students. This innovation has the potential to be applied to other subjects in accordance with the Independent Curriculum.

Keywords: *Crossword, Evaluation, Element of Art, Medium.*

Pendahuluan

Senirupa merupakan salah satu bentuk ekspresi kreatif, yang menggabungkan elemen visual, teknik, dan emosi untuk menghasilkan karya yang menarik. Pembelajaran seni rupa di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk mengamati, berimajinasi, dan berkomunikasi melalui medium visual. Evaluasi merupakan bagian penting pada proses pembelajaran seni rupa, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep-konsep seni rupa. Metode evaluasi tradisional terbatas pada tes tertulis atau proyek praktis, yang kurang memperhatikan kreativitas dan imajinasi siswa. Untuk mengatasi keterbatasan ini, metode evaluasi baru diperlukan. Proses evaluasi penelitian ini menggunakan metode permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. *Crossword* menjadi pilihan yang menarik sebagai alat evaluasi dalam situasi ini. *Crossword* yang umumnya dikaitkan dengan aktivitas pemecahan teka-teki kata, dapat dengan mudah disesuaikan dengan konteks seni rupa. Dalam bentuknya yang baru, *crossword* seni rupa menggabungkan konsep, istilah, dan teknik yang relevan untuk menjadi teka-teki yang menantang. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* mengacu pada Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Sugiyono, 2014, p. 153). Teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi, dan uji analisis menggunakan metode interaktif yang dijabarkan oleh Prof. Tjetjep Rohendi Rohidi.

Penggunaan *crossword* sebagai alat evaluasi memiliki beberapa manfaat. Pertama, cara ini memungkinkan para siswa untuk mengasah pemahaman mereka mengenai istilah-istilah kunci, tokoh, atau konsep dalam seni rupa secara interaktif. Kedua, *crossword* memicu pemikiran kritis dan kreatif karena siswa harus mencari jawaban yang sesuai dengan konteks dengan mempertimbangkan keterhubungan antara elemen-elemen seni rupa. Ketiga, alat evaluasi ini mendorong pemanfaatan teknologi, karena *crossword* seni rupa dapat diimplementasikan melalui platform digital atau aplikasi berbasis perangkat pintar lainnya (Priyambodo, 2014:14). Alat ini dapat membantu siswa terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep penting, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas. Evaluasi konvensional yang hanya mengandalkan tes tertulis atau proyek praktis, tidak dapat mengukur kemampuan siswa secara holistik dan kurang memperhatikan aspek kreativitas dan imajinasi siswa dalam konteks pembelajaran seni rupa. Hal ini dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, karena evaluasi yang dilakukan dirasa hanya bersifat formalitas semata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa SMPN 3 Sale Kabupaten Rembang yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 2023, terdapat keinginan untuk mengadopsi pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Hasil wawancara menyatakan bahwa para siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi dan media digital. Sementara itu, guru menyadari pentingnya mengembangkan evaluasi yang dapat memperhatikan aspek kreativitas dan imajinasi siswa serta meminimalisasi waktu yang diperlukan dalam proses evaluasi. Penggunaan alat evaluasi interaktif yang menggabungkan konsep, istilah, dan teknik yang relevan dengan mata pelajaran seni rupa; diharapkan mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami konsep-konsep penting dalam seni rupa. Selain itu, penggunaan teknologi dan media digital dalam

pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Selain itu, guru dapat mengoptimalkan alat evaluasi berbasis digital ini untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Guru juga perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dengan mempertimbangkan kreativitas dan imajinasi, sehingga mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi stimulasi siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat menggunakan alat evaluasi berbasis digital ini untuk mengevaluasi pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model analisis deskripsi. *R&D* adalah metode yang digunakan dalam pengembangan inovasi evaluasi pembelajaran elemen seni rupa berbasis *crossword*. Metode ini merupakan pendekatan yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan menguji suatu produk atau inovasi dalam konteks pendidikan (Nugroho et al., 2019, p. 209). Langkah-langkah yang umum dilakukan dalam metode *R&D* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, merupakan tahap identifikasi masalah yang terkait dengan evaluasi pembelajaran seni rupa konvensional. Dalam pembelajaran, evaluasi mungkin diperlukan untuk memastikan pemahaman teknik dasar, proses, atau pemanfaatan medium, meskipun tetap penting untuk mempertimbangkan ruang subjektivitas dan keunikan individu.

2. Tahap Perencanaan

Tahap ini melibatkan perencanaan yang rinci mengenai tujuan, prosedur, dan rencana pengembangan inovasi evaluasi pembelajaran elemen seni rupa berbasis *crossword*. Peneliti merumuskan kerangka konseptual, mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti, serta merancang instrumen dan prosedur penelitian.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengembangan inovasi evaluasi berbasis *crossword* seni rupa. Cara ini melibatkan merancang dan mengembangkan alat evaluasi *crossword* yang sesuai dengan konteks seni rupa. Inovasi tersebut dapat berupa penyusunan soal-soal *crossword* yang mencakup konsep, istilah, dan teknik dalam seni rupa.

4. Tahap Validasi

Setelah pengembangan, alat evaluasi *crossword* seni rupa harus divalidasi untuk memastikan kualitasnya. Tahap ini melibatkan uji coba alat evaluasi kepada sejumlah guru atau pakar seni rupa untuk mendapatkan umpan balik mengenai validitas, reliabilitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

5. Tahap Revisi

Berdasarkan hasil validasi, alat evaluasi dapat direvisi dan disempurnakan. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan atau kelemahan yang teridentifikasi selama tahap validasi.

6. Tahap Implementasi

Setelah alat evaluasi telah direvisi, tahap implementasi dilakukan di lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Alat evaluasi berbasis *crossword* seni rupa diterapkan

kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep seni rupa.

7. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keberhasilan inovasi evaluasi pembelajaran elemen seni rupa berbasis *crossword*. Evaluasi dapat melibatkan pengumpulan data dan analisis pencapaian siswa, motivasi mereka, serta efektivitas alat yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Melalui metode *R&D*, inovasi evaluasi pembelajaran elemen seni rupa berbasis *crossword* dapat dikembangkan secara sistematis dan berhasil dalam meningkatkan pembelajaran seni rupa serta memenuhi kebutuhan evaluasi yang lebih efektif dan kreatif bagi siswa (Iryanti, *et.al.*, 2020, p. 214).

Penelitian ini menggunakan alat evaluasi berupa *wordwall*. Aplikasi tersebut membantu guru dalam proses penilaian melalui bentuk permainan atau kuis yang menarik. Aplikasi digital interaktif digunakan untuk membuat alat evaluasi, seperti permainan atau kuis, yang mudah dioperasikan oleh siswa. Terdapat beragam jenis permainan di dalam aplikasi ini. Permainan yang penulis pilih adalah *crossword* atau sering dikenal dengan nama teka-teki silang yang menggunakan teori unsur dan prinsip seni rupa sebagai materi dalam evaluasi (Farida & Lestari, 2020, p. 3).

Pembahasan

1. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi pencapaian siswa, proses pembelajaran, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran tersebut. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pencapaian siswa seperti telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa, guru, dan pemangku kepentingan lainnya (Hayati & Lestari, 2022, p. 88). Evaluasi melibatkan penggunaan berbagai metode dan instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan, seperti tes, penugasan, proyek, observasi, wawancara, dan portofolio. Data ini kemudian dianalisis dan diinterpretasikan untuk memahami pencapaian siswa, kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran, serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan informasi yang berguna dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Evaluasi dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu perbaikan, mengukur kemajuan siswa, memahami keefektifan metode pengajaran dan kurikulum, serta memberikan umpan balik kepada siswa untuk pengembangan diri mereka (Triyanto, *et.al.*, 2019, p. 216). Evaluasi pembelajaran juga berperan penting dalam memastikan akuntabilitas dan pemantauan kualitas pendidikan; yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan kebijakan pendidikan, pemantauan program pendidikan, serta memenuhi tuntutan akreditasi dan standar pendidikan (Lia Khoirun Nisa, 2017, p. 157). Secara keseluruhan, evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dari sistem pendidikan karena membantu mengukur pencapaian siswa, memahami metode pembelajaran yang efektif, dan memberikan umpan balik yang bermanfaat. Evaluasi pembelajaran dapat ditingkatkan

secara berkelanjutan dan siswa dapat mencapai potensi terbaik mereka sehingga sistem pendidikan dapat berkembang untuk mencapai kualitas yang lebih baik.

2. Tujuan Evaluasi Berbasis Aplikasi Digital *Wordwall*

- Mengukur pemahaman siswa terhadap materi secara efektif.
- Menyediakan format evaluasi yang menarik dan menyenangkan.
- Mempermudah guru dalam memantau hasil evaluasi secara otomatis.
- Memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

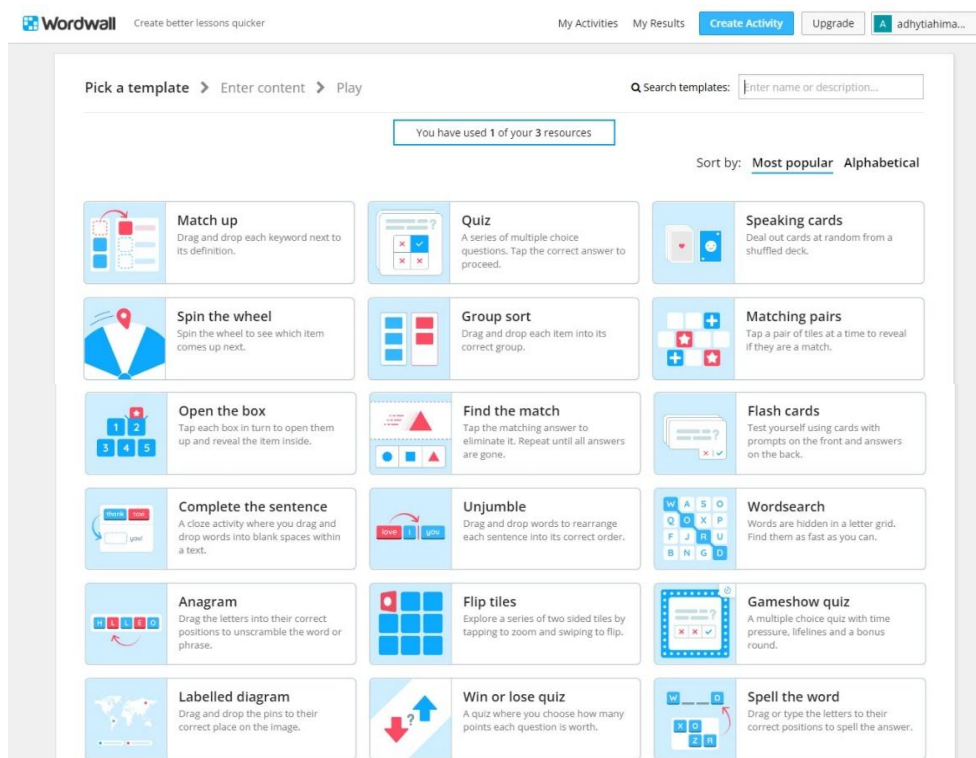
3. Manfaat Evaluasi Berbasis Aplikasi Digital *Wordwall*

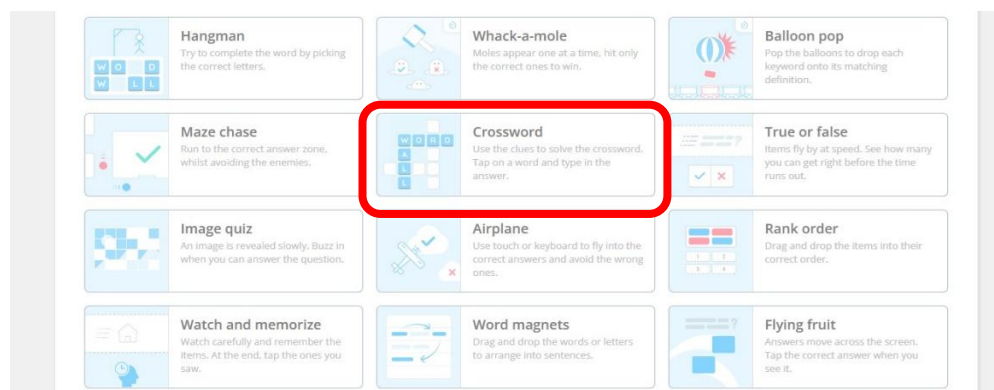
- Interaktivitas: Siswa lebih terlibat karena format evaluasi yang berbentuk permainan atau kuis.
- Efisiensi: Penilaian dilakukan secara otomatis tanpa membutuhkan banyak waktu untuk koreksi.
- Fleksibilitas: Dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel.
- Data Tersimpan: Hasil evaluasi tersimpan secara digital dan dapat dianalisis lebih lanjut.

4. Langkah-Langkah Implementasi

a. Persiapan:

- Siapkan perangkat yang akan digunakan (laptop, tablet, atau ponsel).
- Buka aplikasi *wordwall* dan pilih jenis permainan, dalam evaluasi ini penulis memilih permainan *crossword* (teka-teki silang).





Gambar 1. Aplikasi *Wordwall*
Sumber: Dokumentasi Adhytia Rizkyhimawan

- 3) Tentukan tujuan evaluasi dan desain pertanyaan yang relevan.
- b. Pembuatan Evaluasi:
 - 1) Masukkan materi evaluasi ke dalam aplikasi (soal, gambar, atau video jika diperlukan).
 - 2) Pilih format permainan atau kuis yang sesuai.
- c. Pelaksanaan:
 - 1) Bagikan tautan atau kode akses kepada siswa.
 - 2) Berikan instruksi jelas tentang cara mengakses dan menyelesaikan evaluasi.
- d. Penilaian dan Umpan Balik:
 - 1) Analisis hasil evaluasi melalui fitur statistik dalam aplikasi.
 - 2) Berikan umpan balik kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka.
5. Tantangan dan Solusi
 - a. Tantangan:
 - 1) Keterbatasan akses perangkat atau internet.
 - 2) Kurangnya literasi digital pada siswa atau guru.
 - b. Solusi:
 - 1) Gunakan aplikasi yang dapat diakses secara *offline* (jika tersedia).
 - 2) Adakan pelatihan literasi digital sebelum implementasi.
 - 3) Sediakan perangkat alternatif bagi siswa yang membutuhkan.
6. Materi Evaluasi
 - a. Materi: Elemen dalam Seni Rupa
 - 1) Unsur-Unsur Rupa

Unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur fisik yang terdapat pada sebuah benda. Semakin baik pengenalan terhadap unsur-unsur visual ini akan semakin baik pula pengamatan seseorang terhadap segala sesuatu yang dilihatnya (Sinaga, 2022, p. 132). Unsur-unsur seni rupa atau unsur-unsur visual tersebut umumnya dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Titik
Titik menjadi unsur seni rupa yang paling pertama sebagai wujud dari ide atau gagasan yang akan melahirkan garis, bentuk, atau bidang.
- b) Garis
Garis terbentuk dari deretan sejumlah titik yang saling berkesinambungan. Garis merupakan tanda yang membekas pada suatu permukaan yang mempunyai arah dan bentuk memanjang (Sunaryo, 2002, p. 7). Dilihat dari bentuknya, garis dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau garis zig-zag. Garis lurus memiliki kesan tegas yang terbentuk tegak atau lurus dari pangkal hingga ujungnya, garis lengkung memiliki kesan lembut dan kewanitaan karena memiliki kesan berkelok lembut serta bergerak lamban. Garis tekuk atau zigzag memiliki kesan menekuk berganti arah tak menentu, membentuk sudut dan tikungan-tikungan yang tajam, terkadang berkesan tegar dan tegang (Sunaryo, 2002, p. 8).
- c) Bentuk
Bentuk merupakan objek datar dua dimensi yang memiliki tinggi dan lebar, terdiri atas garis-garis lurus dan lengkung, yang saling berhubungan. Bentuk dibagi menjadi tiga yaitu bentuk geometris, bentuk terstruktur atau regular dan bentukalam. Pertama, bentuk geometris, misalnya persegi, segitiga, bujur sangkar, dan lingkaran. Kedua, bentuk terstruktur dan regular yaitu bentuk yang dibuat manusia dalam wujud yang disederhanakan, misalnya bentuk geometris lambang kursi roda. Ketiga, bentuk alam, yaitu suatu bentuk alamiah yang dibuat oleh alam, misalnya manusia, tumbuhan, dan hewan. (Banindro, 2019, p. 3).
- d) Gelap Terang
Unsur cahaya dibutuhkan untuk dapat mengamati objek. Cahaya menghasilkan bayangan sesuai intensitas kepekatannya serta menyinari bagian tertentu benda sehingga tampak terang (Sunaryo, 2002, p. 19). Ungkapan gelap-terang dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menunjukkan bagian yang paling terang hingga kebagian yang paling hitam untuk menunjukkan bagian yang lebih gelap. Dalam karya tiga dimensi ungkapan gelap terang dinyatakan dengan kedalaman sebuah bidang; semakin dalam suatu bidang akan semakin gelap pula bidang tersebut (Sunaryo, 2002, p. 20).
- e) Tekstur
Tekstur merupakan tampilan sebuah permukaan rata atau kasar, baik nyata maupun semu. Tekstur menambah dimensi dan keindahan sebuah karya seni, menegaskan, atau membawa kedalaman sebuah rasa tertentu (Banindro, 2019, p. 4).
- f) Ruang
Ruang adalah unsur atau daerah yang berada pada sekitar bentuknya. Ruang sesungguhnya tidak terbatas, dapat kosong, sebagian berisi, maupun terisi penuh. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang bersifat maya atau tidak nyata sehingga disebut ruang maya. Ruang maya bisa bersifat pipih, datar dan rata,

atau jeluk, berkesan tiga dimensi, terdapat kesan jauh dan dekat yang disebut kedalaman. Pada karya tiga dimensi, ruang terbentuk dari ruang nyata atau ruang sesungguhnya, ruang yang kita lihat sama dengan ruang kenyataannya (Sunaryo, 2002, p. 21).

g) Volume

Volume adalah bentuk yang mempunyai ketebalan atau kedalaman, yang biasa disebut bentuk tiga dimensi. Volume memiliki beberapa macam, yaitu kubistis, silindris, gabungan, dan variative (Salam, *et.al.*, (2020, p. 17). Pada karya seni rupa volume bersifat semu karena hanya terlihat seolah-olah ada volume, berbeda dengan relief. Dalam karya seni relief, volume yang digunakan merupakan volume nyata, meskipun pada dasarnya seni relief merupakan karya seni dua dimensi.

h) Warna

Warna merupakan unsur penting dalam karya seni rupa, karena dengan warna akan didapatkan kesan untuk berkomunikasi melalui suatu objek atau simbol. Warna muncul karena fenomena fisika yang ditimbulkan akibat adanya cahaya yang terbentuk oleh pigmen. Warna tersusun atas beberapa klasifikasi antara lain pokok (primer) dan sekunder. Warna pokok atau primer merupakan warna yang tidak dapat dibuat dari warna lain, terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan warna yang didapat dari campuran warna primer. Contoh warna sekunder diantaranya: jingga yang merupakan hasil percampuran warna merah dan kuning, dan hijau percampuran dari warna biru dan kuning. Sedangkan warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna sekunder yang terdiri dari coklat merah, coklat kuning, dan coklat biru (Banindro, 2019, p. 8).

i) Prinsip Rupa

Prinsip-prinsip seni rupa adalah unsur nonfisik dalam karya seni rupa berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh seniman yang secara konvensional dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi, berasal dari bahasa Latin, yaitu *composition*, yang artinya menyusun atau menggabungkan menjadi satu. Prinsip rupa dibagi menjadi beberapa aspek seperti dibawah ini.

j) Keserasian

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antarbagian dalam suatu komposisi sehingga cocok satu sama lain serta adanya keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang serasi menunjukkan keserasian dalam bentuk raut, garis, ukuran, warna, dan tekstur. Semuanya saling terikat sehingga menghasilkan tujuan dan makna yang sama (Sunaryo, 2002, p. 32).

k) Irama

Prinsip irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki arah dan gerak yang padu antarbagian. Perulangan yang teratur ini meliputi perulangan

raut, warna, ukuran, dan arah yang di tata. Terulangnnya objek memberi kesan keterkaitan peristiwa sehingga irama mempunyai sifat memperkuat kesatuan dan keutuhan (Sunaryo, 2002, p. 35).

l) Dominasi

Dominasi adalah penonjolan objek terhadap objek yang lainnya sehingga menimbulkan pusat perhatian atau sering disebut *center of interest* dan tekanan, karena itu menjadi hal yang penting dan diutamakan. Dengan adanya dominasi, unsur-unsur tidak akan terlihat seragam, setara atau sama kuat, sehingga saling berebut perhatian melainkan justru memperkuat keutuhan dan kesatuan bentuk (Sunaryo, 2002, p. 37).

m) Penekanan

Penekanan merupakan sebuah tindakan dalam mengambil keputusan “perhatian apa yang akan diberikan paling dulu” dalam sebuah tampilan visual. Apakah unsur bentuk, warna, bidang kosong, atau kontras tata letak. Dengan begitu, unsur dimaksud lebih didahulukan untuk dapat dibaca secara visual oleh apresiator dengan mudah menjadi daya tarik pada mata untuk memandang (Banindro, 2019, p. 14).

n) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan upaya pendistribusian elemen grafis agar memiliki bobot yang sama dalam sebuah bidang. Keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah upaya pendistribusian dan menyusun menjadi seimbang dan sama “berat” nya antara bidang kiri dan kanan. Keseimbangan asimetris adalah susunan elemen rupa misalnya warna, bentuk, ukuran, bidang yang berbeda, disusun sedemikian rupa bidang kiri dan kanan secara opsitik akan seimbang (Banindro, 2019, p. 12).

o) Proporsi

Proporsi sangat penting dalam sebuah karya seni untuk mendapat keserasian, proporsi dapat diartikan juga sebagai kesebandingan, bila suatu objek karya memiliki perbandingan yang sama dengan objek aslinya disebut “proporsional” yang berarti memiliki ukuran perbandingan yang serasi. Keserasian yang timbul perbandingan unsur yang sesuai memiliki standar tertentu yang dibangun melalui riset, teori, atau karena kebiasaan yang berlangsung secara alami (Salam, *et.al.*, 2020, p. 35).

p) Kesatuan

Kesatuan merupakan upaya untuk menempatkan semua unsur dalam karya seni terlihat sehingga semuanya tampak sama dan sebangun. Istilah kesatuan, identik dengan *unity* dalam bahasa Inggris, bermakna adanya ciri kesamaan dari unsur yang membentuk suatu wujud atau karya (Salam, *et.al.*, 2020, p. 32).

7. Penerapan Evaluasi

Soal Evaluasi yang relevan dengan materi senirupa yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat berupa pertanyaan-pertanyaan berikut :

- 1) Elemen terkecil dalam seni rupa disebut?
- 2) Titik-titik yang saling menyambung disebut?
- 3) Karya dua dimensi memiliki sifat semu merupakan fungsi dari unsur rupa?
- 4) Kesebandingan objek gambar dengan bentuk aslinya disebut?
- 5) Kumpulan titik kasar atau halus yang tidak beraturan pada permukaan benda atau objek disebut?
- 6) Prinsip rupa yang memberikan kesan kesatuan melalui pemilihan dan penataan objek disebut?
- 7) Prinsip yang menimbulkan kesan berbeda dari dua unsur berlawanan yang saling berdekatan disebut?
- 8) Unsur yang memberikan kesan kontras, kesan volume, dan kesan jauh dekat merupakan unsur?
- 9) Kuning, hijau, biru merupakan contoh dari unsur rupa yang disebut?
- 10) Susunan berbagai unsur yang akan memberikan keseimbangan, kesatuan, irama, serta keselarasan disebut apa?

8. Bentuk Evaluasi Menggunakan *Crossword*

Aplikasi *Wordwall* menyediakan sarana interaktif dan kreatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkaya pengalaman pembelajaran dengan media digital. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, relevan, dan efektif, yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Berikut merupakan tautan dan bentuk permainan yang saya buat menggunakan aplikasi *Wordwall*:

LINK/ QR CODE WORDWALL
<https://wordwall.net/resource/56173603>



Gambar 2. *QR Code Wordwall*
Sumber: Dokumentasi Adhytia Rizkyhimawan

9. Hasil Evaluasi Menggunakan *Crossword*

Rank	Name	Score	Time
1st	NOVITA ANGGRAINI	10	3:27
2nd	EKA NOVITA	10	3:58
3rd	Achnad Wahib	10	4:54
4th	HERU PRASETYO	9	1:14
5th	ABI MANYU	9	1:48
6th	NUR EFFENDI	9	3:52
7th	SAFIRA	9	6:51
8th	PUPUT AYUKI	8	2:27
9th	DINDA PRABANINGRUM	8	6:32
10th	NABILAH	8	8:52
11th	ANGGA ADI	7	41.8
12th	NUR AZIZAH	7	56.9
13th	NESA AMELIA	7	1:04
14th	ADIBA	6	2:12
15th	HASAN	6	2:26
16th	GALIH PRADANA	6	4:13
17th	ANDAKARA PRATAMA	6	10:00
18th	Akbar	5	1:20
19th	ANDAR POSO	4	1:00
20th	RONI FIRMANSYAH	4	2:24

Gambar 5. Hasil Evaluasi
Sumber: Dokumentasi Adhytia Rizkyhimawan

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi evaluasi pembelajaran elemen seni rupa berbasis *crossword* yang diterapkan melalui pendekatan aplikasi digital, seperti *Wordwall*, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Metode *Research and Development (R&D)* digunakan untuk mengembangkan alat evaluasi ini, yang mengintegrasikan unsur-unsur seni rupa ke dalam format permainan teka-teki silang yang interaktif. Implementasi media digital ini menawarkan berbagai keunggulan, seperti efisiensi penilaian, umpan balik langsung, dan kemudahan akses melalui perangkat elektronik. Selain meningkatkan motivasi siswa, evaluasi berbasis *crossword* juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Guru dapat memanfaatkan inovasi ini untuk berbagai mata pelajaran lain sesuai kebutuhan kurikulum merdeka, dengan mempertimbangkan persiapan perangkat, desain pertanyaan yang relevan, dan pelatihan literasi digital bagi siswa dan guru untuk mengatasi tantangan akses teknologi. Dengan demikian, evaluasi berbasis *crossword* tidak hanya memperkaya metode pembelajaran seni rupa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.

Sumber Referensi

- Banindro, B. S. (2019). *Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media dan Budaya*. Kapita Selektta.
- Farida, H., & Lestari, W. (2020). *Development of Speaking Skill Assessment Instruments on Learning Indonesian Language Android-Based at Primary School* Info Artikel. Educational Management, 9(1), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduman>
- Hayati, I., & Lestari, W. (2022). *Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Tari Kreasi Kelas IX di SMP Negeri 1 Sapuran*. Imaji, 20(1), 88–94.
- Iryanti, V. E., Lestari, W., & Bisri, M. H. (2020). *Textual Study of Sandul Performance Candigaron Village Sumowono District Semarang Regency*. SSRN Electronic Journal, 2(1), 213–218. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3800633>
- Lia Khoirun Nisa. (2017). *Peran dan Model Pembelajaran Sigit Priyananto di Sanggar Lukis Matahari Tulungagung*. Jurnal Imajinasi, XI(2), 153–158.
- Nugroho, M. A., Florentinusa, T. S., & Lestari, W. (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Materi Musik Ansambel Berbasis Android bagi Siswa SMP*. Seminar Nasional Pascasarjana, 207–215.
- Priyambodo, A. B. (2017). *Implementasi Pendidikan Karakter Semangat Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Pada Sekolah Berlatar Belakang Islam Di Kota Pasuruan*. Jurnal Sains Psikologi, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.17977/um023v6i12017p9-15>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa (1st ed.)*. Badan Penerbit UNM.
- Sinaga, O. (2022). *Studi Efektivitas Model Manajemen Pendidikan Seni Rupa Management Model Effectiveness Study Fine Arts Education*. Gondang, 6(1), 1–7. <file:///C:/Users/USER/Downloads/34516-76507-2-PB.pdf>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sunaryo, A. (2002). *Nirmana 1*. Jurusan Seni Rupa: Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto, Sugiarto, E., Mujiyono, & Pratiwinindya, R. A. (2019). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Melalui Instrumen Penilaian Kompetensi Berkarya Seni bagi Guru Seni Budaya SMP di Kabupaten Kudus*. ABDIMAS, 23(2), 215–218.