
Asesmen Evaluasi Pembelajaran Pengetahuan Berkarya Seni Batik Digital melalui Pendekatan Media *Game Quiz*

Achmad Zairin, Udi Utomo, Wahyu Lestari, Suharto

Program Studi Magister Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Artikel info

Article history:

Submit: 15 September 2025

Revisi: 20 Oktober 2025

Diterima: 10 November 2025

Kata kunci:

Evaluasi Pembelajaran, *Game Quiz*, Seni Batik Digital, Pendidikan Seni Rupa, Teknologi Pendidikan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media *game quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran seni batik digital di SMP Negeri 4 Nganjuk. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan guru seni rupa dan siswa sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game quiz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk memahami materi, serta menyediakan alat evaluasi yang interaktif dan efisien. Faktor pendukung keberhasilan implementasi meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, dan antusiasme siswa. Namun, beberapa hambatan juga ditemukan, seperti kendala teknis, kesenjangan digital, dan keterbatasan waktu persiapan. Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme dan teori teknologi pendidikan dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi, khususnya *game quiz*, dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran seni rupa di era digital. Rekomendasi meliputi peningkatan infrastruktur, pelatihan guru, dan pengembangan media *game quiz* untuk berbagai mata pelajaran.

Corresponding Author:

Nama: Achmad Zairin

Afiliasi: Universitas Negeri Semarang

E-mail: achmadzairin02@students.unnes.ac.id

Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa saat ini menghadapi tantangan untuk terus relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu

wujud inovasi dalam pendidikan seni rupa adalah seni batik digital, yang mengintegrasikan tradisi budaya dengan teknologi modern. Seni batik digital tidak

hanya melatih keterampilan praktis tetapi juga menanamkan pemahaman konseptual tentang prinsip dan filosofi seni batik. Namun, metode evaluasi pembelajaran seni batik digital masih cenderung mengandalkan pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan metode asesmen yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses penting yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diperlukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menangkap dan memahami materi yang telah disampaikan serta untuk melakukan tahap perbaikan kepada siswa yang dirasa belum mampu memenuhi tujuan pembelajaran. Selain itu evaluasi pembelajaran juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum yang tengah berlaku (Latifah & Lestari, 2024). Dalam konteks pembelajaran seni rupa, evaluasi memiliki peran penting dalam mengukur capaian pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran seni di sekolah memiliki beragam manfaat dan bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran seni apakah yang perlu diperbaiki dan dipertahankan (Sagala *et al.*, 2023). Pendekatan evaluasi tradisional sering kali tidak cukup komprehensif untuk mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan seni batik digital. Oleh karena itu, inovasi dalam metode evaluasi menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa,

terutama dalam konteks pengetahuan berkarya seni batik digital.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan berpengaruh terhadap bidang lainnya (Jayanti *et al.*, 2022). Pendidikan di era digital semakin menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pengembangan sekolah (Afifah & Desstya, 2024). Salah satu pendekatan yang mulai banyak dilirik dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi berbasis permainan (*game-based learning*). Haryanto *et al.*, (2024) menjelaskan bahwa dalam era digital yang penuh dengan kemajuan teknologi seperti saat ini, konsep pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) telah mengukir jalannya sebagai suatu terobosan revolusioner dalam dunia pendidikan. Selain itu, pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) tidak sekadar menjadi alternatif, tetapi juga menjadi sebuah transformasi dalam pendekatan pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memiliki keuntungan yaitu dapat menciptakan suatu iklim pembelajaran yang efektif bagi siswa yang memiliki kendala dalam belajar, dan dapat merangsang siswa dalam mengerjakan latihan pembelajaran (Andari, 2020). Pembelajaran berbasis game yang dirancang dengan baik berpotensi memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Hermita *et al.*, 2021).

Media game quiz, misalnya, dapat dimanfaatkan menjadi sebuah alat evaluasi yang interaktif dan menarik untuk siswa. Media game quiz merupakan salah satu games yang terdapat pada media digital Wordwall. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses evaluasi, sehingga meningkatkan motivasi dan

keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Sukma & Handayani, 2022) memperlihatkan hasil bahwa pembelajaran berbasis game quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara unggul dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan media game quiz. Dalam konteks pengetahuan seni batik digital, game quiz dapat digunakan untuk mengukur pemahaman konseptual dan keterampilan siswa secara simultan.

Namun, penerapan media *game quiz* dalam evaluasi pembelajaran seni batik digital di sekolah belum banyak dikaji secara mendalam. Tentunya terdapat banyak aspek yang perlu dipahami, mulai dari bagaimana *game quiz* dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran hingga bagaimana siswa dan guru merespon metode evaluasi ini. Selain itu, efektivitas *game quiz* dan perannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat implementasinya juga perlu dianalisis. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus menjadi pilihan yang relevan untuk menjawab berbagai pertanyaan tersebut. Studi kasus memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap implementasi media *game quiz* dalam konteks tertentu, sehingga dapat memberikan wawasan yang kaya dan kontekstual. Selain itu, dengan melalui fokus pada institusi pendidikan yang telah menerapkan seni batik digital sebagai bagian dari kurikulumnya, penelitian ini nantinya juga dapat mengungkap dinamika penerapan *game quiz* sebagai alat evaluasi.

Dalam kerangka teoritis, penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme, teori teknologi pendidikan, dan teori evaluasi

pendidikan. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui pengalaman langsung, dan membangun pemahaman serta memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami oleh siswa (Hakiky *et al.*, 2023). Sementara itu, teori teknologi pendidikan mendukung integrasi media digital untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan interaktif. karena secara umum teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan dan penilaian sistem teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar (Emilia *et al.*, 2023). Kemudian teori evaluasi pendidikan memberikan prinsip-prinsip dasar yang perlu dipenuhi agar asesmen dapat dianggap valid, reliabel, dan layak digunakan, karena evaluasi pendidikan diperlukan untuk mengetahui sejauh mana seseorang mencapai tujuan pendidikan yang ditargetkan (Anwar, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *game quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran tentang pengetahuan berkarya seni batik digital, menganalisis faktor pendukung dan penghambatnya, serta menggali persepsi siswa terhadap pendekatan ini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan model evaluasi pembelajaran seni rupa yang inovatif, khususnya dalam konteks seni batik digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan seni rupa tetapi juga dapat memberikan sebuah manfaat praktis bagi pendidik dan pengambil kebijakan di dunia pendidikan. Penggunaan media *game quiz* sebagai alat evaluasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa,

menjawab tantangan era digital, dan melestarikan warisan budaya melalui pendekatan yang relevan dan menarik bagi generasi muda.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi penerapan media *game quiz* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran seni batik digital. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Penelitian kualitatif berfokus pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas dari fenomena yang diteliti (Creswell, 2014). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan pendidikan tertentu, sehingga dapat memberikan pemahaman kontekstual yang kaya. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Nganjuk sebagai salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran seni batik digital dalam kurikulumnya, dengan partisipan yang meliputi guru seni rupa, siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru untuk memahami strategi implementasi, tantangan, dan persepsi mereka terhadap media *game quiz* pada website digital Wordwall sebagai alat evaluasi. Wawancara dengan siswa difokuskan pada pengalaman mereka menggunakan media ini dan bagaimana *game quiz* mempengaruhi motivasi serta pemahaman mereka terhadap

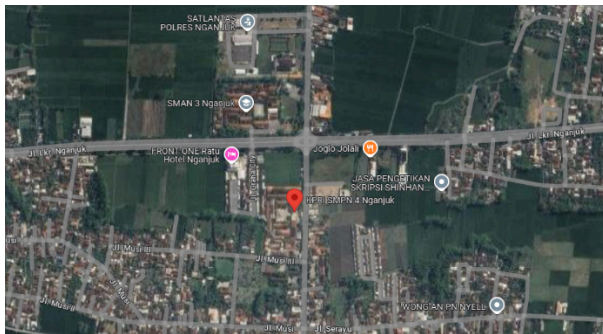
seni batik digital. Observasi partisipatif juga dilakukan selama proses pembelajaran untuk mendokumentasikan interaksi siswa dengan media *game quiz* serta dinamika kelas secara langsung. Selain itu, dokumentasi berupa hasil evaluasi siswa melalui *game quiz* pada website Wordwall dan foto proses pembelajaran dikumpulkan sebagai data tambahan.

Analisis data dilakukan secara bertahap dengan menggunakan teknik analisis tematik, yaitu teknik analisis data yang dilakukan dengan melihat dan menemukan tema dan kategori yang didapatkan melalui data yang awalnya dikodekan (Nurjanah *et al.*, 2022). Proses analisis data ini dimulai dengan melakukan reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, diikuti oleh pengelompokan berdasarkan tema atau kategori yang muncul, seperti efektivitas *game quiz*, faktor pendukung dan penghambat implementasi, serta persepsi siswa. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan implementasi, dampak, serta tantangan penggunaan media *game quiz* dalam evaluasi pembelajaran pengetahuan berkarya seni batik digital. Metode ini dirancang untuk menghasilkan temuan yang tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga reflektif, sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode evaluasi pembelajaran seni rupa, khususnya dalam era digital.

Hasil dan Pembahasan

SMP Negeri 4 Nganjuk adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Nganjuk, beralamat di Jl. Barito No.153, Begadung Timur, Begadung, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk,

Jawa Timur. Sebagai lembaga pendidikan negeri yang berkomitmen untuk mencetak generasi penerus bangsa, sekolah ini memiliki visi mulia: *“Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila, Berprestasi, Berbudi Pekerti Luhur, Berakar Pada Budaya Negeri.”* Visi ini menjadi landasan utama dalam setiap program pendidikan yang dijalankan. Untuk merealisasikan visi tersebut, SMP Negeri 4 Nganjuk berupaya mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kebutuhan zaman, serta berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dilakukan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk seni rupa. Melalui pendekatan ini, SMP Negeri 4 Nganjuk tidak hanya berusaha mencetak siswa yang berprestasi secara akademik, tetapi juga memiliki karakter luhur dan kesadaran akan pentingnya budaya bangsa.



Gambar 1. Citra Satelit Lokasi SMP Negeri 4 Nganjuk

Pembelajaran di SMP Negeri 4 Nganjuk, khususnya dalam mata pelajaran seni rupa, telah mengintegrasikan media berbasis “game” melalui *platform* Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penerapan media ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan pengalaman belajar

yang lebih interaktif, terutama dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati proses evaluasi pembelajaran seni rupa pada materi pengetahuan berkarya seni batik digital, dengan fokus pada efektivitas penggunaan media Wordwall dalam mendukung pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan kolaborasi bersama Anggun Mega Yuli Yana, S.Pd., Gr., guru seni rupa di sekolah tersebut, yang berperan sebagai narasumber sekaligus pelaksana dalam kegiatan pembelajaran. Kolaborasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif terkait penerapan metode evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran seni rupa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Nganjuk karena pada sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran seni batik digital sebagai bagian dari kurikulumnya. Fokus penelitian ini adalah penerapan media *game quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi pembelajaran pengetahuan seni batik digital, meliputi proses implementasi, faktor pendukung dan penghambat, serta persepsi siswa terhadap pendekatan ini. Hasil penelitian mengungkapkan beberapa temuan penting yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Implementasi Media *Game Quiz* dalam Evaluasi Pembelajaran Seni Batik Digital

Media *game quiz* diterapkan sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran setelah siswa menerima materi pengetahuan seni batik digital. Proses pelaksanaannya dirancang secara bertahap, dimulai dengan perencanaan oleh guru. Guru memilih atau merancang *game quiz* yang relevan dengan materi

pembelajaran, seperti pengenalan ragam motif batik tradisional, teknik pewarnaan, dan penerapan elemen digital dalam desain batik. *Game quiz* yang digunakan berisi serangkaian soal yang mencakup aspek teoritis dan aplikatif, sehingga dapat menguji pemahaman siswa secara menyeluruh. Dengan pendekatan ini, evaluasi tidak hanya mengukur kemampuan siswa mengingat materi, tetapi juga menilai kemampuan analisis dan penerapannya.

Dalam pelaksanaannya, siswa memainkan *game quiz* menggunakan perangkat digital berupa telepon genggam pribadi. Guru memberikan panduan teknis kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat mengakses dan menggunakan *platform game quiz* dengan lancar. Soal-soal yang disajikan dirancang dalam format interaktif, seperti pilihan ganda, teka-teki, atau kuis berbasis waktu, yang menambah elemen kompetisi dalam pembelajaran. Aktivitas ini dirancang agar siswa dapat menyelesaikan tantangan kuis dengan cara yang menyenangkan namun tetap terarah pada tujuan pembelajaran seni batik digital.



Gambar 2. Tampilan *Game Quiz* Pada *Platform Wordwall*

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti evaluasi berbasis *game quiz*. Elemen interaktif dan kompetisi yang terdapat dalam media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Siswa terlihat lebih aktif, baik dalam menjawab soal maupun dalam berdiskusi dengan teman mereka untuk memahami konsep yang diuji. Guru juga mencatat bahwa antusiasme ini mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk memahami materi yang diajarkan sebelumnya. Hal ini menjadikan *Game Quiz* sebagai alternatif evaluasi yang tidak hanya efektif, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain manfaat bagi siswa, *game quiz* juga memberikan keuntungan bagi guru. Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah proses evaluasi karena hasilnya dapat diperoleh secara langsung melalui *platform* yang digunakan. media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Saputri et al., 2020). Dengan begitu, guru dapat segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Data hasil kuis yang tersimpan secara otomatis memungkinkan guru untuk melakukan analisis mendalam terhadap capaian belajar siswa, termasuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan individu maupun kelompok. Dengan semua kelebihan ini, *game quiz* dinilai sebagai media evaluasi yang tidak hanya modern tetapi juga praktis untuk mendukung pembelajaran seni batik digital di era teknologi.



Gambar 3. Proses Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Game Quiz

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Game Quiz

Berdasarkan pengamatan pada penelitian ini, terdapat beberapa faktor yang memberikan pengaruh signifikan dalam keberhasilan dan tantangan penerapan *game quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran seni batik digital di SMP Negeri 4 Nganjuk. Faktor-faktor tersebut terbagi menjadi dua kategori utama, yakni faktor pendukung dan faktor penghambat, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas implementasi. Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan implementasi *game quiz* adalah ketersediaan infrastruktur teknologi. Meskipun sekolah telah menyediakan perangkat seperti komputer dan tablet, proses evaluasi ini menggunakan handphone pribadi milik siswa. Kebijakan sekolah yang mengizinkan siswa membawa *handphone* untuk keperluan pembelajaran menjadi langkah strategis dalam mendukung kelancaran evaluasi berbasis digital. Kebijakan ini dijalankan dengan pengawasan ketat dari guru dan orang tua untuk memastikan penggunaan handphone tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

tidak disalahgunakan. Selain itu, ketersediaan koneksi internet yang memadai di lingkungan sekolah juga menjadi salah satu elemen kunci yang mendukung pelaksanaan *game quiz*. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah kompetensi guru. Guru seni rupa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital, termasuk kemampuan untuk merancang dan menyesuaikan *game quiz* sesuai dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran seni batik digital. Kompetensi ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang relevan, menarik, dan interaktif bagi siswa. Selain itu, antusiasme siswa juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Kombinasi elemen hiburan dan pembelajaran *dalam game quiz* mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti evaluasi. Minat yang tinggi dari siswa ini menjadi indikator keberhasilan dalam menciptakan suasana evaluasi yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Namun, dalam proses implementasi *game quiz*, beberapa tantangan atau faktor penghambat juga ditemukan. Salah satu kendala utama adalah masalah teknis, seperti koneksi internet yang lambat atau aplikasi yang tidak berjalan lancar pada beberapa perangkat. Gangguan teknis ini menghambat kelancaran proses evaluasi, terutama ketika siswa harus menunggu atau mengulang aktivitas akibat aplikasi yang bermasalah. Masalah ini menyoroti perlunya peningkatan infrastruktur teknologi untuk memastikan kelancaran implementasi di masa mendatang. Kendala lain yang muncul adalah kesenjangan digital di antara siswa. Tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama dalam menggunakan perangkat digital di luar

sekolah. Beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan *game quiz*, yang dapat mempengaruhi partisipasi mereka dalam evaluasi. Hal ini menunjukkan pentingnya memberikan pelatihan atau pengenalan awal kepada siswa tentang penggunaan perangkat digital, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan akses teknologi di rumah. Selain itu, keterbatasan waktu menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Proses perancangan *game quiz* yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan evaluasi memerlukan waktu tambahan. Guru harus memastikan bahwa soal-soal yang dibuat tidak hanya menarik tetapi juga mencerminkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keterbatasan waktu ini menjadi salah satu hambatan yang dapat diatasi melalui pelatihan intensif atau pengembangan sistem evaluasi berbasis *game quiz* yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Dengan memahami faktor pendukung dan penghambat ini, penelitian ini memberikan gambaran holistik mengenai tantangan dan potensi penerapan *game quiz* dalam evaluasi pembelajaran seni batik digital. Hal ini menunjukkan perlunya upaya kolaboratif antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua untuk memaksimalkan manfaat media digital dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

3. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media *Game Quiz* pada Evaluasi Pembelajaran

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa bahwa *game quiz* adalah metode evaluasi yang menyenangkan dan menantang. Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena menggabungkan elemen interaktif,

kompetisi, dan hiburan dalam proses evaluasi. Siswa mengaku termotivasi untuk memahami materi lebih baik agar dapat menjawab soal dengan benar dan mendapatkan skor yang tinggi. Format kuis yang dinamis dan menarik membuat proses evaluasi terasa seperti permainan, sehingga mengurangi tekanan yang sering dirasakan siswa saat mengikuti ujian secara konvensional. Permainan bermanfaat untuk perkembangan otak, meningkatkan perhatian, dan melatih penyelesaian masalah dengan benar dan cepat karena menghadirkan berbagai konflik atau hambatan yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat (Zahra, 2024).

Selain itu, siswa menyukai fitur umpan balik langsung yang diberikan oleh *game quiz* setelah mereka menjawab soal. Umpan balik ini memungkinkan mereka untuk segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, serta memberikan penjelasan terkait jawaban yang benar. Hal ini tidak hanya membantu siswa mengidentifikasi kekeliruan mereka, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Sebagian siswa menyatakan bahwa evaluasi dengan media ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional, karena mereka dapat belajar dari kesalahan secara langsung selama proses evaluasi berlangsung. Namun, tidak semua siswa merasakan kemudahan dalam mengikuti *game quiz*. Beberapa siswa merasa kesulitan karena kurang terbiasa menggunakan perangkat digital, seperti tablet atau komputer, yang digunakan dalam evaluasi ini. Keterbatasan ini seringkali menjadi penghalang bagi mereka untuk fokus pada isi kuis, karena mereka harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi terlebih dahulu. Hambatan ini menunjukkan

pentingnya memberikan pelatihan atau pengenalan awal terkait penggunaan perangkat digital kepada siswa, sehingga mereka dapat mengikuti evaluasi dengan lebih percaya diri dan tanpa hambatan teknis.

Berdasarkan analisis tematik terhadap data yang diperoleh, media *game quiz* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran seni batik digital. Media ini tidak hanya mengukur pemahaman konseptual siswa tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, elemen kompetisi yang ada dalam *game quiz* meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi lebih baik agar dapat meraih skor yang tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi dalam pembelajaran. *Game quiz* memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas yang interaktif dan relevan dengan dunia digital. Selain itu, temuan ini mendukung teori teknologi pendidikan yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Namun, hambatan seperti kesenjangan digital dan kendala teknis menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam implementasi media ini. Oleh karena itu, sekolah perlu meningkatkan dukungan teknologi serta memberikan pelatihan kepada guru untuk memaksimalkan manfaat media *game quiz* dalam evaluasi pembelajaran.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media *game quiz* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran seni batik digital di SMP Negeri

4 Nganjuk memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. *Game quiz* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk memahami materi lebih baik, dan menyediakan alat evaluasi yang interaktif serta efisien bagi guru. Proses implementasi media ini berjalan efektif berkat dukungan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, dan antusiasme siswa, meskipun masih terdapat kendala seperti gangguan teknis, kesenjangan digital, dan keterbatasan waktu persiapan.

Penggunaan *game quiz* juga memungkinkan evaluasi yang lebih menyeluruh, mencakup pemahaman teoritis dan keterampilan aplikatif siswa dalam seni batik digital. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta teori teknologi pendidikan yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Untuk pengembangan lebih lanjut, sekolah perlu meningkatkan dukungan infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan bagi guru untuk mendesain *game quiz* yang relevan, dan memastikan akses yang setara terhadap perangkat digital bagi semua siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model asesmen berbasis teknologi yang relevan dengan tantangan era digital, tidak hanya dalam seni batik digital tetapi juga dalam pembelajaran seni rupa dan mata pelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

Afifah, M. F., & Desstya, A. (2024). Implementasi Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di SDN Sukoharjo. *Buletin Pengembangan*

Perangkat Pembelajaran, 6(2), 83–90.
<https://doi.org/10.23917/bppp.v6i2.8310>

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
<https://scholar.google.co.kr/citations?u>

Anwar, S. (2022). Evaluasi Pendidikan Menuju Insan Kamil Perspektif Filsafat Islam. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 62–76.
<https://doi.org/10.55080/jpn.v1i1.7>

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.

Emilia, Azizah, N., & Azmi, M. R. (2023). Konsep dan Falsafah Teknologi Pendidikan. *Kitabah: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(1), 61–71.
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Hakiky, N., Nurjanah, S., & Fauziati, E. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(2), 194–202.
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i2>

Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Haryati, Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 868–883.

Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20.
<https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>

Jayanti, I. T., Cahyo, A. N., Setyaningsih, E., Purnomo, E., Winarti, A., & Mawardi, M. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Religius di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Nurul Yaqin Desa Jagoan. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 69–79.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.19184>

Latifah, A. N. A., & Lestari, W. (2024). Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Unsur dalam Tari Merak Berbasis Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan Seni Dan Seni Budaya*, 9(2), 157–166.

Nurjanah, M., Dewi, D. T., Fathan, K. M. Al, & Mawardini, I. D. (2022). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD/MI. *Muallimua: Jurnal Madrasah Intidaiyah*, 7(2), 87–98.
<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>

Sagala, M. D., Ghozali, I., Putra, Z. A. W., Satrianingsih, A. R. O., & Aditya, M. C. P. (2023). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Seni Berbasis Website bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Universitas Tanjungpura. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 5(3), 945–958.
<http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM>

Saputri, A., Sukirno, S., Kurniawan, H., & Probowasito, T. (2020). Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 91–99.
<https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9998>

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>

Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1), 1–8.
<https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.8303>