

## Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Keunikan Tari Lenggang Nyai Bagi Siswa SMP N 1 Wanasari Berbasis *Game Online* “Flip Tiles”

Najwa Karunia Bahar & Wahyu Lestari

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: najwakaruniabahar@students.unnes.ac.id<sub>2</sub>

**Intisari.** Tujuan penelitian ini membuat inovasi alat evaluasi pembelajaran seni makna tari berbasis game online, berdasarkan analisis kebutuhan bahwa dijumpai SMP N 1 Wanasari belum mengaplikasikan model evaluasi berbasis online. Berdasarkan assessment di lapangan SMP N 1 Wanasari masih menggunakan alat evaluasi konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah RND. Resert kualitatif digunakan untuk menjaring data empiris analisis data kebutuhan, resert kuantitatif digunakan untuk menguji validitas dan reabilitas inovasi evaluasi *game quiziz* “flip tiles”. Pengembangan yang dihasilkan alat evaluasi pembelajaran sesuai kekinian mengacu kurikulum Merdeka belajar. penelitian menunjukkan bahwa evaluasi berbasis game online quiziz flip tiles sangat efisien dan praktis digunakan oleh siswa sma. 90% peserta didik dapat menjawab siswa dengan bagus. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa model evaluasi berbasis *game online quiziz* “flip tiles” sangat di perlukan peserta didik memenuhi kriteria kurikulum Merdeka yang mengacu pada pembelajaran inovatif.

**Kata kunci:** evaluasi pembelajaran, pembelajaran tari, tari lenggang nyai, game online, flip tiles

**Abstract.** *This research aims to innovate an online game-based dance learning evaluation tool based on a needs analysis at SMP N 1 Wanasari which has not yet implemented an online-based evaluation model. Based on field assessments, SMP N 1 Wanasari still uses conventional evaluation tools. The research method used is RND. Qualitative research is used to collect data for empirical analysis of data needs, quantitative research is used to test the validity and reliability of flip tile quiz game evaluation innovations. Development that produces contemporary learning evaluation tools that refer to the Merdeka Belajar curriculum. Research shows that online game-based flip tile quiz evaluation is very efficient and practical for use by high school students. 90% of students can answer students well. The research conclusion shows that the evaluation model based on the online flip tile quiz game really requires students to meet the Merdeka criteria which refer to innovative learning.*

**Keywords:** *bamboo music, music learning, south kalimantan music cultural capital*

## **PENDAHULUAN**

Evaluasi Pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana pembelajaran yang telah dilakukan agar dapat memuat penilaian dan perbaikan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran yang dilakukan. Istilah evaluasi pembelajaran ini sering disebut dengan ujian, meskipun sangat berkaitan akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna evaluasi pembelajaran yang sebenarnya. Ujian atau tes adalah salah satu jalan yang dapat ditempuh oleh siswa untuk menjalankan proses evaluasi (Hayati & Lestari, 2022).

Evaluasi Pembelajaran merupakan komponen penting supaya guru dapat mengetahui seberapa aktifnya pembelajaran di kelas. Program dan kegiatan pembelajaran dapat disempurnakan oleh guru. Dalam sistem pembelajaran, evaluasi merupakan komponen penting dan harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui keaktifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan timbal balik bagi guru dalam memperbaiki program kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran agar siswa memahami seberapa pentingnya seni budaya, siswa juga dapat mengapresiasi seni, agar siswa dapat menampilkan sikap kreativitas (Hayati & Lestari, 2022, hal. 89).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Riawan & Rusimanto (2019), Keberhasilan siswa dalam pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa tersebut. Perilaku belajar seorang siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya proses belajar adalah hasil yang ditampakkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan (Salma, 2022, hal. 2).

Dunia pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dengan munculnya teknologi digital dan game online. Generasi siswa SMA saat ini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi, dan mereka memiliki minat yang kuat terhadap game online. Penerapan strategi dan media

pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu media dengan berlandaskan fase kegiatan pembelajaran.

Tari Lenggang Nyai Tari Lenggang Nyai adalah tari tradisional yang berasal dari Jakarta. Tarian ini banyak dipentaskan di berbagai jenis acara seperti acara kesenian, acara adat, penyambutan tamu penting, acara peresmian, dan festival budaya. Tari Lenggang Nyai ini juga memiliki keunikan tersendiri yaitu perpaduan unsur budaya. Dilihat dari kostum penarinya, terdapat padanan budaya Tiongkok dan Betawi yang selaras.

Kurikulum merdeka belajar ialah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Dengan kurikulum ini maka pembelajaran akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Melalui kurikulum ini, maka guru bisa memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat dari masing-masing peserta didik.

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dengan berbentuk Game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun laptop sebagai alat bantu siswa untuk mempermudah beraktivitas dikelas. Sehingga dapat dipandang dari segi metode mengajar, situasi kelas, kemampuan peserta didik secara umum maupun dalam mempertimbangkan waktu yang tersedia dan lain sebagainya. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik untuk mengatasi permasalahan diatas, Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game Word Wall flip tiles (Purnamasari et al., n.d.).

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian guru. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email.

Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak),

True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, salah satunya flip tiles. Peneliti memilih game Word Wall pada game flip tiles karena akan digunakan dalam pengembangan metode evaluasi pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik dalam konteks seni tari (Sari & Yarza, 2021, hal. 196). Dalam artikel ini, alat evaluasi berbasis online merupakan sebuah metode evaluasi yang tujuannya untuk mempermudah pekerjaan guru dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan evaluasi, ada banyak jenis evaluasi yang dapat dikembangkan pendidik untuk memudahkan dan lebih menarik kemauan peserta didik untuk mengikuti proses evaluasi.

Metode yang dipilih menggunakan R&D (Research and Development) yang mengacu teori Borg and Gall (1989) yang menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, riset kualitatif digunakan untuk menjaring data empiris analisis kebutuhan, riset kuantitatif digunakan untuk menguji kualitas dan reliabilitas. Penelitian kualitatif menggunakan teknik wawancara sebagai sumber data untuk memecahkan permasalahan di setiap fenomena yang akan di teliti, selain wawancara dalam penelitian kualitatif mengumpulkan informasi menggunakan teks ataupun kata (Moleong jexi, 2018, p. 30). Sesuai dengan analisis kebutuhan, maka data dari kualitaitaif digunakan untuk menjalin data awal atau prasurvei. Ditemukan data perlunya guru membuat inovasi pembelajaran saat melakukan evaluasi seperti wordwall flip tiles, data analisis kebutuhan dijaring menggunakan teknik pengumpumpulan data seperti observasi.

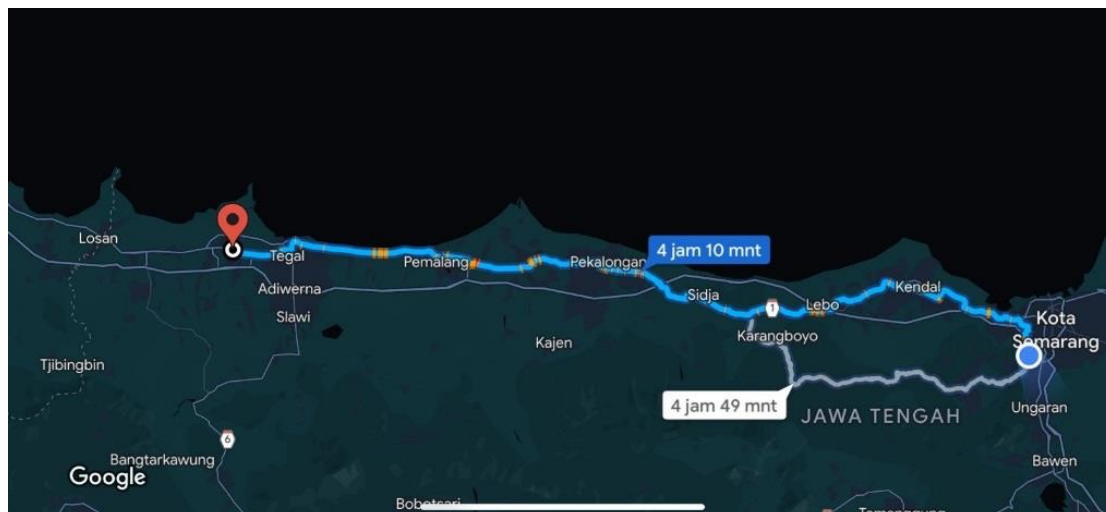
Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subyek yang diteliti baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi

yang khusus diadakan (Saadati & Sadli, 2019, hal. 155). Observasi dilakukan di sekolah SMP N 1 Wanasari. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan terhadap narasumber primer yaitu guru seni budaya dan beberapa siswa bernama fitrianingsih. Wawancara untuk menjanging alat evaluasi yang digunakan oleh guru saat pengumpulan data dilakukan kepada siswa yang menjanging data, apakah siswa pernah diberikan model evaluasi yang inovatif seperti game online flip tiles. Data dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi guru tentang alat evaluasi yang telah dilakukan.

Data dianalisis mengacu analisis data kualitatif (miles and Haberman 1994) Tahapan dalam menganalisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi (Chabibah et al., 2019). Peneliti menggunakan penelitian Research and development (RnD) yang disampaikan oleh Robert Maribe Branch. Menurut Robert Maribe Branch ada lima langkah Model Pendekatan Sistem Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D). Langkah-langkah tersebut meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Untuk dapat menafsirkan cara sedetail dan sespesifikasi mungkin melalui proses yang matang dan berbentuk fisik, dapat dikatakan juga sebagai suatu makna pengembangan itu sendiri (Barbara B, 2014: 38).

Data pengembangan instrumen penelitian melakukan instrumen terhadap evaluasi yang ada di website secara online, ditemukan salah satunya flip tiles. Instrumen telah dilakukan expert judgment salah satu ahli evaluasi yaitu pengampu mata kuliah. Expert judgment dalam pengertian praktisnya adalah pertimbangan / pendapat ahli / orang yang berpengalaman. Dalam hal ini, experts judgement adalah, expert jugments dari state holde dilakukan oleh guru bidang studi seni budaya. Kemudian product pengembangan telah di workshopkan kepada 30 peserta didik SMA, guru mendapatkan uji efektifitas produk yang dikembangkan.

## PEMBAHASAN



Gambar 1. Lokasi SMP Negeri 1 Wanasari Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.  
(Sumber: [https://maps.app.goo.gl/KRFM4oCede2hYyMc8?g\\_st=iw](https://maps.app.goo.gl/KRFM4oCede2hYyMc8?g_st=iw))

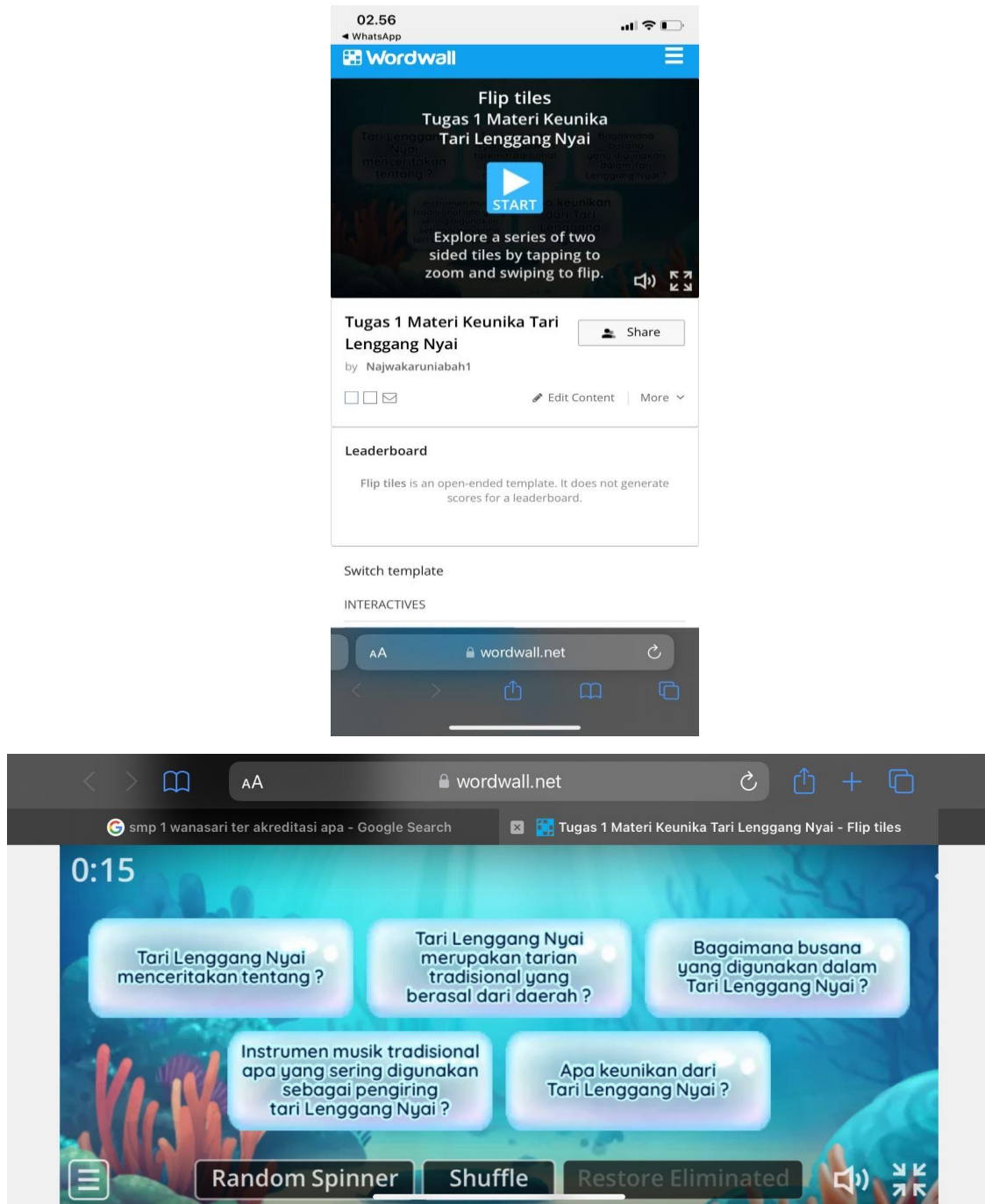


Gambar 2. Situasi pembelajaran

Berdasarkan gambar 2 guru masih menggunakan konvensional atau masih menggunakan kertas. Evaluasi konvensional seringkali bersifat subjektif, sulit untuk mengukur aspek-aspek kreativitas, dan tidak selalu mencerminkan pencapaian sebenarnya. Model evaluasi konvensional dalam pendidikan seringkali melibatkan metode evaluasi berbasis kertas yang sudah lama ada, seperti ujian tertulis, tugas, atau proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik di

atas lembar kertas. Guru kemudian menilai hasil tersebut dengan melihat jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik pada lembar jawaban. Selain evaluasi menggunakan paper, sesuai dengan materi pembelajaran yaitu Tari Lenggang Nyai, guru menilai juga dari segi praktik, yaitu menilai ketepatan irama gerak dalam mempraktikkan Tari Lenggang Nyai yang sudah diajarkan. Sistem pembelajaran konvensional di era digital ini sudah dipandang kurang efektif walaupun tidak bisa dikatakan semuanya sudah tak berguna lagi, karena saat ini kemampuan kecerdasan sudah berkembang pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kelemahan dan kekurangan pada sistem pembelajaran konvensional terkoreksi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada kegiatan evaluasi guru belum pernah menggunakan game online. Maka dari itu peneliti ingin memberikan sebuah inovasi pada kegiatan evaluasi dengan menggunakan game online dari aplikasi wordwall supaya pembelajaran lebih menyenangkan. Pembahasan analisis kebutuhan hasil penelitian menunjukkan guru sangat membutuhkan alat evaluasi yang inovatif dan kreatif, sesuai tuntutan kurikulum merdeka. Prinsip pembelajaran inovatif adalah metode yang digunakan tidak satu dan selalu mengikuti perubahan siswa. Perubahan yang dimaksudkan adalah usaha memberikan sesuatu kepada siswa agar tumbuh gagasan. Mungkin menggunakan media dan peralatan berkarya yang dirasakan siswa hal yang baru. Atau menemukan langkah pengembangan yang selalu dianggap baru oleh siswa (Sunarto, 2018). Karena siswa dituntut kreatif, guru juga dituntut kreatif dalam memberikan tugas dan memberikan pengajaran. Guru perlu kreatif jika suasana kelas ingin menumbuhkan minat dan motivasi internal dan eksternal. Motivasi intrinsik terjadi ketika siswa mempunyai masalah.



Gambar 3. Quiz Gameshow Tari Lenggang Nyai  
( Sumber : <https://wordwall.net/resource/64103333> )

Salah satu model evaluasi pembelajaran Tari Lenggang Nyai tepat menggunakan model game online flipe tiles pada wordwall. Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif berbentuk game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun



laptop. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game online Wordwall. Workshop aplikasi game online yang telah dilaksanakan kepada 36 peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall, siswa lebih mudah untuk mencari materi pembelajaran karena terdapat paparan materi secara rinci melalui classroom dan whatsapp. Selain itu, peserta didik dapat melakukan tugasnya untuk belajar sambil mengerjakan tugas penting lainnya seperti mencatat hal-hal yang penting dalam materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memanfaatkan aplikasi wordwall dengan efektif.

Proses penilaian menggunakan flipe tiles ini adalah dengan cara membagikan link kepada peserta didik. Untuk waktu mengerjakan dilakukan kesepakatan dengan peserta didik. Disajikan soal latihan untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat mengakses website wordwall. Proses ini dilakukan agar guru tahu kendala apa yang dihadapi peserta didik. Fitri salah satu peserta didik yang berpartisipasi mengerjakan flipe tiles Keunikan Tari Lenggang Nyai. Fitri bercerita pengalamannya mengerjakan soal evaluasi dengan cara baru yaitu menggunakan Game flipe tiles karena mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan.

## **PENUTUP**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan Wordwall bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, karena wordwall file tiles mudah digunakan dan juga mengurangi kebosanan siswa. Selain itu, banyaknya tampilan yang disediakan oleh platform Wordwall, guru memungkinkan memilih tampilan yang sesuai untuk digunakan. Selain pilihan tampilannya yang beragam, Wordwall juga memiliki keuntungan tambahan karena tidak memerlukan aplikasi khusus apa pun, cukup mengaksesnya dari browser. Aplikasi game online Flipe Tiles memungkinkan siswa dengan mudah menemukan materi pembelajaran dengan penyajian materi secara detail di dalam kelas maupun pengerjaan dirumah. Mereka berpendapat permainan

game flipe tiles menyenangkan karena meningkatkan kemampuan berbahasa, serta keaktifan, dan keterampilan.

## **REFERENSI**

- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199-210. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>
- Hayati, I., & Lestari, W. (2022). Analisis kebutuhan evaluasi pembelajaran tari kreasi kelas IX di SMP Negeri 1 Sapuran. *Imaji*, 20(1), 88-94. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.46200>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. 3, 70-77.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151-164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Salma, M. F. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Flip Tile Quiz Group Competition Dalam Blended Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 6(2), 559-569. <https://doi.org/10.29408/jpek.v6i2.6639>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Moleong, Lexi. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (-, Ed.; 30th ed.). PT Rosda karya offsite.