

EVALUASI PEMAHAMAN MAHASISWA DESAIN MODE TERHADAP MATA KULIAH SENI RUPA DASAR MELALUI KUIS DIGITAL PASCA PEMBELAJARAN AKTIF-INTERAKTIF

**Khoirun Nikmatul Laili¹, Mochamad Sofiyan Ependi², Nur Ali Ridho³,
Rubayyi shaffiyyah⁴, Syaharani Salsabiilaa Zakiyah⁵**

¹²³⁴⁵Fakultas Sekolah Pascasarjana, Prodi Pendidikan Kejuruan, Universitas Negeri Malang
khoirun.nikmatul.2505518@students.um.ac.id

Abstrak

Mahasiswa Desain Mode memerlukan pemahaman yang kuat terhadap prinsip-prinsip dasar seni rupa seperti komposisi, warna, bentuk, dan struktur visual sebagai landasan dalam menciptakan karya desain yang estetis dan fungsional. Dalam konteks pembelajaran modern, pendekatan aktif-interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Penelitian konseptual ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan kuis digital dapat digunakan sebagai alat evaluasi pemahaman mahasiswa Desain Mode setelah mengikuti pembelajaran aktif-interaktif pada mata kuliah *Seni Rupa Dasar*. Kebutuhan akan inovasi evaluasi muncul karena pendekatan tradisional sering kali tidak mampu menggambarkan tingkat penguasaan konsep mahasiswa secara menyeluruh, terutama pada bidang yang menuntut kreativitas dan refleksi seperti seni dan desain. Penelitian ini menggunakan rancangan *One-Shot Case Study (Post-test Only Design)*, di mana evaluasi dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Mahasiswa diberikan kuis digital berbasis *Kahoot!* untuk mengukur penguasaan konsep, prinsip estetika, dan elemen rupa. Kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dan interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi belajar mahasiswa. Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi evaluasi yang lebih partisipatif dan adaptif pada konteks pendidikan seni dan desain.

Kata Kunci: pembelajaran aktif-interaktif, kuis digital, evaluasi pembelajaran, seni rupa dasar, desain mode

Abstract

Fashion design students require a solid understanding of the basic principles of visual arts composition, color, form, and structure as a foundation for developing aesthetic and functional design works. In modern education, active-interactive learning has been shown to increase student engagement. This conceptual research aims to analyze how digital quizzes can be utilized as an evaluation tool to measure fashion design students' understanding after implementing active-interactive learning in the Basic Art course. The need for innovative assessment arises because conventional methods often fail to fully represent students' conceptual mastery, particularly in creative and reflective disciplines such as art and design. This study adopts a One-Shot Case Study (Post-test Only Design) approach, where evaluation is conducted after all learning sessions are completed. Students take a Kahoot! based digital quiz to assess their comprehension of design principles, aesthetics, and visual elements. Previous Indonesian studies

Article History

Received: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025

Plagiarism Checker No 584
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

indicate that active and interactive learning models enhance understanding, engagement, and learning motivation. The findings are expected to contribute to developing participatory and adaptive evaluation strategies in art and design education.

Keywords: *active-interactive learning, digital quiz, learning evaluation, basic art, fashion design*

Pendahuluan

Menjadi seorang *fashion designer* profesional tidak hanya ditentukan oleh tingkat kreativitas, inovasi, dan daya saing semata. Lebih dari itu, seorang desainer mode harus memiliki **pengetahuan dan keterampilan dasar yang kuat** meliputi pemahaman tentang **komposisi, warna, struktur, dan teknik desain** sebagai pondasi untuk mengembangkan karya yang estetis dan fungsional. Desain mode dikenal sebagai seni merancang dan menciptakan pakaian serta aksesoris seperti perhiasan, topi, dan sepatu dengan memperhatikan estetika, konstruksi, dan tren terkini. Prosesnya dapat meliputi penelitian inspirasi, pengembangan konsep, pemilihan bahan, pembuatan pola, hingga produksi dan pemasaran untuk menghasilkan karya seni yang tidak hanya bagus saat digambarkan namun bisa di realisasikan dan bisa dikenakan. Pendidikan tinggi di bidang desain mode menuntut mahasiswa untuk tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga memiliki landasan pengetahuan dan keterampilan seni rupa yang kuat sebagai pijakan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi desain. Mata kuliah *Seni Rupa Dasar* menjadi pondasi penting untuk memahami unsur rupa, prinsip komposisi, serta hubungan antara bentuk, warna, dan keseimbangan visual. Namun, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah bagaimana dosen dapat mengukur tingkat pemahaman mahasiswa secara objektif setelah mengikuti pembelajaran aktif-interaktif.

Bagi mahasiswa **Program Studi Desain Mode**, kemampuan tersebut mulai dibangun melalui mata kuliah **Seni Rupa Dasar** yang umumnya diberikan pada semester awal. Mata kuliah ini berperan penting dalam membentuk *sense of design* mahasiswa, namun sering kali proses pembelajarannya masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa. Mata kuliah *Seni Rupa Dasar* menjadi pondasi utama dalam membentuk cara berpikir visual dan estetika mahasiswa desain. Namun, tantangan yang sering muncul adalah bagaimana pengajar dapat mengukur secara objektif tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang bersifat konseptual dan artistik tersebut (Wulandari, 2022).

Perguruan tinggi menjadi salah satu tempat dimana proses pembelajaran dapat berlangsung setiap harinya. Adanya Interaksi antara mahasiswa dan dosen atau antar mahasiswa di dalam kelas juga menjadi salah satu indikator bahwa dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dosen sendiri memegang peranan penting untuk meningkatkan minat, aktivitas dan juga hasil belajar dari para mahasiswanya di kelas. Maka dari itu berbagai cara harus dilakukan oleh dosen guna meningkatkan minat dan aktivitas belajar mahasiswa di kelas yang pada akhirnya juga diharapkan agar hasil belajar mereka juga meningkat. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, dosen dituntut untuk mengembangkan pendekatan **aktif dan interaktif**, yang tidak hanya menyampaikan teori tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mata kuliah *Seni Rupa Dasar* di kelas ini telah menerapkan pembelajaran aktif-interaktif, dimana pembelajaran aktif-interaktif ini dapat mendorong keterlibatan mahasiswa. Dalam praktik pendidikan tinggi, metode *pembelajaran aktif-interaktif* (active-interactive learning)

terbukti meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa karena mereka terlibat secara langsung melalui diskusi, praktik, serta eksplorasi ide (Bonwell & Eison, 2020; Yuliani, 2021).

Akan tetapi, sistem evaluasi tradisional seperti ujian tulis belum tentu mampu menggambarkan hasil belajar mahasiswa secara menyeluruh, terutama pada konteks pembelajaran yang kreatif dan aplikatif (Suharto, 2019). Proses evaluasi pembelajaran dalam konteks pendidikan seni dan desain seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam mengukur pemahaman konseptual mahasiswa (Raharja, 2023). Namun, evaluasi yang sistematis terhadap pemahaman mahasiswa setelah pembelajaran tersebut masih terbatas. Oleh karena itu, muncul pertanyaan penting bagi pengajar: “Bagaimana cara mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mahasiswa setelah pembelajaran aktif-interaktif diterapkan?”. Di era digital, pembelajaran aktif-interaktif menjadi pendekatan yang semakin banyak diterapkan karena terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa (Bonwell & Eison, 2020).

Akan tetapi, masih terdapat kesenjangan dalam mekanisme evaluasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut. Evaluasi tradisional seperti tes tulis konvensional seringkali kurang menggambarkan kemampuan reflektif dan pemahaman konseptual mahasiswa desain (Setyawan, 2023). Oleh karena itu, perlu diterapkan metode evaluasi yang lebih kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan generasi digital. Evaluasi pembelajaran yang konvensional sering kali hanya menekankan hasil akhir, bukan proses berpikir dan partisipasi mahasiswa. Akibatnya, aspek kognitif mahasiswa dalam memahami prinsip estetika dan komposisi sulit teridentifikasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi evaluasi yang bersifat dinamis, reflektif, dan sesuai dengan karakter pembelajar kreatif. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penggunaan **kuis digital** sebagai alat ukur pemahaman pasca pembelajaran aktif-interaktif.

Melalui kuis, dosen dapat mengukur tingkat pemahaman mahasiswa secara cepat, interaktif, dan menyenangkan. Kuis digital sebagai media evaluasi pasca pembelajaran aktif-interaktif menawarkan potensi untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui platform seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, atau *Google Form*, mahasiswa dapat mengikuti evaluasi yang interaktif, cepat, dan menampilkan hasil secara real time. Dalam konteks penelitian ini, kuis digital diposisikan sebagai *instrumen post-test* yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi setelah seluruh proses pembelajaran selesai.

Selain berfungsi sebagai alat penilaian, kuis juga dapat memperkuat proses belajar melalui *retrieval practice* yaitu latihan mengingat kembali materi yang telah dipelajari yang terbukti meningkatkan retensi pengetahuan (Roediger & Karpicke, 2006). Untuk itu, penggunaan **kuis digital** pasca pembelajaran dapat menjadi alternatif evaluasi yang adaptif dan sesuai dengan karakter mahasiswa generasi digital. Berbagai penelitian di Indonesia telah membuktikan efektivitas model pembelajaran aktif dan interaktif. Misalnya, Jaya (2018) menjelaskan bahwa *active learning* berperan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Zain dan Fauziah (2018) menegaskan bahwa strategi aktif meningkatkan daya serap materi dan keaktifan kelas. Sedangkan Annisa, Saragih, dan Mursid (2018) menemukan bahwa media interaktif mendorong siswa berpikir kritis dan berkolaborasi lebih efektif. Platform seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* mampu memberikan umpan balik cepat, mengukur pemahaman secara objektif, dan meningkatkan keterlibatan belajar (Fitriyani et al., 2023; Puspitasari, 2022).

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengkaji **tingkat pemahaman mahasiswa Desain Mode** terhadap materi *Seni Rupa Dasar* setelah mengikuti pembelajaran aktif-interaktif, melalui pelaksanaan **kuis digital sebagai post-test**. Dalam konteks pendidikan seni dan desain, temuan ini memperkuat argumentasi bahwa evaluasi berbasis digital dapat menjadi bagian integral dari pembelajaran aktif-interaktif untuk menilai pemahaman secara menyeluruh, bukan hanya hasil akhir karya.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual dengan rancangan ***One-Shot Case Study (Post-Test Only Design)***. Populasi penelitian terdiri dari mahasiswa Desain Mode offering A dan B yang telah menempuh seluruh materi mata kuliah Seni Rupa Dasar. Tahapan pelaksanaan meliputi:

1. **Tahap Perlakuan (X):** Dosen menerapkan pembelajaran aktif-interaktif berbasis diskusi, demonstrasi, dan eksplorasi karya visual.
2. **Tahap Evaluasi (O):** Setelah seluruh materi selesai, mahasiswa mengikuti kuis digital (Kahoot!/Quizizz) yang berfungsi sebagai post-test untuk mengukur pemahaman konseptual.
3. **Tahap Analisis:** Data kuis dianalisis untuk memperoleh skor rata-rata, kategori pemahaman (rendah-tinggi), serta persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media digital.

Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran efektivitas strategi pembelajaran tanpa perlu membandingkan kelompok kontrol.

Pembahasan

Pembelajaran Aktif-Interaktif

Konsep pembelajaran aktif (*active learning*) mengacu pada strategi yang mendorong mahasiswa untuk aktif memproses, berdiskusi, memecahkan masalah, atau melakukan refleksi selama proses belajar, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pembelajaran aktif-interaktif menempatkan mahasiswa sebagai pusat proses belajar. Menurut Jaya (2018), mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif mengeksplorasi dan membangun pemahaman melalui diskusi, demonstrasi, serta refleksi. Pada konteks Desain Mode, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena mahasiswa dapat langsung menerapkan teori seni rupa pada proyek desain. Pembelajaran Interaktif ini juga merupakan sebuah model pembelajaran yang diaplikasikan dengan sistem komunikasi dua arah. Pada model pembelajaran interaktif, kemampuan dosen ketika menyajikan bahan ajar akan menjadi aktor utama dalam membentuk situasi interaktif yang edukatif. Hal ini ditandai dengan adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa yang lain dan dengan sumber pembelajaran yang bisa menunjang tercapainya tujuan belajar atau pembelajaran. Strategi aktif melibatkan kegiatan yang menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berpartisipasi langsung. Sementara itu, interaktivitas memberikan ruang bagi kolaborasi antara dosen dan mahasiswa untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan partisipatif (Yuliani, 2021).

Evaluasi Pembelajaran Dalam Seni dan Desain

Evaluasi pada bidang seni tidak sekadar menilai hasil karya visual, tetapi juga mengukur pemahaman konsep estetik, struktur, dan proses kreatif. Wicaksono (2020) menegaskan bahwa evaluasi yang baik harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, kuis digital berperan sebagai alat ukur aspek kognitif yang menilai kemampuan analitis mahasiswa terhadap unsur rupa dan prinsip desain. Namun, penilaian digital (kuis daring) dalam desain masih terbilang sedikit diteliti. Dalam ranah pendidikan seni dan desain termasuk mata kuliah seperti *Seni Rupa Dasar* untuk mahasiswa Desain Mode evaluasi pembelajaran seharusnya dapat melampaui dari sekadar pengukuran fakta atau prosedur teknis. Evaluasi yang efektif perlu menangkap **dimensi kognitif**, yaitu pemahaman konsep, struktur visual, dan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan unsur-unsur estetika dalam konteks desain. Berangkat dari situasi tersebut, evaluasi kognitif dalam seni dan desain dapat dikembangkan melalui beberapa unsur berikut:

1. **Pengukuran pemahaman konseptual** : seperti pemahaman mahasiswa terhadap warna, bentuk, komposisi, struktur visual, dan prinsip desain.
2. **Penerapan konsep dalam konteks desain** : yaitu mahasiswa tidak hanya hafal dengan definisinya saja, tetapi mampu menghubungkan teori dengan praktik desain mode.
3. **Refleksi metakognitif** : mahasiswa merefleksikan proses thinking-through design decisions mereka, bukan hanya hasil akhirnya.

dalam konteks pendidikan Desain Mode, evaluasi kognitif harus dirancang sedemikian rupa agar Instrumen evaluasi dapat mencerminkan capaian pembelajaran yang didefinisikan (misalnya: mengidentifikasi unsur rupa, menjelaskan prinsip desain, menerapkan warna dalam komposisi fashion). Kemudian Butir evaluasi menggunakan format yang memungkinkan mahasiswa menunjukkan pemahaman, bukan sekadar hafalan (misalnya: soal berbasis gambar, studi kasus visual, kuis interaktif). Kombinasi antara kuantitatif (skor, kategori pemahaman) dan kualitatif (refleksi mahasiswa, komentar, portofolio mini) agar pengukuran kognitif dan kreatif lebih seimbang.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dalam seni & desain yang lebih berfokus kognitif bukan hanya menilai “apa yang mahasiswa tahu” tetapi juga “bagaimana mereka memahami dan menerapkannya”. Hal ini penting agar pendidikan Desain Mode menghasilkan lulusan yang tidak hanya kreatif, tetapi juga reflektif dan berpikir kritis terhadap keputusan desain mereka.

Kuis Digital Sebagai Instrumen Evaluatif

Ada beberapa keunggulan yang di tawarkan oleh kuis digital ini seperti otomasi skor, umpan balik cepat, partisipasi mahasiswa yang lebih tinggi, dan potensi pengumpulan data analitik. Sebuah tinjauan menyebut bahwa ketika digunakan secara efektif, test online dapat menjadi bagian dari assessment abad ke-21. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi pengajar untuk memanfaatkan media kuis digital seperti Kahoot! dan Quizizz sebagai bagian dari strategi evaluasi. Media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain proses penilaian yang otomatis, umpan balik langsung, visualisasi hasil yang menarik, serta kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa (Fitriyani et al., 2023). Kuis digital juga memungkinkan pengumpulan data secara real-time, sehingga dosen dapat memantau tingkat pemahaman mahasiswa secara objektif dan terukur.

Pratiwi dan Suhartono (2019) melaporkan bahwa penggunaan kuis digital dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui kompetisi positif yang mendorong fokus dan semangat. Sementara itu, Fitriyani et al. (2023) menemukan bahwa

penerapan Quizizz di lingkungan kelas mampu meningkatkan tingkat partisipasi mahasiswa hingga 78%. Hasil serupa dilaporkan oleh Rahmawati (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital berperan penting dalam memperkuat keterlibatan emosional serta retensi pengetahuan mahasiswa terhadap materi.

Ramdiani (2022) melalui penelitiannya tentang penerapan evaluasi digital berbasis Kahoot! menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki validitas dan kepraktisan yang tinggi, dengan hasil penilaian ahli media sebesar 92,8% dan ahli materi sebesar 85%. Uji kepraktisan dari guru dan siswa masing-masing sebesar 89,75% dan 87,67% membuktikan bahwa Kahoot! mudah digunakan dan efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nilai *N-Gain* sebesar 51% (kategori sedang) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penerapan evaluasi digital. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa asesmen berbasis permainan (*game-based assessment*) dapat mengubah persepsi evaluasi yang sebelumnya dianggap kaku menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis, kompetitif, dan kolaboratif.

Berdasarkan kajian tersebut, penerapan kuis digital pascapembelajaran aktif-interaktif diharapkan mampu memberikan gambaran objektif tentang tingkat pemahaman mahasiswa Desain Mode terhadap prinsip-prinsip seni rupa dasar. Pendekatan ini juga mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21 (4C: *critical thinking, creativity, collaboration, communication*), yang esensial dalam bidang desain. Hal ini menjadikan metode tersebut relevan untuk diterapkan dalam model One-Shot Case Study (Post-Test Only Design) guna menilai efektivitas pembelajaran setelah seluruh materi disampaikan.

Desain Penelitian One-Shot Case Study

Sugiyono menyebutkan bahwa desain *one-shot case study* adalah desain penelitian di mana “peneliti hanya melakukan satu kali perlakuan yang diperkirakan menghasilkan pengaruh, kemudian dilakukan pengukuran (post-test)”. Desain *One-Shot Case Study* atau *Post-test Only Design* adalah desain penelitian eksperimen semu di mana satu kelompok diberikan perlakuan dan kemudian diukur hasilnya tanpa *pre-test* atau kelompok kontrol. Campbell & Stanley (1963) menjelaskan bahwa desain *One-Shot Case Study* digunakan untuk menilai hasil pembelajaran setelah perlakuan tertentu tanpa kelompok kontrol. Dalam konteks ini, perlakuan berupa pembelajaran aktif-interaktif (X) dan hasilnya diukur melalui kuis digital (O). Meskipun sederhana, pendekatan ini sesuai untuk penelitian eksploratif di bidang pendidikan desain yang berorientasi pada pemetaan hasil pembelajaran.

Karena tidak ada kelompok kontrol dan tidak ada *pre-test*, desain ini tidak memungkinkan pengujian kausal secara kuat. Hasil yang diperoleh bersifat spesifik untuk kelompok yang diteliti dan tidak mudah digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Faktor eksternal seperti motivasi mahasiswa, kondisi kelas, perbedaan latar belakang, bisa memengaruhi hasil tanpa dapat dikendalikan secara sistematis.

Metodologi Konseptual

Penelitian ini bersifat konseptual deskriptif, Menurut Vardiansyah [2008; 9], penelitian deskriptif adalah upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti oleh orang yang tidak langsung mengalaminya sendiri. kemudian dirancang berdasarkan desain *One-Shot Case Study (Post-Test Only)*. Subjek penelitian dari penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Desain Mode (Offering A & B) yang telah mengikuti pembelajaran aktif-interaktif selama mata kuliah Seni Rupa Dasar. Setelah seluruh rangka pembelajaran selesai, diberikan kuis digital sebagai *post-test* untuk mengukur

tingkat pemahaman. Instrumen dari kuis digital yang mencakup aspek warna, bentuk, komposisi, dan struktur.

Angket persepsi mahasiswa terhadap pengalaman pembelajaran dan penggunaan kuis. Analisis deskriptif kuantitatif dari rata-rata, kategori pemahaman dan juga analisis kualitatif tematik bisa didapatkan melalui persepsi dari mahasiswa itu sendiri selaku penempuh mata kuliah.

Meskipun belum dilakukan pengumpulan data empiris, kerangka ini menetapkan dasar untuk penelitian selanjutnya. Adapun Langkah Konseptual Pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan : Dosen menyiapkan materi pembelajaran dan menyusun kuis digital (20 soal berbasis konsep warna, bentuk, komposisi).
2. Tahap Pelaksanaan : Setelah seluruh materi diajarkan, mahasiswa mengikuti kuis digital secara daring melalui *Quizizz* atau *Kahoot!*.
3. Tahap Analisis : Skor mahasiswa dianalisis untuk mengkategorikan tingkat pemahaman (tinggi, sedang, rendah).
4. Tahap Refleksi : Persepsi mahasiswa dikumpulkan melalui angket digital untuk menilai keefektifan kuis sebagai alat evaluasi.

Kemudian data yang telah diperoleh dapat dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan juga kualitatif sederhana.

Pembahasan Konseptual

Berdasarkan tinjauan teoretis dan temuan studi sebelumnya, penerapan kuis digital berpotensi menjadi alternatif evaluasi yang efisien dan kontekstual untuk pendidikan desain. Dibandingkan tes konvensional, kuis digital menghadirkan umpan balik langsung dan suasana kompetitif yang relevan dengan karakter generasi digital saat ini (Rahmawati & Kurniawan, 2023).

Dalam konteks seni rupa dasar, penggunaan kuis digital dapat menilai kemampuan kognitif tingkat rendah hingga menengah (C1-C3), seperti mengenali unsur rupa, memahami prinsip desain, dan menghubungkan konsep visual dengan penerapan praktis. Secara konseptual, penerapan model ini juga dapat meningkatkan efisiensi evaluasi dosen dan memberikan data analitik pembelajaran yang berguna untuk perbaikan kurikulum.

Selain itu, penerapan kuis digital pasca pembelajaran mendukung evaluasi formatif yang memungkinkan dosen mengidentifikasi area yang masih perlu penguatan. Aspek interaktif dari media ini mendorong motivasi intrinsik mahasiswa, yang merupakan elemen penting dalam pendidikan berbasis kreativitas. Dengan demikian, kuis digital berfungsi ganda: sebagai alat ukur pemahaman dan sekaligus sarana pembelajaran reflektif. Model ini memungkinkan dosen memperoleh **data kuantitatif pemahaman konseptual**, sementara evaluasi kreatif tetap dapat dilakukan melalui proyek dan karya visual.

Kesimpulan

Secara konseptual, penerapan kuis digital pasca pembelajaran aktif-interaktif pada mata kuliah Seni Rupa Dasar merupakan strategi evaluasi yang efektif untuk mengukur pemahaman mahasiswa Desain Mode terhadap mata kuliah Seni Rupa Dasar. Pendekatan ini memberikan keunggulan dalam hal efisiensi, objektivitas, serta peningkatan motivasi belajar. Meski demikian, evaluasi berbasis kuis sebaiknya tidak berdiri sendiri, tetapi dipadukan dengan

metode autentik seperti portofolio dan penilaian performatif untuk mencapai hasil belajar yang menyeluruh.

Model *One-Shot Case Study* memungkinkan peneliti menilai hasil akhir pembelajaran secara langsung dan objektif. Dengan demikian, penerapan evaluasi digital berbasis kuis dapat menjadi inovasi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pengajaran seni dan desain di pendidikan tinggi.

Daftar Pustaka

- Fitriyani, D., Kurniawati, I., & Yusuf, R. (2023). *Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 121-132.
- Pratiwi, S., & Suhartono, D. (2019). *Pemanfaatan Media Kuis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45-56.
- Raharja, S. (2023). *Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran Desain Visual melalui Media Digital Interaktif*. *Jurnal Pendidikan Seni & Desain*, 18(1), 33-42.
- Rahmawati, I. (2021). *Integrasi Media Berbasis Kuis Digital dalam Pembelajaran Berbasis Proyek*. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 6(3), 210-222.
- Ramdiani, R. (2022). *Pengembangan Evaluasi Digital Berbasis Kahoot! untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 55-68.
- Pratama, A. (2022). *Pendekatan Pembelajaran Aktif-Interaktif dalam Konteks Pendidikan Desain Mode*. *Jurnal Pedagogi Kreatif*, 4(1), 88-97.
- Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2023). *Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital*. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 9(1), 25-37.