



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 674 - 683

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar

Wilda Maulidiyah Saniyah^{1✉}, Parrisca Indra Perdana²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia^{1,2}

E-mail: 190611100018@student.trunojoyo.ac.id¹, parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id²

Abstrak

Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran terkait dengan keterbatasan media yang digunakan guru ketika pembelajaran. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari Media Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) yang dikembangkan. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase kevalidan media KKSP sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, peserta didik, dan ketuntasan tes secara klasikal. Pada kelompok kecil mendapat persentase dengan kategori sangat efektif dengan rincian aktivitas guru 90% dan aktivitas peserta didik 93%. Pada kelompok besar juga mendapat persentase dalam kategori sangat efektif dengan rincian aktivitas guru 91% dan aktivitas peserta didik 94%. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik mendapat persentase sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa media KKSP yang dikembangkan sangat efektif dalam pembelajaran. Persentase kemenarikan didapat dari angket respon guru dan peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 95% kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka Media Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat menarik untuk digunakan pada pelajaran seni rupa kelas IV.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu kuartet, seni rupa.

Abstract

Research and development are conducted to address learning issues related to the limitations of media used by teachers during learning process. The objective of this developmental research is to determine the validity, effectiveness, and attractiveness of the developed Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) Media. The ADDIE model is employed as the development model in this study. The results of this study indicate that the KKSP media has an average validity percentage of 87%, categorizing it as highly valid. Media effectiveness is derived from observations of teacher and student activities, as well as classical test completion. In small group settings, the percentage falls into the highly effective category, with teacher activities at 90% and student activities at 93%. Similarly, in large group settings, the percentage is significantly effective, with teacher activities at 91% and student activities at 94%. Students' classical learning completeness achieves a percentage of 100%. In conclusion, the developed KKSP media is highly effective in learning process. The attractiveness percentage is obtained from teacher and student response questionnaires, with an average percentage of 95%, categorizing it as highly interesting. Based on the research results, the developed Kartu Kuartet *Shadow Puppet* (KKSP) Media is declared credibly substantiated, highly effective, and highly interesting for implementation in fourth-grade fine arts lessons.

Keywords: learning media, quartet cards, fine arts.

Copyright (c) 2024 Wilda Maulidiyah Saniyah, Parrisca Indra Perdana

✉ Corresponding author :

Email : 190611100018@student.trunojoyo.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7175>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 1 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka menggali kemampuan pribadi peserta didik secara rohani dan jasmani (BP et al., 2022:7). Tujuannya yakni agar peserta didik menjadi lebih dewasa dan bisa melakukan berbagai kegiatan secara mandiri (Arikunto dkk., 2015:4). Pada setiap pelaksanaan pendidikan kegiatan belajar mengajar akan dikatakan berhasil apabila peserta didik mudah mengingat dan memahami materi yang dijelaskan guru. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran sebagai perantara untuk membantu guru menyampaikan materi dan tepat sasaran sesuai dengan nilai transfer of knowledge (Hamid dkk., 2020:1).

Media dibutuhkan dalam pembelajaran karena bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik (Sutirman, 2023:15-18). Media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari agar keefektifan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Manurung dkk., 2023:167). Didukung oleh pendapat Azhar & Wulandari (2023:1357) bahwasannya penerapan alat bantu berupa media pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan serta pemahaman materi mudah tercapai. Media pembelajaran yang dipilih harus menarik dan sesuai karakteristik peserta didik. Salah satu media yang bisa diterapkan ialah kartu kuartet. Nama ‘quartette’ dari bahasa Perancis memiliki arti ‘empat’ sehingga dalam penerapannya nanti terdapat empat pilihan sesuai dengan tema yang dibahas (Ismail dkk., 2020). Penggunaan media kartu dalam pembelajaran biasanya dilakukan dengan metode permainan sehingga peserta didik bisa menikmati permainan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Pucang 2 pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet*, guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku pedoman guru dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini memberikan dampak banyak peserta didik yang bosan dan kurang fokus. Untuk itu diperlukan solusi untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik. Menurut Febrianti (2019:676) peserta didik bisa termotivasi ketika pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Berdasarkan keterangan dari guru kelas IV, pembelajaran yang dilakukan belum pernah menggunakan media kartu kuartet. Guru memberikan pernyataan bahwa penggunaan media kartu kuartet dirasa akan bisa menambah pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap materi. Peneliti juga melakukan penyebaran angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil angket, sebesar 92,6% peserta didik menyukai mata pelajaran seni rupa, sebesar 92,6% peserta didik senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran berupa gambar, dan 96,3% peserta didik tertarik jika menggunakan media berupa kartu.

Berdasarkan pemaparan di atas, bisa disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di SDN Pucang 2 yakni keterbatasan penggunaan media dan belum adanya media yang bervariasi dalam menunjang kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni rupa. Melalui penggunaan media berupa kartu kuartet yang menarik dan penggunaan media dengan cara bermain yang menyenangkan akan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan demikian, perlu adanya penelitian pengembangan media berupa kartu kuartet untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.

Penelitian tentang pengembangan media berupa kartu kuartet pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian oleh Ismail dkk. (2020:245) berjudul “Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang digunakan pada pelajaran masuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan nilai rata-rata mencapai 3,73%. Hasil angket baik guru dan peserta didik masuk dalam kategori sangat positif dengan persentase sebesar 3,86%. Media kartu kuartet dinyatakan efektif karena peserta didik yang mendapat nilai tuntas yakni sebesar 81,82%. Kedua, penelitian oleh Giwangsa (2021:42) berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”, menyimpulkan bahwa media kartu kuartet yang digunakan saat pelajaran IPS sangat layak, terlebih

digunakannya media pada materi keragaman budaya Indonesia dimana siswa bisa menggunakan media dengan mudah, senang ketika belajar, dan motivasi siswa saat belajar bisa meningkat. Ketiga, penelitian oleh (Ariyanti & Ary, 2020) berjudul “*Media Kartu Kuartet DIKDA Seni Tari Berbasis Outdoor Learning*”, menyimpulkan bahwa media kartu kuartet memenuhi kriteria sangat layak dibuktikan dari hasil respon guru sebesar 92% dan siswa sebesar 100%. Penggunaan media hasil pengembangan ini juga efektif dibuktikan dari adanya peningkatan hasil tes yakni 57,56 (pre-test) menjadi 81,44 (post test). Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media berupa kartu kuartet. Penggunaan media ini akan bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Menurut Juanda & Hendriyani (2022:23) terdapat 5 tahapan pada model ADDIE yaitu tahap analisis (analysis), desain produk (design), pembuatan dan pengujian produk (development), penggunaan produk/implementasi, serta penilaian produk.

Penelitian dilakukan selama 1 bulan yakni pada bulan November 2023 di SDN Pucang 2 Sidoarjo. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 subjek, yakni subjek uji coba ahli dan sasaran. Subjek uji coba ahli dilakukan kepada validator ahli materi, media, desain pembelajaran, dan bahasa yakni dosen dari Universitas Trunojoyo Madura. Uji coba sasaran terdiri dari 6 peserta didik pada kelompok kecil dan 21 peserta didik pada kelompok besar. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui hasil kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media pembelajaran.

Tahapan penerapan penelitian diawali dengan uji kevalidan kepada para validator ahli materi, media, desain pembelajaran, dan bahasa untuk mendapat nilai dan catatan perbaikan. Selanjutnya yakni melakukan perbaikan sesuai saran/pendapat dari validator. Setelah hasil validasi valid, selanjutnya melakukan uji coba sasaran pada kelompok kecil dan besar untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media yang dikembangkan. Keefektifan diukur melalui hasil observasi baik dari guru maupun peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik. Hal ini dilakukan pada kelompok kecil terlebih dahulu dan dilanjutkan kelompok besar. Selanjutnya yakni mengukur kemenarikan melalui angket respon guru dan peserta didik. Angket diberikan setelah penggunaan media dalam pembelajaran selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan produk yang berguna dalam pembelajaran, yakni berupa Media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Pucang 2. Tahapan dari penelitian pengembangan ini terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan/implementasi, dan evaluasi. Adapun penyajian data dan penjelasan dijabarkan sebagai berikut:

Data Tahap Analisis (Analysis)

Analisis yang pertama dilakukan yakni analisis mata pelajaran & tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan dari elemen dan sub elemen capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi dalam pengembangan media. Analisis kedua yakni analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas dan observasi yang dilakukan pada kelas IV SDN Pucang 2 Sidoarjo mendapatkan hasil bahwa peserta didik banyak yang bosan, ramai, dan tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan kurang pemahannya peserta didik ketika pembelajaran tidak disertai dengan media pembelajaran.

Analisis ketiga yakni analisis masalah dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan pada kegiatan pra penelitian memperoleh data bahwa terdapat permasalahan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Permasalahan yang terjadi diantaranya yakni ketika menjelaskan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan buku pedoman guru yang sudah ada. Penjelasan materi juga tidak disertakan dengan adanya media yang mendukung sehingga peserta didik kurang mengerti. Siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru terkait dengan materi. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai hasil yang diharapkan. Analisis keempat yakni analisis media pembelajaran guna memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang).

Data Tahap Desain (Design)

Tahap desain pada penelitian ini dilakukan melalui pembuatan rancangan desain media KKSP yang akan dijadikan acuan ketika membuat media pembelajaran. Rancangan yang dibuat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan pada saat pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik (Mamente dkk., 2023:1897). Rancangan berisi desain kartu dengan beragam gambar dan keterangan sebagai penjelasan gambar pada masing-masing kartu agar menarik. Kartu yang menarik dapat membuat peserta didik mudah mengingat dan tidak mudah bosan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Nurfadillah dkk. (2021:132) media yang memiliki unsur gambar beserta penjelasan yang mudah dipahami dapat membuat peserta didik tidak mudah jenuh serta dapat memiliki pemahaman materi yang bermakna. Rancangan desain ini kemudian diajukan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan persetujuan dalam menghasilkan produk media.

Data Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan pada penelitian ini dilakukan peneliti dengan mencetak produk media pembelajaran KKSP agar menjadi produk nyata. Produk yang dicetak disesuaikan dengan storyboard yang didesain sebelumnya. Peneliti kemudian melakukan evaluasi berupa memperbaiki tampilan media agar lebih sederhana dengan beragam warna. Tampilan dari media nyata disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Produk Pengembangan Media KKSP

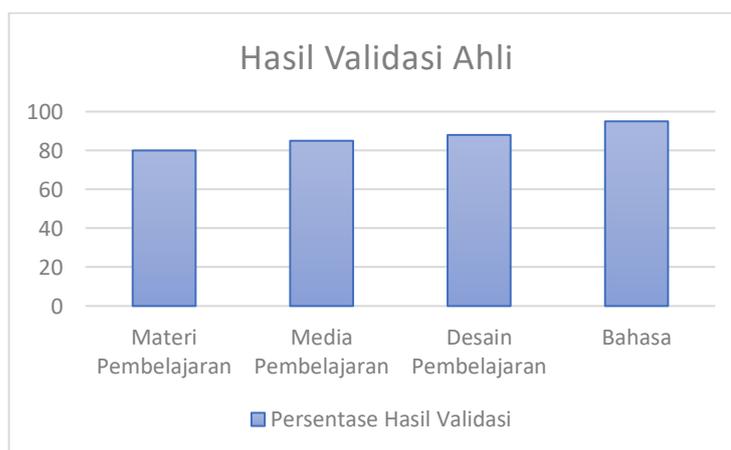
Selain melakukan perbaikan media, peneliti juga melakukan proses penyusunan perangkat lain seperti lembar validasi ahli, lembar observasi, lembar tes, modul ajar, dan angket. Hal ini diperkuat oleh Mukholifah dkk. (2020:677) melakukan penyusunan lembar validasi, tes, perangkat pembelajaran, dan instrumen lain sebagai pendukung dalam melakukan pengembangan.

Data Tahap Implementasi (Implementation) & Data Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba produk media KKSP yang telah dibuat untuk mendapatkan penilaian kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk. Hasil pada tahap ini diperoleh dari pelaksanaan uji coba produk media kepada ahli dan peserta didik. Pada uji coba ahli, angket diberikan kepada ahli materi, media, desain pembelajaran, dan bahasa untuk mendapatkan nilai dari validasi media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) serta masukan/saran untuk memperbaiki/merevisi media pembelajaran

yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil pengembangan media KKSP yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat Mansur & Rafiudin (2020:47) menyatakan validasi dilakukan dengan tujuan mendapat masukan, kritikan, maupun saran dari validator agar media yang dikembangkan menjadi media yang lebih sempurna.

Apabila hasil validasi masuk dalam kategori sangat valid, valid, atau cukup valid, maka produk pengembangan bisa diterapkan pada uji coba dengan catatan melakukan perbaikan/revisi terlebih dahulu sesuai komentar yang diberikan validator ahli pada saat validasi. Namun, apabila produk pengembangan masuk dalam kategori kurang atau tidak valid, maka produk pengembangan tidak bisa diterapkan dalam uji coba sebelum dilakukan perbaikan besar hingga mendapat skor dengan kategori minimal cukup valid (S. Akbar, 2017:41). Persentase nilai yang didapatkan dari validasi materi yakni 80%, media 85%, desain pembelajaran 88%, dan bahasa 95%. Rata-rata persentase validasi yang didapat yakni 87% masuk dalam kategori sangat valid.



Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Validasi

Data yang diperoleh dari hasil validasi kepada validator ahli, masing-masing mendapatkan skor penilaian dan masukan/saran. Selanjutnya dilakukan perbaikan/revisi agar produk pengembangan media pembelajaran KKSP dinyatakan valid. Pada validasi materi, skor yang diperoleh yakni 40 dari 50 (skor maksimal). Saran yang diberikan validator materi yakni pada materi sudah bisa digunakan, evaluasi pada pertemuan kedua lebih baik tidak menggunakan tes lagi, namun bisa menggunakan penilaian teman sejawat, serta menambahkan format penugasan kelompok. Selain itu modul dan media bisa digunakan setelah dilakukan uji coba. Pengembang melakukan perbaikan pada lembar penugasan kelompok dan pada penilaian pertemuan kedua yang awalnya sama-sama menggunakan tes menjadi penilaian teman sejawat. Uji coba dilakukan seusai validasi selesai dan praktek pada kelompok kecil. Tampilan revisi produk pengembangan dari ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Fase 5: evaluasi</p> <p>12. Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk mengaitkan pemahaman peserta didik tentang materi yang baru saja dipelajari.</p> <p>Fase 6: memberikan penghargaan</p> <p>13. Peserta didik yang menunjukkan prestasi dalam setiap kelompok, dipanggil oleh guru untuk mendapatkan penghargaan.</p> <p>Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <p>1. Guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>2. Guru karena peserta didik menyiapkan tentang pertunjukan yang telah dilaksanakan.</p> <p>3. Guru menyampaikan tugas kelompok.</p> <p>Tugas</p> <p>Membuat cerita yg berhubungan dg pertunjukan. - Membuat pertunjukan pertunjukan wayang sederhana. - Membuat cerita-motif, dan yang pertunjukan. - Membuat cerita. - Membuat cerita yang berkaitan dg pertunjukan.</p> <p>4. Guru menyangkut kelas dengan menggunakan salinan.</p> <p>Permainan Kertas (20 menit)</p> <p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</p> <p>1. Guru membuat latar dengan menggambar salinan, seperti, menggunakan latar, dan ada beberapa peserta didik.</p> <p>2. Setiap guru peserta didik menanggapi di a sebelum belajar.</p> <p>3. Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui kemampuan yang peserta didik.</p> <p>Kegiatan Inti (20 menit)</p> <p>Fase 1: memperkenalkan konsep dan memvisualkan peserta didik</p> <p>1. Guru menyampaikan konsep pembelajaran.</p>	<p>2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan melakukan tepuk keramas.</p> <p>Fase 2: menyajikan dan menyajikan informasi</p> <p>3. Guru menyampaikan kembali tentang apa itu shadow puppet (wayang).</p> <p>4. Guru memberikan penjelasan mengenai wayang yang akan dilakukan oleh belajar melalui permainan kelompok siswa seperti permainan sebelumnya.</p> <p>Fase 3: mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar</p> <p>5. Peserta didik membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4-5 anggota (sesuai anggota kelompok pada pertemuan pertama).</p> <p>Fase 4: membimbing kelompok belajar dan belajar</p> <p>5. Guru membagikan media KKSP pada masing-masing kelompok.</p> <p>6. Guru membagikan lembar tentang cara permainan kelompok yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan media KKSP.</p> <p>7. Guru mengorganisir dan membimbing masing-masing kelompok.</p> <p>8. Setiap-masing kelompok menyiapkan pertunjukan pertunjukan wayang sederhana yang telah disiapkan sebelumnya.</p> <p>9. Siswa diminta untuk menggambar pertunjukan kepada peserta didik tentang shadow puppet, gambar shadow puppet, gambar kerangka wayang dan lain-lain.</p> <p>10. Peserta didik yang dapat menggambar pertunjukan akan mendapatkan penghargaan.</p> <p>11. Setiap-masing kelompok menyiapkan pertunjukan pertunjukan wayang sederhana yang telah disiapkan sebelumnya.</p> <p>12. Guru memberikan beberapa tokoh wayang kertas pada masing-masing kelompok.</p> <p>13. Guru mengawasi dan membimbing masing-masing kelompok dalam membuat konsep pertunjukan wayang yang akan ditampilkan.</p> <p>Fase 4: pertandingan (tournament)</p> <p>14. Perwakilan dari masing-masing kelompok menjadi dihalang untuk memainkan pertunjukan wayang sederhana. Anggota lain turut membantu dalam menyiapkan pertunjukan wayang sederhana.</p> <p>15. Masing-masing kelompok mempersiapkan konsep pertunjukan wayang yang telah dibuat.</p>

Pada validasi media, skor yang didapat yakni 51 dari 60 (skor maksimal). Saran yang diberikan validator media yakni perlu diperbaiki pada gambar dan keterangan dari beberapa kartu. Pada bagian kartu dengan judul “Aspek Pementasan Wayang Sederhana” terdapat pilihan jawaban yakni senter, diubah menjadi lilin. Gambar pada kartu dengan judul “Cara Membuat Wayang Sederhana” gambar kurang sesuai dengan langkah sebelumnya sehingga perlu diperbaiki. Gambar simbol agama pada pilihan jawaban kartu dengan judul “Fungsi Wayang” hanya perlu ditampilkan 2 simbol sesuai penyebaran agama melalui wayang, yaitu agama Islam dan Hindu. Pengembang kemudian melakukan perbaikan dengan mengganti gambar dan keterangan pilihan jawaban sesuai dengan saran. Tampilan revisi produk pengembangan dari ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;">Aspek Pementasan Wayang Sederhana</p> <p>Wayang Kertas Senter Kertas Minyak Tiang</p>  <p style="text-align: center;">sumber: dokumen pribadi</p> <p>Senter adalah alat yang dapat digunakan untuk menghidupkan bayangan wayang secara sederhana</p>	<p style="text-align: center;">Fungsi Wayang</p> <p>Pendidikan Agama Media Hiburan</p>  <p style="text-align: center;">sumber: pigwing.com</p> <p>Wayang digunakan sebagai sarana dalam mengenalkan dan menyebarkan agama</p>
<p style="text-align: center;">Fungsi Wayang</p> <p>Pendidikan Agama Media Hiburan</p>  <p style="text-align: center;">sumber: pigwing.com</p> <p>Wayang digunakan sebagai sarana dalam mengenalkan dan menyebarkan agama</p>	<p style="text-align: center;">Aspek Pementasan Wayang Sederhana</p> <p>Wayang Kertas Lilin Kertas Minyak Tiang</p>  <p style="text-align: center;">sumber: pigwing.com</p> <p>Senter adalah alat yang dapat digunakan untuk menghidupkan bayangan wayang secara sederhana</p>

Pada validasi desain pembelajaran, skor yang didapat yakni 44 dari 50 (skor maksimal). Saran yang diberikan validator desain pembelajaran yakni perbaiki pada teknik penerapan media antara pertemuan pertama dan pertemuan berikutnya dan diperjelas kembali mengenai kriteria skor penilaian. Berdasarkan saran tersebut, pengembang melakukan revisi pada teknik penerapan media dan memperjelas kriteria penskoran sesuai saran validator. Tampilan revisi produk pengembangan dari ahli desain pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Desain Pembelajaran

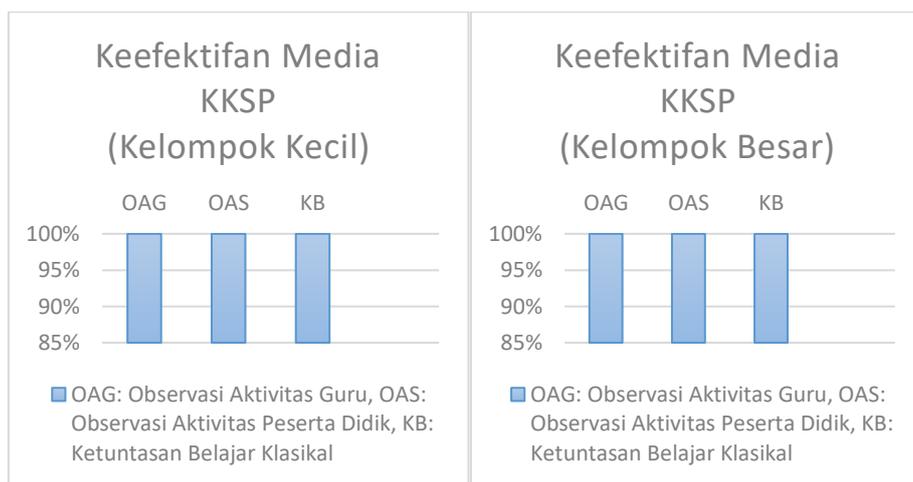
Sebelum Revisi					Setelah Revisi																																
<p>Instrumen Penilaian Keterampilan</p> <p>1. Lembar Penilaian Guru</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Aspek</th> <th colspan="4">Skor</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.</td> <td>Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.</td> <td>Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.</td> </tr> </tbody> </table>					Aspek	Skor				4	3	2	1	Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	<p>Instrumen Penilaian Keterampilan</p> <p>1. Lembar Penilaian Guru</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Aspek</th> <th colspan="4">Skor</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.</td> <td>Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.</td> </tr> </tbody> </table>					Aspek	Skor				4	3	2	1	Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.
Aspek	Skor																																				
	4	3	2	1																																	
Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik kurang mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.																																	
Aspek	Skor																																				
	4	3	2	1																																	
Mengonsepkan pertunjukan shadow puppet (wayang) sederhana	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana tanpa bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.	Peserta didik mampu mengonsepkan pertunjukan wayang sederhana dengan bantuan guru.																																	

Pada validasi bahasa, skor yang didapat yakni 38 dari 40 (skor maksimal). Pendapat yang diberikan validator bahasa yakni bahasa yang digunakan pada media sudah baik. Saran yang diberikan yakni panduan/cara bermain media masih perlu diperbaiki agar lebih jelas. Berdasarkan saran tersebut, pengembang melakukan revisi pada cara bermain media agar lebih jelas dan bisa dipahami. Tampilan revisi produk pengembangan dari ahli bahasa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Bahasa

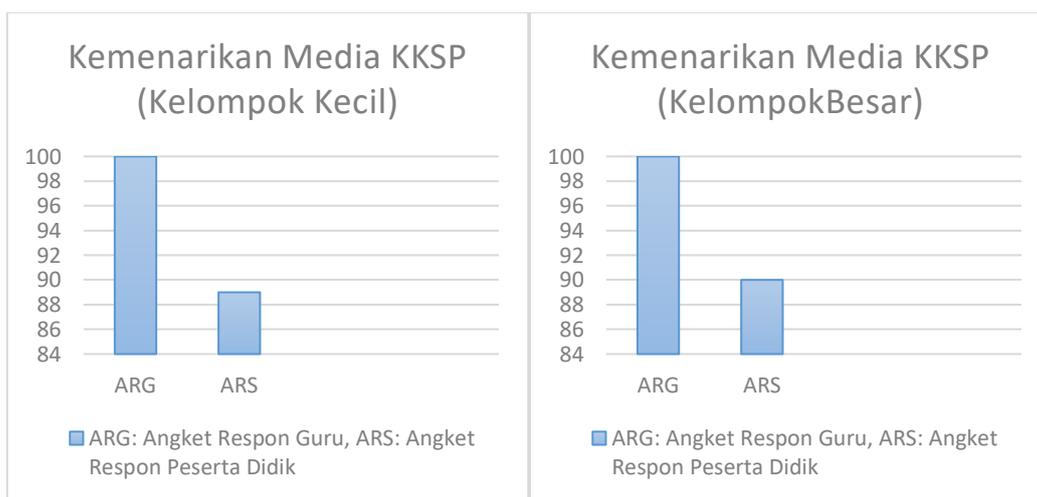
Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
<p>Cara Menggunakan Media KKSP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Buatlah kelompok dengan 4-6 anggota. 2) Ambil 1 set media KKSP. 3) Dalam melakukan permainan, masing-masing anggota berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan kartu yang memiliki persamaan tema. Pemain yang mendapat giliran akan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada lawan yang duduk di depan maupun samping terkait kartu dengan tema yang ingin dikumpulkan. 4) Apabila nama kartu yang disebut oleh pemain sudah tepat, maka lawan harus memberikan kartu tersebut. Tetapi jika salah, maka permainan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya. 5) Apabila 4 kartu dengan tema yang sama telah terkumpul, maka kartu ditumpuk dan diletakkan di depan pemain. Setelah semua kartu habis, maka dilakukan perhitungan akhir untuk mengetahui pemain yang mengumpulkan kartu paling banyak. 6) Pemain yang berhasil mengumpulkan banyak kartu dengan tema yang sama, maka pemain tersebut adalah pemenang dari kelompok bermain. Apabila belum ada yang dapat mengumpulkan kartu dengan tema yang sama, maka pemenang ditentukan dengan menghitung 2-3 kartu dengan tema sama yang berhasil dikumpulkan. 		<p>Cara Menggunakan Media KKSP</p> <p>Media digunakan secara berkelompok (4-6 anggota). Berikut adalah cara menggunakan media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Campur semua kartu dan kocok secara acak. Kartu kemudian ditumpuk menjadi satu. 2. Bagikan kepada setiap anggota kelompok, masing-masing anggota mendapat 4 kartu. Tumpukan kartu yang tersisa diletakkan di tengah. 3. Tentukan pemain pertama, kedua, dan seterusnya dengan melakukan hompimpa atau semacamnya. 4. Dalam permainan, masing-masing anggota berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan kartu yang memiliki persamaan kategori. Pemain pertama mendapat kesempatan memulai permainan dengan menebak kartu yang ingin dikumpulkan dari salah satu pemain. 5. Untuk mendapatkan kartu, pemain harus menyebutkan nama kategori dan nama kartu dari anggota lain yang dipilih (lawan). Jika jawaban benar, maka lawan tersebut akan menyerahkan kartu selama 5-10 detik. Pemain memanfaatkan waktu ini untuk membaca keterangan/deskripsi dari kartu yang berhasil dilebak. <p>Setelah lawan selesai menghitung,</p>	

Analisis keefektifan media KKSP dilihat dari hasil observasi dan hasil tes dari uji coba sasaran, baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan jumlah observer sebanyak 2 orang. Pada kelompok kecil, uji coba dilakukan kepada 6 peserta didik. Pemilihan peserta didik dilihat dari tingkat kemampuan akademik yakni masing-masing berjumlah 2 peserta didik baik berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Persentase yang didapatkan dari observasi aktivitas guru yakni 90%, observasi peserta didik 93%, dan ketuntasan belajar klasikal 100%. Pada kelompok besar, uji coba dilakukan kepada 21 peserta didik. Persentase yang didapatkan dari observasi aktivitas guru yakni 91%, observasi peserta didik 94%, dan ketuntasan belajar klasikal 100%. Berdasarkan hasil observasi dan tes tersebut, maka penggunaan media KKSP pada pembelajaran dinyatakan sangat efektif sesuai dengan kriteria keefektifan modifikasi S. Akbar (2017:81) yang menyatakan produk pengembangan sangat efektif apabila hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik $\geq 84\%$ dan hasil belajar peserta didik mendapat nilai ≥ 85 memenuhi KKM.



Gambar 3. Diagram Persentase Keefektifan Media KKSP

Analisis kemenarikan media KKSP dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik pada kelompok kecil dan kelompok besar. Subjek uji coba ini dipilih sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh S. Akbar (2017:83) yang menyatakan tahap uji coba terbatas untuk mengetahui penggunaan media bisa diterapkan dan dilanjutkan atau tidak. Trianto (dalam Septiana, 2017:66) yang menyatakan bahwa apabila hasil responden kelompok terbatas >80% maka bisa dilanjutkan pada uji lapangan. Persentase angket respon guru pada kelompok kecil maupun besar mendapatkan hasil sama yakni sebesar 100%. Sementara angket respon peserta didik pada kelompok kecil berbeda dengan kelompok besar. Pada kelompok kecil, persentase angket respon peserta didik mendapat 89% dan pada kelompok besar mendapat 90%. Berdasarkan hasil observasi dan tes tersebut, maka penggunaan media KKSP pada pembelajaran dinyatakan sangat efektif.



Gambar 4. Diagram Persentase Kemenarikan Media KKSP

Berdasarkan hasil angket respon tersebut, maka rata-rata persentase kemenarikan penggunaan media KKSP pada pembelajaran yakni 95% dengan kategori sangat menarik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rustandi & Rismayanti (2021:58) penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar dapat meningkatkan pemahaman materi ketika belajar. Penggunaan media KKSP dengan cara bermain dapat menambah pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Hal ini diperkuat pendapat Adilah & Minsih (2022:5077) penggunaan permainan pada pembelajaran akan menambah pengalaman peserta didik serta membantu peserta didik belajar dengan kreatif dan senang.

Berdasarkan hasil persentase yang didapatkan dari para validator, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar yang telah dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan besar, menunjukkan bahwa media KKSP yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid, sangat efektif, dan sangat menarik. Media KKSP bisa dikatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Rupa kelas IV dalam kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Audri dkk., 2024:2820) menyimpulkan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak, sangat praktis, dan sangat menarik sehingga dapat digunakan pada pembelajaran serta berdampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Guru, peserta didik, serta pihak sekolah juga memberikan kesan baik dan positif terhadap produk media KKSP ini. Penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat memberikan dampak baik bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti. Bagi guru, media KKSP dapat menjadi tambahan pengetahuan dalam mengembangkan media kreatif dan menarik dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, media dapat menambah ketertarikan belajar sehingga tidak mudah bosan dan memahami materi dengan lebih bermakna. Bagi sekolah, media KKSP dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penerapan media baru. Bagi peneliti, media KKSP dapat dijadikan pengalaman dalam mengembangkan dan menerapkan media secara langsung dalam pembelajaran. Pengembangan media KKSP ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain dalam meneliti dan mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dijabarkan peneliti, kesimpulan yang didapat yaitu media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) sangat valid dilihat dari hasil validasi ahli materi, media, desain pembelajaran, dan bahasa, media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) sangat efektif dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik, dan hasil tes belajar peserta didik, serta media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) sangat menarik dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5077.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid, Ed.). Pt Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed.; Revisi). Pt Bumi Aksara.
- Ariyanti, S. E., & Ary, D. Da. (2020). Media Kartu Kuartet Dikda Seni Tari Berbasis Outdoor Learning. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 76.
- Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V Sdn 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2820.
- Azhar, W. I., & Wulandari, R. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Couple Card Pada Mata Pelajaran Otk Sarpras Kelas Xi Otkp Smkn 10 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1357.
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 7.
- Febrianti, F. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 667–677.

- 683 *Pengembangan Media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar – Wilda Maulidiyah Saniyah, Parrisca Indra Perdana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7175>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 42.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ismail, I., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al Asma: Journal Of Islamic Education*, 2(2), 237–245.
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Addie. *Javit : Jurnal Vokasi Informatika*, 2(1), 23.
- Mamente, N. K. S., Irmawanty, I., & Anisa, A. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Perpindahan Kalor. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1897.
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 47.
- Manurung, H. M., Oktavia, N., Ubaidillah, A., Nurjaini, A., Janna, I. M., Prodyanatasari, A., Nurhasanah, S., & Prayogi, A. (2023). *Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran Pai*. Cv. Pustaka Peradaban.
- Mukholifah, M., Trisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jip: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 677.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., & Fadhlurahman Jamirullah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 132.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 58.
- Septiana, A. D. (2017). *Respon Mahasiswa Terhadap Modul Berbasis Aplikasi*. Uin Raden Intan Lampung.
- Sutirman. (2023). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.