

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERMAINAN PENGENALAN TOKOH DAN KARYA SENI RUPA UNTUK ANAK SMA

Oleh: Zulfi Hendri, Aran Handoko, Rony Siswo Setiaji, Uswatun Hanisah, Vidia Ridianti Putri

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran kartu permainan pengenalan tokoh dan karya seni rupa untuk anak Sekolah Menengah Atas untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran kartu permainan, 2) Menjelaskan kualitas media pembelajaran kartu permainan berdasarkan kualitas produk dilihat dari kualitas media dan materi, 3) Menjelaskan kualitas media pembelajaran permainan kartu berdasarkan kualitas pengguna dilihat peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Proses penelitian dan pengembangan meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap develop, tahap implement dan tahap evaluasi. 2) Kualitas media pembelajaran berdasarkan: a) Kualitas materi yaitu pada produk draft 1 memperoleh skor validasi 3,4 atau masuk dalam kategori B yaitu Baik, untuk produk draft II memperoleh skor validasi 4,4 masuk dalam kategori SB atau Sangat Baik. b) Kualitas media yaitu pada produk draft I memperoleh skor 3,5 atau masuk dalam kategori B, untuk produk draft II memperoleh skor validasi 4,6 sehingga masuk dalam kategori SB atau Sangat Baik. 3) Kualitas media berdasarkan respon pengguna yaitu peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Atas yaitu 4,4 masuk dalam kategori B atau Baik.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Kartu permainan, Tokoh, Karya Seni Rupa*