



PENGEMBANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PENGETAHUAN CABANG-CABANG OLAHRAGA

Adytia Dwi Hermawan¹, Soegiyanto²

Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

Keywords:

Educative playing card; game medium; and sport branches

Abstrak

Tingkat keberhasilan pengembangan dan menghasilkan produk berupa model kartu permainan edukatif yang mengacu pada pembelajaran berbasis *student centered learning*. Kartu permainan edukatif merupakan inovasi dalam pembelajaran penjasorkes yang bersifat edukatif untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi: analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji kelompok kecil dan revisi, uji kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase. Hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli olahraga permainan 88% (baik), ahli media 98% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 88,36% (baik) dan uji lapangan 92,91% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pengetahuan cabang-cabang olahraga melalui kartu permainan edukatif ini dapat digunakan bagi siswa SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung. Berdasarkan hasil penelitian di atas, kartu permainan edukatif efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes dengan cabang olahraga yang dikelompokkan berdasarkan kelompok olahraga beladiri, atletik, bola dan air. Diharapkan bagi guru penjasorkes di SMA untuk dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kartu permainan edukatif ini dapat dimainkan untuk semua materi penjasorkes sesuai dengan kreativitas guru.

Abstract

The level of success of the development that creates a product in the form of educative playing card related to learning based on student centered learning. Educative playing card is an educative innovation in learning to gain the knowledge of sports branches. This research belongs to development research. The procedures of the product development include: the analysis of the product that will be created, the development of the previous product, validation by the expert and revision, small group experiment and revision, large group experiment and final product. Questioner given to the experts and students used to collect the data. Data analysis technique used in this research is descriptive presentage. The experiment shows the experts evaluation data that are, sports games experts 88% (good), media expert 98% (very good), small group experiment 88,36% (good), field experiment 92,92% (very good). From the data above, it can be conclude that this model of educative playing card can be used by the students of SMA Negeri 1 Parakan Temanggung to expand their knowledge about sport branches. Based on the experiment, this educative playing card is effective to be applied in sports learning as grouped in martial sport, athletics, ball sports and water sports. This product can be used by teachers in senior high school in learning sport as an alternative in delivering the material. Teachers may use this educative playing card depend on their creativities to deliver the material related to sports.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: adityahermawan748@yahoo.com

ISSN 2252-6528

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Pengetahuan akan olahraga perlu dimiliki oleh seseorang khususnya kalangan generasi muda atau pelajar. Pentingnya wawasan mengenai olahraga akan menumbuhkan minat pada pelajar untuk melakukan kegiatan olahraga sesuai dengan kemampuan dan kegemarannya.

Jenis-jenis permainan yang bukan aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti halnya *bridge*, catur, bilyar, dan balap motor termasuk pula dalam kategori olahraga. Selain itu dengan berkembangnya olahraga profesional telah melunturkan ciri permainan, karena olahragawan mengubah tujuannya menjadi suatu pekerjaan. Ciri hakiki olahraga yang masih utuh adalah pertandingan, sehingga dapat dikatakan bahwa tak ada olahraga tanpa pertandingan (Andi S. Situmorang, 2009).

Hasil observasi terhadap peserta didik SMA Negeri 1 Parakan tentang pengetahuan cabang-cabang olahraga masih kurang. Hal ini dibuktikan dari besarnya presentase pengetahuan peserta didik tentang cabang-cabang olahraga sebesar 54%. Besarnya angka presentase pengetahuan peserta didik diperoleh melalui hasil wawancara dan penggunaan angket.

Penulis mengemas sebuah media belajar pendidikan jasmani (penjas) berbentuk kartu permainan edukatif untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga yang dipelajari di sekolah menengah atas. Media yang dipilih adalah kartu permainan edukatif bergambar cabang-cabang

olahraga antara lain: olahraga beladiri, atletik, bola dan air yang akan dibuat dalam kartu materi cabang olahraga lainnya. Beberapa alasan penulis memilih kartu permainan edukatif adalah karena kartu merupakan media yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat yang dapat diakses berulang kali.

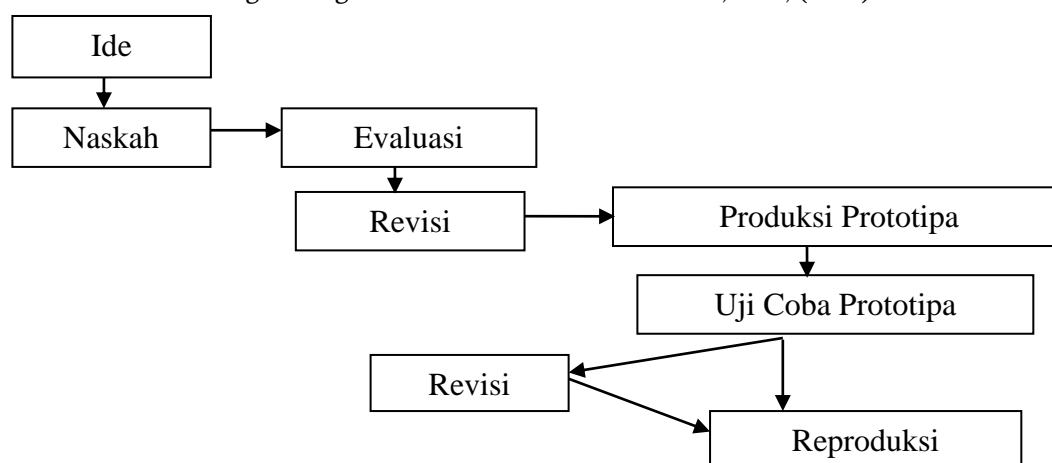
Peserta didik untuk mempermudah mengenal cabang-cabang olahraga maka dilakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini secara umum dilakukan untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat di seluruh Indonesia melalui media kartu permainan edukatif. Saat ini kegiatan bermain merupakan salah satu kegemaran favorit bagi semua orang, khususnya untuk remaja. Remaja modern saat ini sering kali lebih senang bermain daripada harus belajar atau melakukan kegiatan bersosialisasi.

Kartu permainan edukatif merupakan inovasi baru dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang olahraga. Setiap kartu permainan edukatif terdiri dari cabang-cabang olahraga yang disertai keterangan nama olahraga baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Ketika kartu permainan edukatif dimainkan tidak hanya hiburan yang di dapat, melainkan informasi pengetahuan tentang cabang-cabang olahraga.

METODE

Dalam penelitian pengembangan kartu permainan edukatif untuk anak-anak dan remaja ini, peneliti menggunakan model pengembangan intruksional (Arief S. Sadiman, dkk., 2011) karena adanya kesesuaian hasil produk yang dikembangkan dengan model yang digunakan yaitu media visual.

Gambar 1. Model Pengembangan Intruksional Arief S. Sadiman, dkk., (2011)



Prosedur Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah yang diambil sesuai dengan karakteristik Arief S. Sadiman, dkk., (2011) yang akan diteliti dan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak dapat mengambil subjek yang besar, model yang akan dipakai adalah sebagai berikut:

- 1) Penemuan ide, pengumpulan berbagai informasi sebagai kajian pustaka dan observasi lapangan.
- 2) Penulisan naskah media (hasil produk) berisi rancangan pembelajaran cabang-cabang olahraga dan istilah bahasa Inggris.
- 3) Evaluasi produk oleh ahli.
- 4) Revisi produk pertama, dilakukan oleh ahli.
- 5) Produk *prototipe*, dilakukan dengan pengambilan gambar produk dengan media visual (foto).
- 6) Uji coba *prototipe*, uji coba (kelompok kecil).
- 7) Revisi produk kedua, revisi dari uji coba (kelompok kecil).
- 8) Uji lapangan (kelompok besar).
- 9) Reproduksi, penyempurnaan produk.

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kebermanfaatannya dari produk. Uji coba produk penelitian pengembangan melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan (menggunakan 88 subjek).

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini subjek uji coba produk adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli olahraga permainan.
- 2) Ahli media.
- 3) Siswa kelas XI sekolah menengah atas.

3. Jenis Data

Data ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli olahraga permainan dan ahli media secara lisan maupun tulisan sebagai masukan bahan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket terhadap siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung dalam mengikuti pembelajaran cabang-cabang olahraga dengan kartu permainan edukatif. Penelitian dilakukan pada tanggal 5-6 Februari 2015 di SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung. Penelitian ini dilakukan 2 hari, hari pertama uji coba kelompok kecil dan hari ke-2 uji coba lapangan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner

adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2010). Kuesioner suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden (Margono S., 2005). Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak". Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif dan afektif (Arief Abdul Malik, 2013). Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel.1 Skor Jawaban Kuesioner "Ya" dan "Tidak"

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: Instrumen Pengumpulan Data

5. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Data kualitatif yang berbentuk saran dikelompokkan lalu dianalisis. Hasil dari

analisis data menjadi dasar untuk menyempurnakan model pengembangan ini. Sedangkan analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengelolah data dari hasil yang didapat dari ahli olahraga permainan, ahli media, siswa dan hasil uji coba lapangan.

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 2 akan disajikan klasifikasi presentase.

Tabel.2 Klasifikasi Hasil Analisis Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber: Martin Sudarmono (2010)

PEMBAHASAN

Kartu permainan edukatif terdiri dari 52 kartu dengan cabang olahraga yang dikelompokkan berdasarkan kelompok olahraga beladiri, atletik, bola dan air. Hal ini berpengaruh pada pelaksanaan lomba olahraga yang dipertandingkan semakin bertambah. Pertandingan tersebut merupakan kelompok yang olahraga yang sering dipertandingkan di seluruh dunia.

Gambar.2 Media Permainan Kartu Permainan Edukatif



Gambar.3 Desain Belakang Kartu Permainan Edukatif



Gambar.4 Kemasan Kartu Permainan Edukatif



Validasi Produk Awal

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model pembelajaran kartu permainan edukatif, disertai dengan lembar evaluasi untuk ahli olahraga permainan dan ahli media. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model pembelajaran, saran serta komentar dari ahli olahraga permainan dan ahli media terhadap model pembelajaran permainan kartu permainan edukatif. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan parameter 1-5. Caranya dengan mencentang salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan kartu permainan edukatif dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil

pengisian kuesioner dari ahli olahraga permainan dan ahli media:

Tabel.3 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli

No.	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1.	Ahli	4,4
2.	olahraga permainan Ahli media	4,65

Sumber: Hasil Angket Ahli Olahraga Permainan dan Ahli Media

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli olahraga permainan dan ahli media didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kartu permainan edukatif bagi siswa kelas XI sekolah menengah atas dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Data Uji Coba Instrumen

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai tujuan

untuk mengetahui tanggapan terhadap produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan 2 cara, yaitu menggunakan lembar evaluasi ahli dan pengisian kuesioner siswa. Lembar evaluasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas produk, penilaian ini dilakukan oleh 2 ahli yaitu seorang ahli olahraga permainan dan ahli media. Adapun hasil uji kuesioner diperoleh data siswa menjadi subjek dalam uji coba kelompok kecil ini, yaitu 24 siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung.

Analisis Data

Validasi dilakukan oleh satu ahli olahraga permainan dari Jurusan Ilmu Keolahragaan, Unnes yaitu Nanang Indardi, S.Si, M.Si. Med. Hasil analisis dari data evaluasi ahli olahraga permainan, didapat presentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan kartu permainan edukatif untuk pembelajaran cabang-cabang olahraga dan istilah bahasa Inggris telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung.

Validasi dilakukan oleh satu ahli media dari Jurusan Seni Rupa, Unnes yaitu Gunadi, S.Pd., M.Pd. Hasil analisis dari data evaluasi ahli media, didapat presentase 98%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan kartu permainan edukatif untuk pembelajaran cabang-cabang olahraga telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes di SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan 24 orang kelas XI IPS-1 sebagai kelompok kecil dan 64 orang kelas XI IPA-1 dan XI IPA-2 sebagai kelompok besar. Hasil penelitian membuktikan kartu permainan edukatif dapat diterima oleh peserta didik SMA adalah dari kriteria yang ditentukan maka model kartu permainan edukatif ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SMA Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Telah dihasilkan kartu permainan edukatif yang terbukti dapat meningkatkan pengetahuan cabang-cabang olahraga dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Parakan. 2) Kartu permainan edukatif terbukti valid atau layak digunakan untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga di SMA Negeri 1 Parakan. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli olahraga permainan didapat rata-rata presentase 88% dan hasil analisis data dari evaluasi ahli media didapat presentase 98% dan telah memenuhi kriteria **sangat baik**. 3) Kartu permainan edukatif terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan cabang-cabang olahraga di SMA Negeri 1 Parakan. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata presentase 88,36% dan hasil analisis data uji lapangan didapat rata-rata presentase 92,91% dan telah memenuhi kriteria **sangat baik**. 4) Kartu permainan edukatif terbukti dapat diterima untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga dalam pembelajaran penjasorkes di SMA Negeri 1 Parakan. Hal ini dibuktikan dari semua aspek uji coba yang ada lebih dari 92% siswa dapat mengetahui tentang berbagai jenis cabang olahraga dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi S. Situmorang. 2009. *Implikasi Aliran Filsafat Pragmatisme di Bidang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arief Abdul Malik. 2013. *"Ular Tangga Olahraga" Media Permainan Edukatif untuk Olahraga dengan Menggunakan Sistem Sirkuit Training bagi Siswa Kelas X SMA Negeri Ajibarang Tahun 2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Margono S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.