

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS KARTU GERAK AKTIVITAS PENGEMBANGAN UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI SUKASADA

A.A. Gede Mardiana Putra, I W. Artanayasa, M. A. Wijaya

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha, Kampus FOK Jinengdalem
Jalan Jinengdalem Singaraja-Bali Tlp. (0362) 32559

e-mail: gunkde79@gmail.com, wayan.artanayasa@undiksha.ac.id,
wijaya.madeagus@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran PJOK berbasis kartu gerak aktivitas pengembangan untuk siswa kelas X SMA/SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu: tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan pada 2 (dua) SMA/SMK di Singaraja yaitu SMA Negeri 1 Sukasada dan SMK Negeri 1 Sukasada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini melibatkan partisipasi aktif guru PJOK dan siswa pada kelima tahapan pengembangan. Pengumpulan data diperoleh melalui 1) angket analisis kebutuhan, 2) lembar validasi pakar dan praktisi PJOK, 3) angket pendapat guru tentang media pembelajaran dan, 4) angket pendapat siswa tentang media pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan 1) media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa, 2) tugas gerak pada kartu gerak aktivitas pengembangan telah memenuhi konsep dan teori pembelajaran PJOK, 3) pendapat siswa tentang kartu gerak aktivitas pengembangan diperoleh persentase 99,64% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan layak digunakan untuk siswa kelas X SMA/SMK.

Kata kunci : PJOK, Kartu Gerak, Aktivitas Pengembangan

Abstract

This study aimed to develop PJOK learning media based on development cards for X grade students of SMA/SMK. The type of this research was development research using ADDIE development model consist of 5 (five) stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. This research was conducted on 2 (two) SMA/SMK which were located in Singaraja namely SMA Negeri 1 Sukasada and SMK Negeri 1 Sukasada in academic year 2018/2019. The research involved active teachers of PJOK and students in five stages of development. Data collection was obtained through 1) questionnaire of analysis needs, 2) expert validation sheet and PJOK practitioner, 3) teachers' opinion questionnaire about instructional media and, 4) students' opinion questionnaire about learning media. The result of the research shows that 1) learning media of development activity motion card is needed by teacher and student, 2) tasks on development activity motion card have fulfilled the concept and learning theory of PJOK, 3) the students' opinions about the development activity motion card obtained percentage 99.64%

with very good category. Based on the result of research and discussion, it is concluded that learning media of development activity motion card is suitable for high school / vocational school students.

Keywords: PJOK, Motion Card, Development Activity.

PENDAHULUAN

Perkembangan gerak pada siswa bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga siswa akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. Pentingnya tugas gerak bagi guru PJOK adalah menerapkan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi siswa adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari tingkatan yang mudah sampai tingkatan sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan siswa.

Membahas hakikat pembelajaran PJOK kurang lengkap apabila belum membahas tentang pengertian dari pembelajaran dan pengertian PJOK. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:157) "Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 penjasorkes adalah bagian integral dari sistem pendidikan nasional secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Peneliti pada saat melaksanakan observasi pada Rabu, 17 Januari 2018 di

SMA Negeri 1 Sukasada pada khususnya pada materi aktivitas pengembangan menemukan bahwa guru PJOK belum sepenuhnya mampu menyediakan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik siswa. Terlihat guru masih memberikan tugas gerak yang masih monoton, sehingga siswa cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran, terlebih hal tersebut juga disebabkan penggunaan pada media pembelajaran yang bersifat terbatas, yaitu jumlahnya hanya satu dan ditempatkan pada satu titik. Guru PJOK secara ideal sangat membutuhkan keberadaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa sehingga waktu aktif berlatih atau belajar untuk siswa menjadi meningkat. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi

Terdapat 6 pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu (1) *access* yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media, (2) *cost* yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat, (3) *technology* yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan teknisi dan kemudahan penggunaannya, (4) *interactivity* yaitu munculnya komunikasi dua arah, (5) *organization* yaitu lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media, (6) *novelty* yaitu kebaruan media dapat membuat siswa lebih tertarik. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media audio, visual maupun audio-visual. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini akan meningkatkan partisipasi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran siswa dapat tercapai.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran PJOK telah diteliti antara lain oleh I Gusti Bagus Maha Aryasa (2017:85) mengemukakan bahwa media pembelajaran kartu bergambar

telah memenuhi kelayakan aspek desain dan layak dipergunakan oleh siswa, Penelitian Made Agus Wijaya, (2016:194) menemukan bahwa kartu gerak seri gerak dasar efektif meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa.

Tujuan pembelajaran PJOK di SMA/SMK secara umum diantaranya: 1) pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih, dan (2) meletakkan landasan karakter pola yang kuat melalui internalisasi nilai – nilai yang terkandung dalam PJOK. Pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani di tempuh melalui materi aktivitas pengembangan. Sehat jasmani sebagai salah satu tujuan pembelajaran PJOK dapat dilihat dari tingkat kebugaran jasmani peserta didik. Sayangnya, berdasarkan observasi terkait mengenai kebugaran jasmani di sekolah menengah menyebutkan bahwa tingkat kebugaran jasmani peserta didik masih tergolong rendah.

Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian sebelumnya tentang kebugaran jasmani baik secara lokal maupun nasional itu terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Yoda (2008), bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 4 Singaraja Buleleng Bali tahun pelajaran 2008/2009, tergolong kurang sekali (64%). Hanya 2% saja tingkat kebugaran jasmani siswa tergolong baik. Kebugaran jasmani menurut Rulsi Lutan (2002:62) mengandung arti sebagai kemampuan individu untuk melakukan aktivitas fisik umum maupun khusus dalam kehidupan sehari-hari secara efisien tanpa mengalami kelelahan berarti dan masih memiliki cadangan energi untuk mengatasi beban kerja tambahan. Hasil serupa mengenai tingkat kebugaran jasmani yang tergolong rendah juga dikemukakan berdasarkan hasil *Sport Development Index* (SDI) yang mengukur 4 (empat) dimensi pembangunan olahraga Indonesia yaitu ruang terbuka, sumber daya manusia, partisipasi masyarakat serta kebugaran jasmani. Berdasarkan data SDI tahun

2006 menyebutkan bahwa, khusus pada aspek kebugaran jasmani, 37,40% masyarakat Indonesia memiliki kebugaran jasmani pada kategori kurang sekali; 43,90% kurang; 13,55% sedang; 4,07% baik; dan hanya 1,08% masyarakat Indonesia termasuk pada kategori baik sekali. Rendahnya tingkat kebugaran jasmani peserta didik pada semua tingkat satuan pendidikan di Indonesia dapat dijadikan satu petunjuk umum bahwa mutu program PJOK di Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Tidak berbeda jauh dengan pandangan peneliti terkait kebugaran jasmani, saat ini media publik (facebook, koran, majalah) banyak membahas tentang degradasi moral siswa dan masyarakat. Fenomena geng motor, perkelahian antar siswa, *bullying*, pelecehan seksual, dan penyalahgunaan narkoba menjadi berita utama (*headline*) media publik. Kejadian terkini adalah kasus pembunuhan seorang guru yang dilakukan oleh siswa di Sampang, Madura yang mejadi viral. Hal ini tentunya menjadi perhatian yang serius salah satunya oleh guru PJOK.

Dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran di SMA Negeri 1 Sukasada, berdasarkan hasil diskusi dengan narasumber guru PJOK atas nama I Made Sudyasa, S.Pd., menyebutkan bahwa: (1) mata pelajaran PJOK materi aktivitas pengembangan secara kognitif tergolong baik dan dapat dikatakan tuntas. Beliau menyatakan nilai rata-rata pada mata pelajaran PJOK materi aktivitas pengembangan kelas X semester I tahun pelajaran 2017/2018 secara umum sudah baik atau berada pada rentang di atas rata-rata KKM yaitu 77, (2) pembelajaran kebugaran jasmani lebih dominan pada aspek teoritik yang disampaikan berbantuan buku pegangan siswa dan belum sepenuhnya diterapkan praktiknya, (3) belum adanya media pembelajaran aktivitas pengembangan.

Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum, media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai

pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan dapat mempertinggi hasil belajar. Keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru menyebabkan guru mengajarkan materi PJOK hanya sebatas teori saja. Sangat disayangkan apabila hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar siswa masih bisa ditingkatkan bila kondisi pembelajaran didukung oleh strategi dan media yang memadai. Peningkatan kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar memerlukan berbagai upaya. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan begitu siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran aktivitas pengembangan di SMA Negeri 1 Sukasada mencakup kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, daya tahan dan kekuatan. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran PJOK yang memuat tugas gerak pada materi aktivitas pengembangan yang dipadukan dengan nilai karakter untuk siswa. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran PJOK berbasis kartu gerak pada materi aktivitas pengembangan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukasada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan untuk siswa kelas X SMA/SMK. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*) 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1
Tahapan Model Pengembangan ADDIE
(Sumber : Zuhdan K. Prasetyo 2013:4)

Prosedur penelitian pengembangan merupakan tahapan-tahapan dari proses pengembangan yang akan dilakukan. Prosedur pengembangan sendiri berguna untuk lebih memperjelas tentang bagaimana langkah prosedural yang harus dilalui agar sampai ke produk yang diharapkan.

Pada Tahap analisis tahapan pertama pada penelitian ini terdiri 2 (dua) kegiatan yaitu : 1) Menganalisis kurikulum PJOK (KI, KD dan materi) kelas X SMA, dan 2) Menganalisis kebutuhan guru PJOK terhadap media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan melakukan kegiatan-kegiatan observasi dan penyebaran angket/kuisisioner analisa kebutuhan kepada guru PJOK dan siswa.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain, dalam tahap desain terdiri dari 4 (empat) kegiatan yaitu : 1) membuat identifikasi tugas gerak, 2) membuat desain kartu gerak sisi pertama yang memuat gambar, tugas gerak dan nilai positif PJOK, 3) *Focus Group Discussion* (FGD) bersama pakar dan praktisi, guru PJOK SMA Negeri 1 Sukasada dan SMK Negeri 1 Sukasada, 4) Revisi desain.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. tahap pengembangan pada penelitian ini mencakup 2 (dua) kegiatan yaitu: 1) uji coba produk pertama, untuk memastikan

siswa dapat melakukan semua tugas gerak yang dirancang, dan 2) uji coba produk pertama tahap kedua dengan jumlah 5 – 10 orang siswa dengan proses pembelajaran yang sesungguhnya.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah tahap implementasi. Kegiatan yang mencakup dalam tahap implementasi adalah uji produk dengan proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan melakukan uji coba pada kelas yang dipilih.

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan merupakan tahap evaluasi (*evaluation*) dalam penelitian ini tahap evaluasi sebetulnya sudah ada di masing-masing tahapan baik dari tahap 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data. Pengumpulan data diperoleh melalui 1) angket analisis kebutuhan, 2) lembar validasi pakar dan praktisi PJOK, 3) angket pendapat guru tentang media pembelajaran dan, 4) angket pendapat siswa tentang media pembelajaran.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah deskriptif kualitatif-kuantitatif. Deskriptif kualitatif untuk menganalisis informasi tentang berbagai kondisi lapangan yang bersifat masukan dan saran guru PJOK dan siswa terhadap media pembelajaran yang diperoleh melalui kuesioner terbuka. Kedua, analisis deskriptif kuantitatif digunakan menganalisis skor yang diberikan oleh guru PJOK dan siswa terhadap media pembelajaran yang diperoleh melalui kuesioner tertutup. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Pemberian skor dilakukan dengan cara pemberian penilaian disetiap instrumen pengumpulan data dengan Sekor Maksimal Instrumen (SMI) adalah maksimal 5 (lima). Menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

Persentase

$$\frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Persentase : F : N

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil pengembangan Sesuai dengan rancangan penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu: 1) analisis 2) desain 3) pengembangan 4) implementasi dan 5) evaluasi

Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru PJOK memanfaatkan media pembelajaran visual dan audio-visual berupa media gambar, televisi, VCD maupun LCD. Namun, menurut guru PJOK belum pernah membuat tugas gerak dengan kombinasi media gambar dalam sebuah kartu. Sehingga guru PJOK sangat membutuhkan terwujudnya kartu gerak aktivitas pengembangan.

Hasil dari tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan yang mencakup Kurikulum, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Kurikulum yang berlaku untuk siswa kelas X adalah Kurikulum 13. Kurikulum 13 yang digunakan di kelas X ini terdapat materi aktivitas pengembangan yang terdiri dari 6 (enam) komponen kebugaran jasmani yaitu: 1) kekuatan, 2) kelenturan, 3) kelincahan, 4) daya tahan keseimbangan, 5), dan 6) kecepatan.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain. Pada penelitian ini terdapat 3 (tiga) kegiatan yaitu: 1) mendesain bentuk tugas gerak, 2) melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama pakar dan praktisi, guru PJOK SMA Negeri 1 Sukasada dan SMK

Negeri 1 Sukasada dan, 3) membuat desain kartu gerak tampilan depan, belakang yang memuat gambar tugas

tugas gerak. Target capaian kegiatan ini adalah desain media pembelajaran PJOK dengan alat bantu kartu gerak, cara pencapaian kegiatan tersebut adalah dengan mendesain draf tugas gerak. Langkah awal yang peneliti laksanakan pada tahap pembuatan desain kartu gerak adalah merancang dan menentukan masing-masing komponen gerak aktivitas pengembangan. Materi aktivitas pengembangan sesuai dengan Kurikulum 13 terdapat 6 (enam) komponen gerak aktivitas pengembangan yaitu 1) kekuatan, 2) keseimbangan, 3) kelentukan, 4) kelincahan, 5) daya tahan, dan 6) kecepatan, dengan masing-masing komponen gerak mempunyai 2 pilihan tugas gerak dan contoh gerakan berdasarkan tingkatan kesulitan mudah, sedang dan sulit. Sehingga dalam satu set kartu gerak terdapat 36 (tiga puluh enam) buah gerakan.

Focus Group Discussion (FGD) merupakan kegiatan ke 2 (dua) pada tahapan desain (design) FGD dimana mendapatkan hasil perbaikan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh pembimbing dan praktisi PJOK. Secara umum jenis gerakan tiap satu set kartu gerak tetap sebanyak 36 (tiga puluh enam) kartu gerakan namun perbaikan lebih banyak pada judul atau bentuk tugas gerak. Selanjutnya contoh gerakan dikembangkan menjadi tugas gerak dalam pembelajaran PJOK. Salah satu contoh perbaikan model pengembangan kartu gerak aktivitas pengembangan pada tingkat kesulitan mudah, sedang dan sulit terlihat pada komponen kelincahan. Pada draf pertama, contoh gerakan pada tingkat kesulitan

gerak, nilai positif PJOK dan kotak kemasan kartu.

Kegiatan pertama dalam tahap desain (design) adalah mendesain draf sedang adalah lompat kedepan kerucut berulang ulang. Hasil FGD contoh gerakan tersebut merupakan salah satu gerak bukan komponen kelincahan namun gerakan tersebut menurut hasil FGD adalah contoh komponen kekuatan otot tungkai, sehingga hasil diskusi tugas gerak diperbaiki menjadi lari menyamping.

Kegiatan ketiga yang dilaksanakan pada tahap desain (design) adalah membuat desain kartu gerak tampilan depan, belakang yang memuat gambar tugas gerak dan nilai positif PJOK. Penelitian ini merupakan hasil dari pengembangan desain kartu gerak yang tidak terlepas dari kegiatan pertama dan kedua. Secara umum draf model final yang dihasilkan berupa: (1) kartu gerak seri aktivitas pengembangan yang terdiri 36 kartu gerak dalam 1 set dengan rincian 6 komponen aktivitas pengembangan, (2) masing-masing komponen mempunyai 2 pilihan tugas gerak 3) kartu gerak yang dihasilkan berdasarkan atas tingkat kesulitan gerak yaitu mudah, sedang dan sulit, dan (4) kartu gerak terdiri atas tampilan depan dan tampilan belakang.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan Tahap pengembangan. Pada penelitian ini mencakup 2 (dua) kegiatan yaitu: 1) uji coba produk pertama, memastikan siswa dapat melakukan tugas gerak dan 2) uji coba produk pertama tahap kedua dengan sekian orang siswa dengan proses pembelajaran yang sesungguhnya.

Hasil dari uji produk pertama didapatkan tanggapan siswa sebanyak 10 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Coba Pertama Terhadap Media

No	Responden	Skor	Persentase %	Kualifikasi
1	A1	30	83	Baik
2	A2	31	86	Baik

3	A3	36	100	Sangat Baik
4	A4	36	100	Sangat Baik
5	A5	36	100	Sangat Baik
6	A6	36	100	Sangat Baik
7	A7	36	100	Sangat Baik
8	A8	36	100	Sangat Baik
9	A9	36	100	Sangat Baik
10	A10	30	83	Baik
Jumlah		343	953	Sangat Baik

Hasil dari 10 (sepuluh) orang siswa didapatkan tanggapan siswa sebanyak 7 (tujuh) orang siswa menyatakan kartu gerak aktivitas pengembangan pada kategori “sangat baik” dan 3 (tiga) orang siswa menyatakan “baik”, dilihat dari segi pernyataan kuisisioner pendapat siswa SMA/SMK dengan persentase 953% sebagaimana dicantumkan pada tabel. Hasil persentase

tingkat pencapaian media dihitung dengan rumus $F : N$ dimana $F = 953$ dibagi $N = 10$ diperoleh rata-rata 95.30%. Ini artinya media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan berada pada kategori “sangat baik”

Hasil dari uji produk pertama tahap kedua didapatkan tanggapan siswa sebanyak 10 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Coba Pertama Terhadap Media

No	Responden	Skor	Persentase %	Kualifikasi
1	A1	36	100	Sangat Baik
2	A2	36	100	Sangat Baik
3	A3	32	89	Baik
4	A4	36	100	Sangat Baik
5	A5	36	100	Sangat Baik
6	A6	36	100	Sangat Baik
7	A7	36	100	Sangat Baik
8	A8	36	100	Sangat Baik
9	A9	36	100	Sangat Baik
10	A10	30	83	Baik
Jumlah		350	972	Sangat Baik

Hasil dari 10 (sepuluh) orang siswa didapatkan tanggapan siswa sebanyak 8 (sembilan) orang siswa menyatakan kartu gerak aktivitas pengembangan pada kategori “sangat baik” dan 2 (dua) orang siswa menyatakan “baik”. Dilihat dari segi pernyataan kuisisioner pendapat siswa SMA/SMK dengan persentase 972% sebagaimana dicantumkan pada tabel. Hasil persentase

tingkat pencapaian media dihitung dengan rumus $F : N$ dimana $F = 972$ dibagi $N = 10$ diperoleh rata-rata 97.20%. Ini artinya media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan berada pada kategori “sangat baik”

Berdasarkan hasil uji coba produk pertama dan kedua dari tahap pengembangan telah selesai diperoleh masukan dari siswa dengan presentase

sebagai berikut. 1) rata-rata 96,25% siswa menyatakan tampilan pada kartu gerak terlihat jelas, 2) tulisan pada kartu gerak dapat dibaca dengan jelas 3) kartu gerak mudah dibawa/ praktis dan 4) kertas kartu gerak aman dan nyaman digunakan.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah tahap implementasi. Kegiatan yang mencangkup dalam tahap implementasi adalah uji produk pada proses pembelajaran pada kelas yang sesungguhnya.

Hasil dari uji coba pada proses pembelajaran yang sesungguhnya

didapatkan tanggapan siswa sebanyak 20 orang siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukasada. Hasil dari 20 (dua puluh) orang siswa didapatkan tanggapan siswa sebanyak 20 (dua puluh) orang siswa menyatakan media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan pada kategori “sangat baik” dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Coba Pertama Terhadap Media

No	Responden	Skor	Persentase %	Kualifikasi
1	A1	41	98	Sangat Baik
2	A2	42	100	Sangat Baik
3	A3	42	100	Sangat Baik
4	A4	42	100	Sangat Baik
5	A5	41	98	Sangat Baik
6	A6	42	100	Sangat Baik
7	A7	42	100	Sangat Baik
8	A8	42	100	Sangat Baik
9	A9	42	100	Sangat Baik
10	A10	42	100	Sangat Baik
11	A11	42	100	Sangat Baik
12	A12	42	100	Sangat Baik
13	A13	41	98	Sangat Baik
14	A14	42	100	Sangat Baik
15	A15	42	100	Sangat Baik
16	A16	42	100	Sangat Baik
17	A17	42	100	Sangat Baik
18	A18	42	100	Sangat Baik
19	A19	42	100	Sangat Baik
20	A20	42	100	Sangat Baik
Jumlah		837	1993	Sangat Baik

Dilihat dari segi pernyataan kuisisioner pendapat siswa SMA/SMK dengan persentase 1993% sebagaimana dicantumkan pada tabel. Hasil persentase tingkat pencapaian media dihitung dengan rumus $F : N$ dimana $F = 1993$ dibagi $N = 20$ diperoleh rata-rata 99.64%. Ini artinya media pembelajaran kartu gerak aktivitas

pengembangan berada pada kategori “sangat baik”

Hasil produk kartu gerak aktivitas pengembangan memang menunjukkan hasil “baik”. Beberapa penelitian lain juga telah membuktikan bahwa pembelajaran dengan media bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa Salah

satunya adalah penelitian oleh (Maryani, Sri. Martha, Nengah. Artawan, 2013) yang berjudul "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMPN 4 Soromadi Kabupaten Bima NTB" menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar dalam menulis teks berita dapat meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa. Demikian pula penelitian oleh (Wijawa, 2012) yang berjudul "Developing Fundamental Movement Based Cooperative Learning Model in Primary School" mengemukakan bahwa: Model pembelajaran kooperatif berbasis gerakan dasar dengan bantuan kartu bergerak telah terbukti praktis dan efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan ini sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa, tugas gerak pada kartu gerak aktivitas pengembangan telah memenuhi konsep dan teori pembelajaran PJOK, pendapat siswa tentang kartu gerak aktivitas

pengembangan diperoleh persentase 99,64% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian hasil dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan media pembelajaran kartu gerak aktivitas pengembangan layak digunakan untuk siswa SMA/SMK.

Saran dari penelitian ini adalah Pengembangan Media pembelajaran PJOK berbasis kartu gerak akan lebih terlaksana lebih optimal apabila guru PJOK memiliki pemahaman secara komprehensif tentang karakteristik kartu gerak aktivitas pengembangan dan pelaksanaan media pembelajaran aktivitas pengembangan dengan alat bantu kartu gerak ini. Media pembelajaran aktivitas pengembangan berbasis kartu gerak ini dapat dikembangkan oleh guru PJOK pada materi lain misalnya kartu gerak seri atletik, ataupun kartu gerak seri senam. Apabila peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang sejenis, maka dapat menggunakannya pada ruang lingkup pembelajaran PJOK yang lain atau pada jenjang pendidikan SD dan SMP bahkan di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Artanayasa, I Wayan. 2016 Pengembangan Bahan Ajar TP Sepak Takraw dilengkapi Bahan Audiovisual untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Fok Undiksha. ISSN 2549-2780. Tersedia pada <http://artanayasaiwayan.blogspot.com/2016/02/pengembangan-bahan-ajar-tp-sepak-takraw.html> Dakses pada 10 Juni 2018

Budaya Astra, I Ketut. 2017. Developing Instructional Material for Sepak Takraw Playing Technique Course Completed with Smart Audiovisual to Improve Competencies of the Students of Sport & Health Education Department Ganesha University of Education. Tersedia Pada

https://www.researchgate.net/publication/318459330_Developing_Instructional_Material_for_Sepak_Takraw_Playing_Technique_Course_Completed_with_Smart_Audiovisual_to_Improve_Competencies_of_the_Students_of_Sport_Health_Education_Department_Ganesha_University?ev=auth_pub Diakses Pada 10 Juni 2018

Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Suwiwa, I.G, Santayasa I.W, Kirna,I.M.2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat*. Trsedia pada https://scholar.google.co.id/citations?viewop=view_citation&hl=id&user=3J1eWYsAAAAJ&citation_for_v

[ew=3J1eWYsAAAAJ:u5HHmVD_uO8C](#) Diakses pada 10 Maret 2018

Pelajaran 2008/2009. Singaraja: Undiksha.

Yoda, I Ketut, 2008. Korelasi Antara Vo2 Maks Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI dan XII SMA Negeri 4 Singaraja Tahun

Wijaya, Made Agus. 2015. *Developing Fundamental Movement Based Cooperative Learning Model in Primary School*. Vol. 2. No. 1. ISSN 2335-8407. Tersedia pada

<http://pps.unj.ac.id/journal/ijer> Diakses Pada 10 Juni 2018