



## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Soal PS18 Pada Materi Sepakbola SMA Kelas XI**

**Peza Septaria<sup>1</sup>, Palmizal A<sup>2</sup>, Adhe Saputra<sup>3</sup>**

Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia<sup>1</sup>

Kepelatihan Olahraga, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia<sup>2,3</sup>

Correspondence author : pezaseptaria@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam membelajarkan sepakbola selama ini, desain media pembelajaran kartu soal PS18 pada materi sepakbola untuk siswa SMA kelas XI, dan mengetahui kualitas produk pengembangan kartu soal PS18 sebagai media pembelajaran pada materi sepakbola untuk siswa SMA kelas XI menurut pendapat validator. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pembelajaran di sekolah yang menjadi subjek penelitian menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berisi gambar dan video; buku paket, dan modul. Selanjutnya, desain produk yang dikembangkan yaitu kartu soal PS18 dengan ukuran sebesar 8,5 x 6 cm, terdapat soal pertanyaan, keterangan angka dan huruf, terdapat gambar yang sesuai dengan soal, serta dilengkapi dengan petunjuk permainan, kunci jawaban, dan kotak. Hasil validasi produk kartu soal PS18 yang diperoleh dari empat validator menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,66 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pengembangan kartu soal PS18 pada materi sepakbola memiliki kualitas sangat baik dan layak diuji coba.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu soal PS18

## ***Development of Learning Media in the Form of PS18 Question Cards in Class XI High School Football Material***

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to find out the type of learning media used by teachers in teaching football so far, the design of learning media for PS18 question cards on football materials for class XI high school students, and to know the quality of ps18 question card development products as learning media on football materials for class XI high school students according to the validator's opinion. The type of research used is Research and Development (R&D). Based on the results of the needs analysis, it is known that learning in schools that are the subject of research uses powerpoint*

*learning media containing images and videos; package books, and modules. Furthermore, the product design developed is a PS18 question card with a size of 8.5 x 6 cm, there are question questions, descriptions of numbers and letters, there are pictures that match the questions, and are equipped with game instructions, answer keys, and boxes. The validation results of the PS18 question card product obtained from the four validators showed an average score of 3.66 with the "very good" category. Thus, it can be concluded that the media for developing ps18 cards on football materials has very good quality and is worthy of trial.*

**Keywords :** *Learning Media, PS18 question cards*

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum 2013 saat ini menuntut adanya peralihan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Pada pembelajaran *student centered learning*, siswa tidak lagi hanya menerima materi dari guru tapi siswa yang mencari pengetahuan sendiri melalui pengalaman belajar yang dialaminya (Suyono dan Hariyanto, 2011:19). Tugas guru bukan lagi memberikan ceramah pada siswa, tetapi menjadi fasilitator agar siswa dapat menemukan pengetahuan . Peran guru sebagai fasilitator memerlukan suatu tindakan yang tepat dalam menerapkan perangkat pembelajaran berupa model, media, metode pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat yang membantu guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator. Media pembelajaran yang digunakan guru berpengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, memberi pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, serta merangsang keingintahuan dan proses berpikir siswa. Maka, guru perlu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pemilihan media. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yang digunakan pada pembelajaran, yaitu tujuan penggunaan yang ingin dicapai, karakteristik sasaran pengguna media, karakteristik media yang akan digunakan, efisiensi waktu, biaya, dan ketersediaan media menurut Sudjana dalam Falahudin (2014:110-111).

Media pembelajaran yang sering digunakan guru di sekolah yaitu buku dan *power point* yang menampilkan gambar dan video. Buku paket disediakan oleh sekolah, sedangkan *power point* membuat sendiri dengan referensi dari internet. Kesulitan yang dialami guru umumnya adalah tidak memiliki waktu untuk mencari video dan sulit mencari video yang lengkap. Selain, guru juga tidak sempat membuat media pembelajaran sesuai yang diharapkan seperti alat peraga, permainan edukasi, dan media lain yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Permasalahan yang ditemukan peneliti berdasarkan Permasalahan yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil wawancara survei di SMA Negeri 2 Kerinci pada umumnya motivasi siswa rendah karena tidak semua siswa menyukai pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Motivasi siswa rendah dapat terjadi oleh beberapa faktor lain yaitu mata pelajaran PJOK yang dilaksanakan pada jam pelajaran terakhir, serta jika banyak siswa dalam kelas yang sibuk izin kegiatan di luar pembelajaran, maka berdampak pada rendahnya motivasi siswa yang berada di dalam kelas.

Pengertian pembelajaran menurut UU Nomor 23 tahun 2003 adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sugihartono (2013:81) pembelajaran merupakan upaya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga mencapai hasil yang optimal. Jadi, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara

siswa, pendidik, dan sumber belajar dengan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran sebagai alat perantara antara sumber belajar dengan pengetahuan siswa.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013), ciri-ciri pembelajaran antara lain:

1. Siswa dianggap sebagai individu yang dapat berkembang jika disediakan kondisi yang menunjang,
2. Menekankan pada aktivitas siswa,
3. Merupakan upaya sadar dan sengaja,
4. Merupakan kegiatan yang perlu persiapan,
5. Merupakan kegiatan pemberian bantuan berupa media yang memungkinkan siswa belajar.
6. Berdasarkan uraian tersebut, ciri-ciri pembelajaran adalah suatu aktivitas yang menunjang siswa untuk berkembang, dilakukan dengan penuh kesadaran, perlu persiapan, dan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2014:409), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk”. Menurut Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Puslitjaknov (2008:11), mengemukakan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan,
2. Mengembangkan produk awal,
3. Validasi ahli dan revisi,
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi (2011: 5) mengatakan media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Pengertian media pembelajaran menurut Sanaky (2013: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Maka, media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menghantarkan pesan berupa materi pembelajaran.

Menurut Sulaiman (1981) dalam Rusli dkk (2017), jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Media Audio yaitu media yang dapat menyalurkan pesan melalui bunyi atau suara yang dapat didengarkan oleh telinga,
2. Media Visual yaitu media yang menyalurkan pesan melalui bentuk atau rupa yang dapat dilihat oleh mata,
3. Media Audio Visual yaitu media yang dapat menggabungkan antara suara dan visual dalam satu media.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:23), terdapat empat manfaat media pembelajaran, antara lain:

1. Memperjelas penyampaian informasi pembelajaran;
2. Meningkatkan dan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memunculkan motivasi mengikuti pembelajaran;
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa yang terjadi di sekitar lingkungan pembelajaran;

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Arsyad (2013:23), fungsi media pembelajaran dibagi menjadi 3 antara lain:

1. Memotivasi minat dan tindakan siswa,
2. Menyajikan informasi,
3. Memberi instruksi.

Pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah belajar bersama-sama yang memberikan kontribusi, saling menerima gagasan serta menghargai kemampuan yang dimiliki oleh setiap anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk- bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2012: 54). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang akan bekerja sama untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Rusman (2013: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Penerapan pembelajaran kooperatif di kelas dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar karena dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk terlibat secara aktif.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yaitu STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), TGT (*Team Game Tournaments*), TAI (*Team Accelerated Instruction*), CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), *Group Investigation*, *Co-op Co-op*, dan *Jigsaw* (Slavin,1995). Menurut KBBI, kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Kartu permainan yaitu kumpulan kartu yang berukuran kepalan tangan yang digunakan untuk permainan (Tjakra dkk, 2013). Maka, berdasarkan penjelasan diatas, kartu permainan adalah kumpulan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain oleh para pemain sesuai aturan permainan yang berlaku. Kartu permainan terdapat berbagai jenis seperti kartu domino, uno, remi, kuartet, yang sering digunakan yaitu remi atau *bridge*.

Manfaat yang diperoleh dalam penerapan media kartu pada pembelajaran yaitu membantu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, pembelajaran jadi tidak membosankan, memberikan siswa kesadaran untuk belajar melalui variasi media yang disajikan, dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Suryani dkk, 2018).

Menurut Dony dkk (2018), media kartu memiliki kelebihan yaitu secara umum mudah dibuat, harganya terjangkau, penggunaannya tidak terlalu rumit, mudah dibawa, dan dapat menarik minat siswa. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan Mawokasa (2017) mengenai eksperimen kartu remi pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa SMA Kelas X menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Trisaputra (2018), mengemukakan bahwa media kartu kuartet dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan dan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Menurut Sanaky (2013), pada proses modifikasi ini, harus diperhatikan yaitu tampilan gambar harus berkaitan erat dengan materi, ukurannya cukup besar, rincian unsur-unsurnya mudah dilihat, sederhana, lebih realistik, menyatu dengan teks, dan dikenal oleh siswa. Selain itu, gambar berwarna dapat menarik minat siswa dibanding

hitam putih. Daya tarik seseorang terhadap warna dapat bervariasi tergantung umur, jenis kelamin, dan kepribadian. Namun, gambar berwarna tidak selalu menjadi pilihan terbaik, dalam hal ini kualitas warna diperlukan untuk gambar-gambar yang bersifat realistik. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penyajian visual realisme yang sempurna adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar menumbuhkan impresi dan kesan realistik.

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan pendidikan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Penelitian ini dilakukan selama dua minggu. Pada penelitian ini, penulis fokus pada penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan. Menggunakan prosedur penelitian pengembangan Sugiyono (2014:409).

Menurut Sugiyono (2014:409), prosedur penelitian ini dilakukan melalui prosedur yaitu:

1. Potensi dan masalah,
2. Pengumpulan informasi,
3. Desain produk,
4. Validasi produk, dan
5. Revisi produk.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah melalui metode wawancara dan kuisioner.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kurikulum 2013 saat ini menuntut adanya peralihan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Pada pembelajaran *student centered learning*, siswa tidak lagi hanya menerima materi dari guru tapi siswa yang mencari pengetahuan sendiri melalui pengalaman belajar yang dialaminya. Dalam hal ini guru sebagai seorang pendidik harus memberikan pembelajaran yang tepat dengan menerapkan perangkat pembelajaran berupa model, media, metode pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, maka dari itu untuk menjawab permasalahan yang ada peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk media kartu soal PS18 ini.

Pengumpulan informasi dilakukan menggunakan metode wawancara analisis kebutuhan sekolah. Wawancara analisis kebutuhan sekolah dilakukan guna mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah sebagai bahan pengembangan media pembelajaran. Wawancara analisis kebutuhan sekolah dilakukan dengan Guru PJOK SMA Negeri 2 Kerinci di Kabupaten Kerinci, sehingga peneliti melihat adanya potensi dan masalah untuk dikembangkan menjadi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

Wawancara analisis kebutuhan yg digunakan terdiri atas 38 pertanyaan. Pokok-pokok pertanyaan wawancara analisis kebutuhan yang peneliti susun yaitu implementasi model pembelajaran di kelas, sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran baik konvensional maupun IT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas, serta sejauh mana guru dapat mengatasi kendala yang terjadi dalam penyampaian materi di kelas. Maka, secara rinci hasil analisis kebutuhan dari sekolah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari sekolah, model pembelajaran yang digunakan guru yaitu *discovery learning*. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sama yaitu media konvensional berupa buku modul maupun paket, sedangkan media IT berupa *power point* berisi gambar dan video. guru di sekolah paling sering menggunakan media *power point* dalam mengajar dan buku sebagai pendukung pengetahuan siswa. Pada materi sepakbola, guru menggunakan video untuk menampilkan proses yang terjadi pada penguatan materi sebelum praktek secara lebih nyata. Seringnya penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi kurang variatif. Sesuai hasil wawancara, sekolah pernah menggunakan media pembelajaran untuk *me-review* materi.

Desain produk ini dilakukan setelah menemukan permasalahan berdasarkan analisis kebutuhan sekolah. Pada proses penyusunan produk awal, tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

#### 1. Pemilihan Media

Pada tahap ini, media pembelajaran yang dikembangkan dipilih berdasarkan analisis kebutuhan di SMA Negeri 2 Kerinci. Media pembelajaran yang dipilih peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu soal PS18 pada materi sepakbola SMA kelas XI. Materi sepakbola yang digunakan pada kartu ini berupa karakteristik, teknik mengumpan bola, teknik menembak bola, teknik mengontrol bola dan teknik menggiring dalam sepakbola. Kartu ini memiliki jumlah 40 kartu, dan sistem permainan yang sama dengan kartu *bridge* atau remi pada umumnya.

Manfaat media pembelajaran ini yaitu meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelebihan lain dari media pembelajaran ini adalah penggunaan kartu PS18 tidak jauh berbeda dengan kartu remi yang sudah umum diketahui baik guru maupun siswa, sehingga penerapannya tidak sulit. Media ini juga dilengkapi soal yang dibutuhkan siswa untuk melatih kemampuan siswa dalam menganalisis persoalan. Pemilihan pengembangan kartu soal PS18 ini juga didasari dari kartu remi adanya 4 ikon khas pada kartu. Empat ikon ini selanjutnya diubah menjadi 4 materi sepakbola yaitu teknik mengumpan bola, teknik menembak bola, teknik mengontrol bola dan teknik menggiring dalam sepakbola.

#### 2. Desain Awal

Desain awal ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan produk awal. Berikut tahap-tahapnya :

##### 1) Perencanaan Model Kartu

Pada perencanaan model kartu ini, peneliti menentukan menggunakan fakta dari kartu remi adanya 4 ikon yaitu sekop, wajik, hati, dan keriting. Empat ikon ini selanjutnya peneliti modifikasi menjadi 4 materi sepakbola yaitu teknik mengumpan bola, teknik menembak bola, teknik mengontrol bola dan teknik menggiring dalam sepakbola.

##### 2) Penyusunan Konten Kartu

Setelah menentukan model kartu, hal yang dilakukan adalah menyusun konten kartu. Berikut konten kartu soal PS18 yang disusun sebelum membuat produk. Terdapat konten kartu angka, yaitu 1-10 yang ditambahkan soal yang berkarakteristik materi sepakbola.

##### 3. Pembuatan Desain Kartu

Kartu soal PS18 didesain menggunakan aplikasi Photoshop Express dengan ukuran tiap kartunya yaitu 8,5 x 6 cm. Kartu ini dicetak menggunakan kertas *Double Glossy photo paper 220 gr*. Berikut desain pada kartu.



Gambar 1. Desain Kartu



Gambar 2. Desain Kartu Bagian Belakang

4. Pembuatan Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan dibuat dalam bentuk brosur dengan ukuran kertas A4. Petunjuk permainan ini dicetak menggunakan kertas HVS SIDU A4.

5. Pembuatan Kunci Jawaban

Kunci Jawaban dibuat dalam bentuk brosur dengan ukuran kertas A4. Petunjuk permainan ini dicetak menggunakan kertas HVS SIDU A4.

6. Penentuan Kotak

Kotak ini terbuat dari karton berukuran 13 x 10 cm. Kotak ini digunakan untuk tempat kartu soal PS18, petunjuk permainan, dan kunci jawaban kartu soal PS18. Berikut desain dari kotak

Hasil validasi produk ini dilakukan setelah produk awal telah dibuat. Validasi produk pengembangan kartu soal PS18 sebagai media pembelajaran pada materi sistem ekskresi manusia untuk SMA kelas XI dilakukan oleh empat validator. Berikut rekapitulasi hasil validasi dari keempat validator dilihat dari aspek yang dinilai.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi

Aspek yang Dinilai	Hasil Perolehan Skor			
	Validator I	Validator II	Validator III	Validator IV
Konten/isi	34	33	32	30
Tampilan	25	27	25	25
Cara Penggunaan dan Penyajian	12	12	12	10
Bahasa	4	4	4	4
Total	75	76	73	69
Jumlah item	20	20	20	20
Rerata	3,75	3,8	3,65	3,45
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Validasi dari produk ini menggunakan empat aspek yaitu konten/isi, tampilan, cara penggunaan dan penyajian, serta bahasa. Aspek konten atau isi menilai kesesuaian konten atau isi produk dengan perangkat pembelajaran dan kualitas materi yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan lain-lain. Berdasarkan tabel hasil validasi, penilaian pada aspek konten atau isi tertinggi adalah 34 yang diberikan oleh validator I.

Penilaian terendah diberikan oleh validator IV yaitu dengan skor 30. Aspek ini terdiri dari 9 poin penilaian, sehingga skor tertinggi dari aspek konten adalah 36.

Selanjutnya pada aspek tampilan yang dinilai adalah kualitas keseluruhan desain pada produk yang mendukung media dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan tabel hasil validasi, penilaian tertinggi diberikan oleh validator II dengan skor 27. Penilaian terendah diberikan oleh validator I, II dan IV dengan skor 25. Aspek ini terdiri dari 7 poin penilaian, sehingga skor tertinggi yang dapat diperoleh adalah 28. Jadi, skor yang diberikan keempat validator termasuk tinggi. Setelah itu, pada aspek cara penggunaan dan penyajian yang dinilai adalah kemudahan penggunaan produk dengan bantuan petunjuk permainan dengan prosedur dan aturan permainan yang jelas. Berdasarkan tabel hasil validasi, penilaian tertinggi diberikan oleh validator I, II dan III dengan skor 12. Skor ini merupakan skor tertinggi yang dapat diperoleh karena pada aspek ini jumlah poin penilaian sebanyak 3 poin. Penilaian terendah diberikan oleh validator IV dengan skor 10. Aspek terakhir yang dinilai adalah bahasa yang digunakan pada produk terkait komunikatif tidaknya. Berdasarkan tabel hasil validasi, penilaian yang diberikan oleh validator I, II, III dan IV dengan skor 4. Skor ini merupakan skor tertinggi yang dapat diperoleh karena pada aspek ini jumlah poin penilaian hanya 1 poin.

Validasi yang dilakukan oleh validator I mendapatkan rerata skor pada produk kartu soal PS18 sebanyak 3,75 dengan kategori sangat baik. Validator I memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan/diujikan dengan revisi.

Tabel 2. Komentar/Saran validator I

No.	Komentar/Saran
Komentar Umum	
1.	Ukuran kartu disesuaikan supaya lebih nyaman dipegang
2.	Untuk bahan kartu digunakan unsur kertas yang ramah lingkungan

Validasi yang dilakukan oleh validator II mendapatkan rerata skor pada produk kartu soal PS18 sebanyak 3,8 dengan kategori sangat baik. Validator II memberikan kesimpulan bahwa materi pembelajaran ini layak digunakan/diujikan dengan revisi.

Tabel 3. Komentar/Saran validator II

No.	Komentar/Saran
Komentar Umum	
1.	Ditemukan <i>typo</i> , bisa diperbaiki
2.	Gambar sebaiknya tidak hanya sebagai <i>background</i> , tapi bisa diperjelas untuk memudahkan siswa memahami pertanyaan.

Validasi yang dilakukan oleh validator III yaitu Bapak Beni Irman, S.Pd. pada tanggal 4 Juni 2022. Selain itu, rerata skor pada produk kartu soal PS18 sebanyak 3,65 dengan kategori sangat baik. Validator III memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan/diujikan tanpa revisi.

Tabel 4. Komentar/Saran validator III

No.	Komentar/Saran
Komentar Umum	
1.	Ditemukan <i>typo</i> pada pertanyaan, bisa diperbaiki

Validasi yang dilakukan oleh validator IV mendapatkan rerata skor pada produk kartu soal PS18 sebanyak 3,45 dengan kategori sangat baik. Validator IV memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan/diuji coba dengan revisi.

Tabel 5. Komentar/Saran validator IV

No.	Komentar/Saran
Komentar Umum	
1.	Buatlah gambar sesuai dengan yang mudah dikenal peserta didik

Selanjutnya, apabila seluruh hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru PJOK dirata-rata, maka penilaian produk kartu soal PS18 pada materi sepakbola untuk SMA kelas XI ini termasuk dalam produk dengan kriteria “sangat baik”. Rekapitulasi hasil validasi dari keempat validator disajikan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Dari 4 Validator

No.	Validator	Hasil Validasi	
		Skor	Kriteria
1.	Validator I	3,75	Sangat Baik
2.	Validator II	3,8	Sangat Baik
3.	Validator III	3,65	Sangat Baik
4.	Validator IV	3,45	Sangat Baik
Jumlah Skor		14,65	
Rerata Skor		3,66 (Sangat Baik)	

Perolehan rata-rata skor dari Validator I sampai dengan IV yang termasuk kategori “sangat baik” , maka dapat disimpulkan secara umum bahwa produk kartu soal PS18 pada materi sepakbola untuk SMA kelas XI layak diuji coba atau digunakan dengan revisi.

Penelitian ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan 5 tahap penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2014:409), tahap-tahap yang dilakukan peneliti yaitu (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, dan (5) Revisi Desain.

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan wawancara mengenai analisis kebutuhan sekolah yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi melalui referensi buku maupun jurnal di internet. Aspek pokok wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA N 2 Kerinci yaitu model pembelajaran, media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pada materi sepakbola, materi sepakbola, dan kartu soal PS18.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan seperti yang terlampir pada dasarnya media pembelajaran yang telah digunakan guru selama ini seperti *power point*, buku paket, dan buku modul sudah baik, tapi akan lebih baik juga jika ditambah media pembelajaran lain agar pengalaman pembelajaran yang diperoleh siswa lebih bervariasi. Maka tujuan dari pembuatan produk adalah menghasilkan produk yang berkualitas tinggi yang dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran PJOK terutama sepakbola dan meningkatkan tingkat kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat dilakukan karena media pembelajaran kartu soal PS18 ini merupakan permainan edukasi yang berisi soal atau pertanyaan. Selain itu, media kartu soal PS18 ini memberikan variasi media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang baru dan belum pernah digunakan di

sekolah ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga hasil belajar siswa juga meningkat. Selain itu, penerapan produk pada sepakbola karena media ini belum pernah diterapkan pada materi ini.

Selanjutnya dalam memodifikasi kartu soal PS18 dari kartu *bridge* yang beredar di masyarakat, maka peneliti memperhatikan aspek penting saat mengembangkan produk tersebut. Jadi, produk kartu soal PS18 yang dikembangkan peneliti ini sudah sesuai dengan hal yang harus diperhatikan dalam memodifikasi media visual. Menurut Sanaky (2013), pada proses modifikasi ini, harus diperhatikan yaitu tampilan gambar harus berkaitan erat dengan materi, ukurannya cukup besar, rincian unsur-unsurnya mudah dilihat, sederhana, lebih realistis, menyatu dengan teks, dan dikenal oleh siswa. Selain ini tidak ada lagi hal yang perlu diperhatikan untuk memodifikasi produk. Terkait materi mana saja yang bisa digunakan untuk dibuat menjadi kartu soal PS18 tidak terbatas, sehingga tergantung dari kreativitas peneliti dalam mengembangkan materi.

Penerapan kartu soal PS18 dalam pembelajaran perlu juga mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournaments*). Penerapannya yaitu siswa dikelompokkan dalam tim dan siswa bermain secara individu dengan sistem turnamen. Lalu, hasil dari permainan secara individu oleh anggota kelompok tersebut dijumlahkan menjadi satu dan menjadi skor kelompok. Permainan kartu soal PS18 ini dikembangkan sebagai *review* materi sepakbola, sehingga penerapannya pada pertemuan terakhir materi tersebut.

Pada dasarnya model pembelajaran yang digunakan guru seperti *discovery learning* sudah baik, tapi sebagai pendidik, pengembangan harus selalu dilakukan agar pembelajaran tidak hanya berlangsung monoton. Maka, penggunaan model pembelajaran kooperatif didukung dengan adanya permainan edukasi dapat menjadi warna baru bagi pengalaman belajar siswa di sekolah.

Pada saat proses validasi produk, terdapat komentar atau saran yang diberikan validator sebagai bahan revisi desain. Pada dasarnya validator memberikan komentar secara umum, tetapi jika dikelompokkan, maka aspek-aspeknya yaitu konten atau isi, tampilan, cara penggunaan dan penyajian, serta bahasa. Pada aspek konten atau isi kartu soal PS18 terdapat kesalahan cetak, miskonsepsi materi yang dapat menimbulkan ambiguitas, dan kurang bermaknanya soal, sehingga hal tersebut perlu diperbaiki. Perbaikan yang dilakukan ini penting, agar siswa tidak kebingungan, tidak salah konsep, dan dapat mempelajari materi sepakbola dengan benar.

Selain itu, terdapat perbaikan pada aspek konten/isi yang berkaitan dengan pertanyaan pada kartu. Hal tersebut mengenai pertanyaan kartu yang seharusnya lebih bermakna. Tujuan diperbaikinya pertanyaan adalah untuk membuat media kartu soal PS18 semakin meningkatkan pemahaman siswa dan tingkatan soalnya termasuk tingkatan berpikir.

Selanjutnya aspek tampilan yang diperbaiki adalah seluruh gambar pada kartu diubah, bukan menjadi *background* tulisan tapi menjadi gambar petunjuk materi. Hal-hal tersebut diperbaiki dengan tujuan agar siswa mengetahui arah tujuan pertanyaan. Serta perbaikan ukuran kartu soal PS18 yang awalnya 9x7 menjadi 8,5x6 sehingga nyaman untuk dimainkan.

Pada proses penelitian ini, maka peneliti menemukan adanya kelebihan dan kekurangan dari produk kartu soal PS18 ini. Kelebihan dari media ini adalah sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan yang mengacu pada kurikulum 2013; memuat materi dan gambar yang mendukung pembelajaran; dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa; memfasilitasi siswa untuk bekerja sama, aktif, dan kreatif; tahan lama; dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir; mudah digunakan; serta lengkap dengan petunjuk permainan dan kunci jawaban. Sementara itu, kekurangan media adalah tidak bisa menjadi media pembelajaran satu-satunya yang digunakan untuk pembelajaran karena kartu soal PS18 ini hanya bisa digunakan untuk mereview, memungkinkan terjadinya keributan di kelas; serta memungkinkan terjadinya penguluran waktu dari yang direncanakan.

Maka, pada dasarnya kekurangan dari produk kartu soal PS18 ini dapat diminimalisir dengan cara guru berusaha mengelola kelas agar siswa tetap tertib saat permainan dan mengelola waktu sesuai dengan karakteristik kelas dan sekolah agar permainan tidak mengganggu pembelajaran pokok. Oleh karena itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, kualitas pengembangan kartu soal PS18 dinilai memiliki kualitas yang bagus untuk media pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan modifikasi kartu soal PS18, peneliti menemukan adanya keterbatasan dalam penelitian, antara lain :

1. Penelitian ini dilakukan hanya berdasarkan wawancara analisis kebutuhan dengan guru PJOK di satu sekolah, sehingga belum menggambarkan permasalahan kebutuhan sekolah secara lebih luas.
2. Produk yang dikembangkan hanya sampai tahap perbaikan produk dan tidak diujikan pada siswa, sehingga kualitas produk belum ternilai secara keseluruhan.
3. Kartu soal PS18 belum dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, sehingga jika akan dilakukan penilaian maka perlu direncanakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai modifikasi kartu soal PS18 sebagai media pembelajaran pada materi sepakbola untuk SMA kelas XI, maka kesimpulan yang dapat diambil antara lain media pembelajaran yang digunakan guru pada materi sepakbola adalah *power point*, buku paket, dan modul. Produk kartu soal PS18 didesain dengan ukuran sebesar 8,5 x 6 cm, terdapat soal, keterangan angka, terdapat gambar yang sesuai dengan soal, serta dilengkapi dengan petunjuk permainan, kunci jawaban, dan kotak. Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan dari 4 validator sebesar 3,66 dengan kategori “sangat baik”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kualitas produk media pembelajaran kartu soal PS18 pada materi sepakbola untuk SMA kelas XI ini sangat baik dan layak diuji coba.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe Saputra dkk 2018, *Sepakbola*. Salim media indonesia.
- Andrew Fernando Pakpahan dkk 2020, Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S., 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dony, N., Nuriah, J. dan Karina., 2018. Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Kartu. *Jurnal Riset dan Konseptual*. 3(4).
- Endang Mulyatiningsih. (2012) Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta
- Falahudin, I., 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya*. 1(4).
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Kustandi,C. dan Sutjipto, B., 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahmun, Nunu. (2012). “Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah pemilihan Media dan Implementasinya dan Pembelajaran)” *jurnal pemikiran islam*, 37 (1), 27-33
- Mawokasa, T.P., 2017. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Remi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Mustika, Juitaning. 2016. *Modul Psikologi Pendidikan*. Metro. STKIP Kumala Lampung.
- Nurohmah, Y.A., 2015. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarikh Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Artikel Publikasi Ilmiah*. Tersedia di : <http://eprints.ums.ac.id/34572>. Diunduh pada 29 Juni 2020.
- Puslitjaknov. 2008. “Metode Penelitian Pengembangan”. Departemen Pendidikan Nasional. <http://www.infokursus.net> diakses 10 Juli 2015.
- Rizki, Y. M. (2021). Hubungan Konsentrasi dan Power Otot Tungkai Terhadap Ketepatan Shooting Futsal Siswa Ekstrakurikuler: The Relationship of Concentration and Left Muscle Power to the Accuracy of Futsal Shooting of Extracurricular Students. *Jurnal Score*, 1(2), 29-34.
- Rusli, M., Hermawan, D. dan Supuwiningasih, N.N., 2017. *Media Pembelajaran yang Inovatif : Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta : Andi.
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A. dan Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H.A.H., 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sobiatin, E., 2016. Pengembangan Soal Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) untuk Sekolah Menengah Atas Materi Sistem Sirkulasi Manusia. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya. Palembang.
- Sudjana, N., 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiawan, A. dan Putria, A., 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tjakra, H.J., Suwasono, A.A. dan Salomon, D.K., 2013. *Jurnal DKV Adiwarna*. Perancangan Visual Kartu Remi untuk Memperkenalkan Keanekaragaman Prajurit Tradisional Indonesia. 1(2).
- Trisaputra, A., 2018. Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia Alauddin. Makassar
- Yuliawan, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 4(1).