

## **Pengembangan Media *Sport Card* Untuk Pengetahuan Cabang-Cabang Olahraga**

**Fajar Hamdhan Utama**<sup>1)</sup>, **Rufii**<sup>2)</sup>, **Abdul Cholid**<sup>3)</sup>  
<sup>1), 2) dan 3)</sup> **Program Studi Pendidikan Jasmani, Program Pascasarjana,  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**  
**E-mail :** <sup>1)</sup> [fajarhamdhann@gmail.com](mailto:fajarhamdhann@gmail.com), <sup>2)</sup> [rufii@unipasby.ac.id](mailto:rufii@unipasby.ac.id),  
<sup>3)</sup> [abdcholid@unipasby.ac.id](mailto:abdcholid@unipasby.ac.id)

### **ABSTRAK**

Proses belajar mengajar di sekolah akan terasa jenuh jika tanpa media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi perantara atau pengantar informasi belajar. Untuk itu, tujuan peneliti membuat media *Sport Card* adalah sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, karena media *Sport Card* dapat membantu siswa mempelajari tentang pengetahuan cabang-cabang olahraga. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan 8 langkah, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, produk akhir, serta uji coba terbatas. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa MTs Ihyaul Ulum Dukun, Kabupaten Gresik. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan *Sport Card* ini dikategorikan layak dengan tingkat kelayakan sebesar 92%. Berdasarkan dari ahli media dikategorikan layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 85%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, kelayakan sebesar 96% dan kelompok besar sebesar 95%. Secara keseluruhan *Sport Card* ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan cabang-cabang olahraga untuk siswa setelah melalui dua tahap uji coba.

**Kata kunci :** *Pengembangan; Sport Card; Cabang Olahraga*

### **ABSTRACT**

The teaching and learning process in schools will feel bored without learning media. Learning media is expected to be an intermediary or introduction to learning information. For this reason, the aim of the researcher in making *Sport Card* media is a more effective and efficient learning media, because *Sport Card* media can help students learn about knowledge of sports. This type of research is research and development (*Research and Development*), which uses 8 steps, namely identification of potentials and problems, collection of materials, product design, product manufacturing, validation by material and media experts, product revisions, final products, and trials. limited. The subjects in this study were students of MTs Ihyaul Ulum Dukun, Gresik Regency. The data analysis used a qualitative descriptive approach and a percentage quantitative descriptive approach. The results of the research and development of this *Sport Card* are categorized as feasible with an eligibility level of 92%. Based on the media experts, it is categorized as suitable for use with an eligibility level of 85%. Based on the small group trial, the feasibility was 96% and the large group was 95%. Overall this *Sport Card* has been declared fit for use as a medium for introducing sports for students after going through two stages of testing.

**Keywords :** *Development; Sport Card; Sports Branches*

### **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud

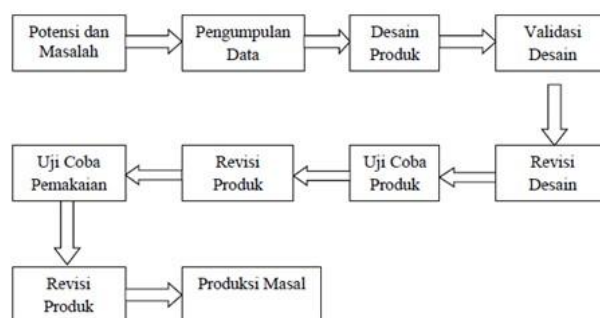
untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Hal ini juga diperkuat oleh Santika (2015) yang

mengatakan bahwa olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan potensi jasmaniah seseorang. Berkaitan dengan hal itu maka hendaknya kita tetap berolahraga agar tubuh kita dalam keadaan sehat (Santika, 2020). 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. Proses belajar mengajar di sekolah akan terasa jenuh jika tanpa media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi perantara atau pengantar informasi belajar. Pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran dinilai efektif untuk mempermudah siswa mengetahui materi yang diberikan. Pada pelajaran pendidikan jasmani di dalam kelas membutuhkan media untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar.

Media belajar seperti buku saku, poster, kartu olahraga, dan lain sebagainya sangatlah penting bagi guru dan siswa untuk memperlancar dan memudahkan pembelajaran di dalam kelas. Pada pembelajaran PJOK, siswa masih banyak yang belum mengetahui tentang cabang-cabang olahraga sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar. Media pembelajaran merangsang siswa untuk berfikir, meningkatkan variasi belajar bagi siswa dan memudahkan siswa dalam

memahami materi pelajaran. Dengan demikian apabila media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran PJOK, akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pengetahuan cabang-cabang olahraga dan akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajarkan. Media yang dikembangkan harus dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini, media berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang baik antara siswa dan lingkungan, memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu gambar.

Sesuai dengan karakter siswa permainan kartu bergambar ini yang berisi gambar tentang cabang-cabang olahraga. *Sport Card* adalah kartu bergambar dan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, karena media *Sport Card* dapat membantu siswa mempelajari tentang pengetahuan cabang-cabang olahraga. Oleh karena itu, maka peneliti ingin mengamati dan meneliti mengenai "Pengembangan Media *Sport Card* Untuk Pengetahuan Cabang-Cabang Olahraga". Peneliti memilih permainan kartu bergambar sebagai media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam mengetahui cabang-cabang olahraga. Selain mudah dibawa kemana-mana, *Sport Card* juga didesain secara menarik sehingga siswa merasa tertarik mempelajarinya.



Gambar 1

Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D (Sugiyono, 2012)

**METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan Prodi Magister Pendidikan jasmani yang sedang berlangsung saat ini maka mahasiswa dituntun untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan. Punaji Setyosari (2015) mengartikan Penelitian Pendidikan adalah suatu usaha untuk memberikan jawaban tentang pemmasalahan-permasalahan dalam pendidikan. Tujuan penelitian pendidikan terhadap pengetahuan, yaitu untuk menjelaskan, memprediksi, meningkatkan dan menjelaskan. Akhir-akhir ini telah berkembang penelitian yang mengarahkan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dalam pendidikan yang dikenal dengan penelitian Pendidikan pengembangan yang lebih populer dengan istilah *Research & Development*. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan media *Sport Card*. Media *Sport Card* tersebut berbentuk kartu bergambar, yang nantinya akan digunakan sebagai media untuk mengetahui cabang-cabang olahraga.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono (2012), langkah-langkah penelitian

pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini :

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini peneliti hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi dan masalah kemudian dilanjutkan ke tahap pengumpulan informasi, peneliti kemudian membuat rancangan dan desain produk yang berupa *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga. Sebelum diuji cobakan, produk harus direview terlebih dahulu dan harus melewati tahap validasi ahli. Setelah produk dinyatakan valid dan reliabel, kartu bergambar kemudian diuji coba secara bertahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yang pertama yaitu Subyek Uji Coba Ahli. Ahli yang dimaksud adalah dosen yang berperan untuk menentukan apakah materi yang dikemas dalam *Sport Card* pengetahuan cabang-cabang olahraga sudah sesuai atau belum.



**Gambar 2**  
**Gambar Tampilan Belakang *Sport Card***



**Gambar 3**  
**Gambar Tampilan Depan *Sport Card***

Yang kedua yaitu Subyek Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar. Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 30 peserta didik.

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga. Adapun deskripsi media ini sebagai berikut : Bentuk Fisik : 1) Bahan karton, 2) Jumlah kartu (36 buah), DAN 3) Ukuran kartu 7,5 cm x 5 cm.

Pada bagian depan terdapat gambar dan 3 kategori dalam salah satu cabang olahraga seperti : 1) Bentuk bola, 2) Bentuk Lapangan, dan 3) Perlengkapan yang digunakan.

Ahli media yang menjadi validator

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1**  
**Tabel dari Hasil Validator Ahli**

No.	Aspek yang Dinilai	Validator ke-1	Validator ke-2	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
1	Fisik	17	19	36	40	90%	SANGAT BAIK
2	Desain	19	22	41	50	82%	SANGAT BAIK
3	Penggunaan	8	9	17	20	85%	SANGAT BAIK
<b>TOTAL NILAI</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	<b>110</b>	<b>85%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>
<b>MEAN</b>		<b>14,7</b>	<b>16,7</b>	<b>31,3</b>	<b>36,7</b>	<b>85%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>

**Tabel 2**  
**Tabel Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Sampel	Aspek yang Dinilai				Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
		Materi	Bahasa	Penyajian	Desain				
1	DP	15	15	9	24	63	65	97%	SANGAT BAIK
2	NIM	15	15	9	25	64	65	98%	SANGAT BAIK
3	SA	14	13	9	25	61	65	94%	SANGAT BAIK
4	UZA	14	14	8	25	61	65	94%	SANGAT BAIK
<b>TOTAL NILAI</b>		<b>58</b>	<b>57</b>	<b>35</b>	<b>99</b>	<b>249</b>	<b>260</b>	<b>96%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>
<b>MEAN</b>		<b>14,5</b>	<b>14,25</b>	<b>8,75</b>	<b>24,75</b>	<b>62,25</b>	<b>65</b>	<b>96%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>97%</b>	<b>95%</b>	<b>88%</b>	<b>99%</b>	<b>96%</b>			

dalam penelitian ini adalah Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd. dan Dr. Sumardi, M.Kes. Berdasarkan fisik kartu, desain kartu dan penggunaannya, Ahli menyatakan bahwa *Sport Card* sudah layak untuk diujicobakan. Persentase yang didapatkan adalah 85% dan aspek kelayakan mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Berikut tabel dari hasil validator ahli :

Hasil angket uji coba kelompok kecil mengenai media *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 97% yang dikategorikan “Sangat Baik”, segi keterbacaan bahasa sebesar 95% yang dikategorikan “Sangat Baik”, untuk segi

penyajian kartu sebesar 88% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan untuk segi desain/tampilan kartu sebesar 99% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian media *Sport Card* menurut responden peserta didik sebesar 96% dikategorikan “Sangat Baik” yang dapat diartikan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya. Berikut tabel uji coba kelompok kecil :

Hasil angket uji coba kelompok besar mengenai media *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 95% yang dikategorikan “Sangat Baik”, segi keterbacaan bahasa sebesar 96% yang dikategorikan “Sangat Baik”, untuk segi

**Tabel 3**  
**Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Sampel	Aspek yang Dinilai				Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
	Materi	Bahasa	Penyajian	Desain				
<b>Total Nilai</b>	<b>427</b>	<b>431</b>	<b>273</b>	<b>726</b>	<b>1857</b>	<b>1950</b>	<b>95%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>
<b>Mean</b>	<b>14,2</b>	<b>14,4</b>	<b>9,1</b>	<b>24,2</b>	<b>61,9</b>	<b>65</b>	<b>95%</b>	<b>SANGAT BAIK</b>
<b>Persentase</b>	<b>95%</b>	<b>96%</b>	<b>91%</b>	<b>97%</b>	<b>95%</b>			

penyajian kartu sebesar 91% yang dikategorikan “Sangat Baik” dan untuk segi desain/tampilan kartu sebesar 97% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Total penilaian media *Sport Card* menurut responden peserta didik sebesar 95% dikategorikan “Sangat Baik”. Berikut tabel uji coba kelompok besar :

Setelah melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan *Sport Card* sebagai berikut : Kelebihan Media : 1) *Sport Card* dapat digunakan untuk media pembelajaran peserta didik dengan tampilan yang menarik sehingga materi mudah dipahami, 2) Menambah pengetahuan mengenai cabang-cabang olahraga, 3) Menarik minat belajar dengan menggunakan media *Sport Card* dalam pembelajaran, dan 4) Pengadaan *Sport Card* masih relatif murah dalam hal produksi media.

Kekurangan Media : 1) Kekurangan dalam *Sport Card* ini adalah keterangan yang terpaksa dipersingkat dan dipadatkan karena keterbatasan kata yang dapat digunakan dalam kartu, dan 2) Masih belum menjangkau keseluruhan cabang olahraga. Dari hasil analisis *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut : Peserta Didik /Siswa : 1) Peserta didik tertarik dalam mempelajari materi cabang-cabang olahraga dengan memainkan permainan dengan kartu bergambar, mengamati gambar, serta membaca keterangan dalam kartu bergambar, 2) Peserta didik menjadi lebih tahu mengenai bola, lapangan dan perlengkapan berbagai cabang olahraga, dan 3) Pengetahuan peserta didik menjadi bertambah mengenai pengetahuan cabang-cabang olahraga. Sehingga mempermudah peserta didik memahami dalam berbagai cabang

olahraga. Guru : 1) Dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran peserta didik, dan 2) Guru lebih mudah dalam memperkenalkan berbagai cabang olahraga kepada peserta didik dengan menggunakan kartu bergambar tersebut.

Pemanfaatan *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga masih terdapat beberapa hambatan. Keterangan yang terlalu singkat karena keterbatasan tempat pada *Sport Card* membuat keterangan tidak dapat maksimal. Kedepannya *Sport Card* untuk pengetahuan cabang-cabang olahraga diharapkan dapat lebih disempurnakan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Media *Sport Card* ini dikategorikan layak digunakan dalam pengenalan kartu bergambar pengetahuan cabang-cabang olahraga untuk peserta dengan tingkat kelayakan sebesar 92%. Secara keseluruhan dari ahli media dikategorikan layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 85%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, kelayakan sebesar 96% dan kelompok besar sebesar 95%. Secara keseluruhan *Sport Card* ini layak digunakan dalam pengenalan kartu bergambar pengetahuan cabang-cabang olahraga untuk peserta didik setelah melalui 2 tahap uji coba. Penelitian pengembangan ini sudah tercapai untuk digunakan oleh guru dalam memperkenalkan berbagai cabang olahraga kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:1) Bagi guru penjasorkes, agar dapat memanfaatkan media *Sport Card* sebagai variasi dalam penyampaian materi dalam bentuk media dua dimensi yang berwarna dan bergambar untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi baru kepada peserta didik, 2)

Bagi peserta didik, agar memanfaatkan *Sport Card* untuk memudahkan dalam mengenali berbagai cabang olahraga, 3) Bagi praktisi media pembelajaran, supaya dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi, dan 4) Bagi mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi /tesis mengenai pengembangan. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana pengemasan atau pengembangan dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. Sadiman, D. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Baharudin, A. (2007). *Pendidikan Alternatif*. Yogyakarta : PT. LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta
- Cholik Mutohir, T. (2011). *Berakaracter dengan Berolahraga, Berolahraga dengan Berakaracter*. Surabaya : PT. Java Pustaka Group
- Fibrilia, L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Kelas VIII di SMP Islam Al Madina Kota Semarang Tahun 2016*. Universitas Negeri Semarang
- Hamalik, O. (1997). *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni
- Hermawan, A. D. (2015). *Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang 2015*. Universitas Negeri Semarang
- Husdarta, J. S. (2010). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung : ALFABETA
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta : DEPDIKBUD
- Lestari, A. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Partisipatif dan Komitmen Organisasi Terhadap Efektifitas Implementasi Rencana Stratejik Pada Madrasah Aliyah di Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI*, 23(1), 114–129. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i1.5580>
- Lutan, R. (2001). *Olahraga dan Etika Fair Play*. Jakarta : Direktorat Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga, Departemen Pendidikan Nasional
- Maksum, A. (2011). *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maksum, A., & Cholik, M. T. (2007). *Sport Development Index (Konsep, Metodologi dan Aplikasi)*. Jakarta : PT. INDEKS
- Nisak, A. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kwartet Terhadap Minat dan Ketrampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang*. Universitas Negeri Malang
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524/481>

- Rajasa, W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Dalam Permainan Bolabasket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rusman. (2011). *Pengembangan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Santika, I. G. P. N. A. (2015). Hubungan Indeks Massa Tubuh (IMT) Dan Umur Terhadap Daya Tahan Umum (Kardiovaskuler) Mahasiswa Putra Semester II Kelas A Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP PGRI Bali Tahun 2014. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1(1), 42-47. Retrieved from <https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/jpkr/article/view/6>
- Santika, I. G. P. N. A., Pranata, I. K. Y., & Festiawan, R. (2020). The Effectiveness of Jogging Sprint Combination Training on Students Fat Levels. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 7(2), 43-48. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs/article/view/27020>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang : PT. Kharisma Putra Utama
- Sudjana. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sukadiyanto, & Muluk, D. (2011). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung : CV. Lubuk Agung
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005. (2007). *Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta : CV. Eko Jaya
- Wibawa, B., & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta : Depdikbud
- Yudhi, M. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada