

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPO (KARTU EFEKTIF
PENGENALAN OLAHRAGA) UNTUK MENUMBUHKAN MINAT OLAHRAGA
PERMAINAN BOLA BESAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
TELUK PANDAN PESAWARAN**

Sisca Octiana Setianingrum¹, Wayan Satria Jaya², Filardi Anindito³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: siscaoctiana125@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², filardianindito@gmail.com³

Abstrak: Hasil observasi peneliti di SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menguraikan materi PJOK sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dijadikan salah satu solusi untuk menumbuhkan minat dan keterampilan siswa terhadap olahraga permainan bola besar adalah media KEPO (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan perkembangan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran KEPO (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga). Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran KEPO (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga). Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KEPO (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga) untuk uji validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 (sangat valid), uji validasi materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 (sangat valid), sementara uji validasi media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 (sangat valid). Pada uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru memperoleh rata-rata skor yang dicapai yakni 4,5 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”. Sementara untuk respon siswa memperoleh rata-rata skor yang dicapai yakni 4,1 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”. Selanjutnya pada minat belajar siswa yang diamati diperoleh rata-rata persentasenya sebesar 81,67% dengan kriteria minat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media KEPO dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran KEPO, Minat Belajar Olahraga

Abstract: The results of observations by researchers at SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran show that the lack of use of learning media in describing PJOK material has an impact on students' low interest in learning. One of the learning media that is used as a solution to foster students' interest and skills in big ball sports is KEPO (Effective Sports Introduction Card) media. The purpose of this study was to determine the level of validity, practicality and development of students' interest in learning after using KEPO learning media (Effective Sports Introduction Card). This research is a type of research and development (*research and development*), this research is used to produce certain products. The resulting product is KEPO learning media (Effective Sports Introduction Card). The stages of the research carried out refer to the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation*. The results showed that the KEPO learning media (Effective Sports Introduction Card) for the linguist validation test obtained an average score of 4.5 (very valid), the material validation test obtained an average score of 4.6 (very valid), while the media validation test obtained an average score of 4.6 (very valid). In the practicality test, it was obtained from the teacher's response results that the average score achieved was 4.5 in the "very practical and feasible to use" category. Meanwhile, for student responses, the average score achieved was 4.1 in the "practical and feasible to use" category. Furthermore, in the observed student learning interest, the average percentage was 81.67% with interest criteria. So it can be concluded that the development of KEPO media can foster student learning interest in learning PJOK big ball game material.

Keyword: *Development of KEPO Learning Media, Interest in Learning Sports*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu usaha pemerintah melalui pendidikan formal dalam rangka mewujudkan peningkatan kebugaran jasmani anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan jasmani di lingkungan SD harus benar-benar mendapat perhatian yang intensif. Hal ini perlu dilakukan karena status kebugaran jasmani yang baik pada siswa SD merupakan modal awal pencapaian status kebugaran jasmani selanjutnya, selain itu siswa SD juga masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran berguna untuk meningkatkan kemauan, minat, dan pengaruh psikologi bagi siswa. Melalui media pembelajaran proses belajar dapat terlaksana secara tersusun dan menyenangkan sebab materi petunjuk pelaksanaan suatu hal serta membuat daya tarik terhadap materi yang disampaikan.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik diharuskan menguasai materi, selain itu juga guru dituntut memiliki keragaman model dan metode pembelajaran, mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, serta dapat menggunakan atau menyediakan media pembelajaran. Proses pembelajaran kurikulum 2013 menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, mampu memicu siswa untuk aktif, dapat menggali potensi dan membangun pengetahuan dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di Kelas IVB SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran tentang penerapan media pembelajaran yang dipakai pembelajaran PJOK pada pokok bahasan olahraga permainan bola besar, penulis melakukan wawancara langsung kepada Bapak Eko Yulianto Setiawan, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK dan mengatakan

bahwa masih sangat kurang terhadap penggunaan media pembelajaran dalam menguraikan materi-materi PJOK. Lebih banyak pemaparan materi hanya mengandalkan buku yang disediakan oleh pihak sekolah saja, kemudian praktek diminggu berikutnya. Dalam hal ini peran guru sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Seorang pendidik seharusnya mempunyai media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa tentu akan lebih semangat dan mudah memahami sesuatu jika proses pembelajaran menggunakan media karena dapat melihat langsung kejadian yang sebenarnya dan akan sangat mendukung materi yang akan disampaikan.

Kemudian permasalahan lain yang ditemukan peneliti yakni bahwa tidak semua siswa di dalam kelas meminati pelajaran olahraga permainan bola besar. Hal ini dikarenakan beberapa alasan diantaranya dalam pembelajaran PJOK guru seringkali meminta siswa untuk membaca buku dan mencatat materi akan tetapi justru banyak yang mengabaikannya karena pemberian metode pembelajaran yang diberikan cenderung membosankan. Selain itu siswa juga minim melakukan praktek permainan bola besar dengan beberapa faktor diantaranya dalam permainan sepakbola diketahui kondisi bola yang disediakan pihak sekolah tergolong sudah cukup lama sehingga kualitasnya kurang baik untuk digunakan, dalam permainan bola voli banyak siswa yang kurang baik dalam bermain permainan tersebut terutama dalam melakukan *service* dan *smash* dan terakhir dalam permainan bola basket dimana sarana dan prasarana yang disediakan pihak sekolah belum begitu lengkap dan memadai sehingga jarang memainkan olahraga tersebut. Tugas penting guru dalam hal ini adalah bagaimana guru mampu menjelaskan lebih detail ketiga cabang olahraga permainan bola besar tersebut baik dari aturan permainan dan

teknik-teknik dasar dalam memainkannya sehingga nantinya ketertarikan siswa meningkat pada jenis olahraga tersebut.

Media pembelajaran menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan variasi dalam pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran PJOK. Media pembelajaran memiliki banyak macam 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 khususnya permainan bola besar 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 permainan bola besar dan akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajarkannya. Media yang dikembangkan harus dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dijadikan salah satu solusi untuk menumbuhkan minat dan keterampilan siswa terhadap olahraga permainan bola besar adalah media KEPO (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga).

Menurut Seels dan Richey dalam Hamzah (2020:1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Selanjutnya Van den Akker dan Plomp dalam Hamzah (2020:1) mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan

perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Sementara Borg and Gall dalam Sugiyono (2019:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemudian Gunawan dan Ritonga (2019:35) kata media berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari *medium*. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPO (KARTU EFEKTIF PENGENALAN OLAHRAGA) UNTUK MENUMBUHKAN MINAT OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TELUK PANDAN PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Arsyad (2014:109) berpendapat bahwa media pembelajaran KEPO merupakan bagian dari media yang berjenis foto, gambar dan sketsa. Tujuan media kartu tersebut adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Materi pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada. Gambar-gambar dari majalah, booklet, brosur, selebaran, dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita. Jika pada saat ini belum memiliki klipping gambar, sebaiknya kita mulai mengumpulkan gambar dari berbagai disiplin ilmu. Dari berbagai sumber tersebut di atas, diharapkan tersedia gambar yang sesuai dengan isi pelajaran. Dengan gabungan dari potongan dua gambar atau lebih, kebutuhan terhadap gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan dapat terpenuhi. Gambar yang dikumpulkan dan dipilih kemudian digabung dengan label judul dengan huruf-huruf lekat. Hasilnya dapat difotokopi atau difoto kemudian dicetak di atas kertas fotografi yang baik dengan ukuran yang diinginkan.

Sementara Gunawan dan Ritonga (2019:57) media pembelajaran KEPO adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini hanya menampilkan gambar atau visual yang di dalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran. Ketika media ini digunakan dalam pembelajaran, siswa dapat melihat secara langsung gambar-gambar yang ingin disampaikan oleh guru. Kemudian

Nurdyansyah (2019:91-92) menjelaskan bahwa media KEPO merupakan contoh dari media pembelajaran yang berbentuk gambar/foto yang paling umum dipakai karena mudah dimengerti dan dinikmati oleh siswa. Media KEPO adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto. Tujuan utama dari jenis kartu ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Menurut Priansa (2019:37) Minat (*interest*) secara sederhana dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis. Objek minat bisa berbagai macam, seperti makhluk hidup, aktivitas, benda mati, pekerjaan, dan lain-lain.

Sementara Susanto (2019:55) minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Selanjutnya menurut Lestari dan Mokhammad (2017:93-94), indikator dari minat belajar adalah

- 1) Perasaan senang.
- 2) Ketertarikan untuk belajar.
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar.
- 4) Keterlibatan dalam belajar.

Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi (2017:322) adalah

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Susanto (2019:63) menjelaskan minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar tadi.

Menurut Muhajir dan Raushanfikri (2022:6) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan melalui pembelajaran gerak disajikan sejak kelas rendah sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan amat berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan Penjasorkes.

Sementara Nixom dan Corenz dalam Muhajir dan Raushanfikri (2022:6) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut". Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota

masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran kartu efektif pengenalan olahraga untuk menumbuhkan minat pada siswa kelas IV SD. Model yang digunakan dalam penelitian ini melalui model ADDIE, yang mana memiliki 5 tahapan besar yang harus dilalui secara bertahap, yaitu tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, dengan tujuannya adalah untuk mendapatkan data. Dalam konteks ini teknik pengumpulan data merupakan cara yang dipakai peneliti dalam keberhasilan penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Validasi

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Validasi pada penelitian ini digunakan untuk menilai media kartu efektif pengenalan olahraga yang dikembangkan. Peneliti akan memvalidasi media kartu efektif pengenalan olahraga kepada 3 orang ahli yang berkompeten dibidangnya, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Peneliti menggunakan angket pada media kartu efektif pengenalan olahraga yang dikembangkan untuk

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPO (KARTU EFEKTIF PENGENALAN OLAHRAGA) UNTUK MENUMBUHKAN MINAT OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TELUK PANDAN PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media kartu efektif pengenalan olahraga pada olahraga permainan bola besar di kelas IVB SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran. Skala yang digunakan dalam pemberian angket ini adalah skala *likert*.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi berupa foto-foto kondisi sekolah, data peserta didik, sarana dan prasarana sekolah dan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran KEPO dari Validator

$$Mv = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mv = rata – rata total validitas

$\sum x$ = skor aspek ke - i

n = banyaknya aspek

b. Analisis Data Kepraktisan (Lembar Angket Respon Guru dan Siswa)

$$Mp = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mp = skor rata-rata kepraktisan (angket)

$\sum x$ = skor aspek ke - i

n = banyaknya aspek

c. Analisis Data Minat Belajar Olahraga Siswa

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase Minat Belajar Olahraga

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah seluruh siswa (Sudijono, 2018 : 43)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Uji Kelayakan Produk

1) Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media KEPO yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi 6 aspek penilaian yaitu aspek daya tarik media, desain media, kejelasan media, kualitas bahan yang digunakan. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media KEPO oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validator Ahli Media

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Daya Tarik Media			
1	Tampilan media pembelajaran KEPO menarik	2	4
2	Kemampuan media pembelajaran KEPO menarik perhatian siswa untuk belajar	3	4
Desain Media			
3	Kualitas tampilan media	3	5
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik	3	5
5	Keterpaduan pemilihan warna	3	5
Kejelasan Media			
6	Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran KEPO jelas dan mudah dibaca	4	5
7	Hasil cetakan media pembelajaran KEPO tidak pecah	2	4
8	Ukuran media KEPO yang simpel	3	5
Kualitas Bahan Yang Digunakan			
9	Bahan pembuatan media pembelajaran KEPO kuat dan tahan lama	3	4
10	Cetakan dan bentuk media KEPO rapi	3	5
11	Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar	3	5
Kelengkapan Komponen Komponen Media			
12	Komponen-komponen media pembelajaran KEPO disajikan dengan lengkap	3	4
13	Media KEPO menjelaskan secara lengkap dari 3 olahraga permainan bola besar	4	5
Penggunaan Media			
14	Kejelasan petunjuk penggunaan media KEPO	3	4
15	Kemudahan penggunaan media KEPO	4	5
Total Skor		46	69
Skor Rata-Rata		3,1	4,6
Kriteria		Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek media yang dianalisis

diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli media dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

2) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian oleh ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media KEPO yang dilihat dari sisi kebahasaan. Ahli materi memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi 6 aspek penilaian yaitu aspek lugas, komunikatif, diagnosis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan istilah, simbol atau ikon. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media KEPO oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Lugas			
1	Ketepatan struktur kalimat	3	4
2	Keefektifan kalimat	3	5
Komunikatif			
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5
4	Penyampaian materi yang mudah dimengerti	3	4
Diagnosis dan Interaktif			
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	2	4
6	Kemampuan mendorong berpikir kritis	4	5
Kesesuaian dengan perkembangan siswa			
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	4
8	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	3	5
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia			
9	Ketepatan tata bahasa	3	4
10	Ketepatan ejaan	2	4
Penggunaan istilah, simbol atau ikon			
11	Konsistensi penggunaan istilah.	4	5
12	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	3	5
Total Skor		37	54
Skor Rata-Rata		3,1	4,5
Kriteria		Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek bahasa yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli bahasa dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

3) Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media KEPO yang dilihat dari sisi materi. Ahli materi memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi 3 aspek penilaian yaitu aspek penyajian materi, keterlaksanaan dan tampilan visual. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media KEPO oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validator Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Penyajian Materi			
1	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	2	4
2	Materi yang disajikan lengkap dan jelas	4	5
3	Konsep-konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dipahami	3	4
Keterlaksanaan			
4	Kesesuaian materi dengan subjek penelitian	3	5
5	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	3	5
6	Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh siswa	4	5
Tampilan Visual			
7	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	3	4
8	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang benar	3	5
9	Pemilihan warna untuk membedakan informasi – informasi materi yang penting	3	4
10	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	4	5
Total Skor		32	46
Skor Rata-Rata		3,2	4,6
Kriteria		Cukup Valid	Sangat Valid

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPO (KARTU EFEKTIF PENGENALAN OLAHRAGA) UNTUK MENUMBUHKAN MINAT OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TELUK PANDAN PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek materi yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Pada tahap implementasi ini meliputi penggunaan produk media pembelajaran KEPO untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran PJOK. Penilaian dilakukan oleh guru PJOK dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran yang bertujuan untuk mendapatkan respon terkait kepraktisan dari media KEPO yang dikembangkan.

a) Hasil Respon Guru

Hasil respon guru mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh guru PJOK kelas IV SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran yaitu Bapak Eko Yulianto Setiawan, S.Pd dengan muatan materi permainan bola besar. Data hasil penelitian respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran KEPO ialah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Analisis Data Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Pembelajaran PJOK pada materi permainan bola besar sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran KEPO	4
2	Media KEPO memudahkan dalam belajar PJOK pada materi permainan bola besar	5
3	Penggunaan media KEPO sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai	5
4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai siswa dalam mengikuti pembelajaran	4
5	Media KEPO menggunakan	5

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
	bahasa yang jelas dan mudah dipahami	
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami	5
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi	4
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi siswa	4
9	Media KEPO dapat membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar	4
10	Penampilan media dapat membuat siswa tertarik untuk belajar	5
Total Skor		45
Rata-rata Skor		4,5
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket guru pada pengembangan media KEPO dalam permainan bola besar memperoleh total skor sebesar 45 dengan rata-rata skor yang dicapai yakni 4,5 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”.

b) Hasil Respon Siswa

Selain itu pengembangan media KEPO ini juga membutuhkan penilaian dari siswa untuk diberikan respon terkait penggunaan media tersebut melalui lembar penilaian yang sudah dipersiapkan. Siswa memberikan penilaian yang positif dalam pembelajaran PJOK setelah menggunakan media pembelajaran KEPO tersebut, sebagian besar siswa juga tertarik dan memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran KEPO memudahkan mereka dalam memahami materi permainan bola besar. Data hasil penelitian respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran KEPO ialah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	No Item Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	APV	5	3	3	4	4	5	3	4	5	3	39	3,90
2	ACA	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	44	4,40
3	AZIS	5	3	4	5	5	4	3	5	5	5	44	4,40
4	ADP	4	4	3	5	5	4	3	5	5	3	41	4,10
5	AN	4	4	3	5	3	4	5	3	4	3	38	3,80

No	Nama Siswa	No Item Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
6	AJ	5	5	3	4	5	2	3	4	5	5	41	4,10
7	ANA	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	3,80
8	ASS	3	3	4	4	5	5	5	4	5	3	41	4,10
9	CAP	5	5	4	3	4	3	5	3	4	5	41	4,10
10	CRM	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	46	4,60
11	DP	3	3	4	3	5	5	3	3	3	3	37	3,70
12	GKN	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	4,50
13	MAS	4	4	3	4	3	5	4	4	5	5	41	4,10
14	MMR	3	3	4	5	5	4	4	5	2	3	38	3,80
15	MDF	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	4,50
16	MWRM	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	42	4,20
17	MZ	5	5	4	2	3	4	4	4	5	4	40	4,00
18	NKN	4	4	4	3	4	4	5	5	5	3	41	4,10
19	NAKK	4	4	3	5	5	4	5	4	4	5	43	4,30
20	QSO	4	3	5	3	4	5	3	5	4	4	40	4,00
21	RFS	4	4	4	4	2	3	4	5	5	4	39	3,90
22	SSR	4	4	3	2	5	5	5	5	5	4	42	4,20
23	SPPY	4	4	3	5	3	4	3	3	4	5	38	3,80
24	SSA	4	4	3	5	4	4	2	5	5	3	39	3,90
25	VAP	5	5	4	3	3	5	3	4	4	4	40	4,00
26	VDP	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	44	4,40
27	WD	4	5	5	4	4	3	3	5	4	5	42	4,20
JUMLAH		111	107	103	110	111	110	109	117	121	110	1109	110,9

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket siswa pada pengembangan media KEPO dalam permainan bola besar memperoleh total skor sebesar 1109 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 110,9 dengan jumlah siswa sebanyak 27 anak maka diperoleh rata-rata skor yang dicapai yakni 4,1 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

Tahap terakhir dalam model desain pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran KEPO dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar. Evaluasi yang dilakukan peneliti dalam mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan media KEPO tersebut dengan memberikan 20 soal angket yang berisi pernyataan tentang peran media KEPO dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada materi permainan bola besar. Soal angket terdiri dari 5 pilihan jawaban dengan 5 aspek penilaian yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar dan terpenuhinya kebutuhan. Adapun hasil angket terkait minat belajar siswa setelah pengembangan media KEPO pada materi permainan bola besar yakni

Tabel 4.9
Analisis Angket Minat Belajar Olahraga Siswa Setelah Menggunakan Media KEPO

No	Aspek Yang	Jumlah	Rata-	Persentase
----	------------	--------	-------	------------

	Diamati	Skor	Rata	
1	Perasaan Senang	434	16,07	80,37%
2	Ketertarikan Untuk Belajar	445	16,48	82,41%
3	Perhatian Saat Belajar	452	16,74	83,70%
4	Keterlibatan Dalam Belajar	435	16,11	80,56%
5	Terpenuhinya Kebutuhan	439	16,26	81,30%
Rata-Rata Persentase (%)			81,67%	

Berdasarkan tabel diatas diketahui terdapat 5 aspek minat belajar olahraga yang diamati terkait pengembangan dari media pembelajaran KEPO dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola besar. Dari kelima aspek tersebut diperoleh rata-rata persentasenya sebesar 81,67% dengan kriteria minat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media KEPO dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media KEPO sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran KEPO materi permainan bola besar pada uji validasi ahli menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari 1) uji ahli bahasa pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,5 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan, 2) uji ahli media pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,6 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dan 3) uji ahli materi pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,6 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPO (KARTU EFEKTIF PENGENALAN OLAHRAGA) UNTUK MENUMBUHKAN MINAT OLAHRAGA PERMAINAN BOLA BESAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TELUK PANDAN PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

- pengembangan media pembelajaran KEPO materi permainan bola besar layak digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas IV SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran.
2. Pengembangan media pembelajaran KEPO materi permainan bola besar pada uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon angket guru dan siswa. Pada respon guru memperoleh total skor sebesar 45 dengan rata-rata skor yang dicapai yakni 4,5 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”. Sementara untuk respon siswa memperoleh total skor sebesar 1109 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 110,9 dengan jumlah siswa sebanyak 27 anak maka diperoleh rata-rata skor yang dicapai yakni 4,1 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran KEPO materi permainan bola besar praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas IV SD Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran.
 3. Pengembangan media pembelajaran KEPO dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada permainan bola besar. Berdasarkan 5 aspek minat belajar yang diamati terkait pengembangan dari media pembelajaran KEPO dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola besar. Dari kelima aspek tersebut diperoleh rata-rata persentasenya sebesar 81,67% dengan kriteria minat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media KEPO dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Muhajir dan Zelda Raushanfikri. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo:UMSIDA Press.
- Priansa, Donni Juni. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Tim Redaksi Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.