

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN  
“KARTU PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM  
MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA  
UNTUK ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Edi Santoso  
NIM 09602241014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI yang disusun oleh Edi Santoso, NIM 09602241014 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2013  
Dosen Pembimbing



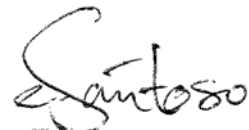
Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
NIP. 19720210 199903 1 002

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2013  
Yang menyatakan,



Edi Santoso  
NIM 09602241014

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI yang disusun oleh Edi Santoso, NIM 09602241014 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 April 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Siswantoyo, M.Kes	Ketua Penguji		26/13 109
Subagyo Irianto, M.Pd	Sekretaris Penguji		25/13 109
Endang Rini S, M.S	Penguji I (Utama)		25/13 109
Drs. Rumpis Agus S, M.S	Penguji II (Pendamping)		29/13 104

Yogyakarta, April 2013  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan

  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

*“Motto”*

1. Hidup bagaikan roda yang berputar, kadang di bawah kadang di atas. Mencoba untuk selalu bersyukur atas segala nikmat-Nya (Edi Santoso).
2. Melakukan hal kecil adalah modal yang baik untuk melakukan hal-hal besar (Harry F. Banks).
3. Tetap semangat (Bondan Prakoso).

*Persembahan*

Skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Khodirin dan Ibu Rumi tercinta yang merawat dan menyayangiku tiada henti sampai sekarang ini.
2. Keluarga besar Bani Krama yang menjadi motivasiku.
3. Kekasihku, Dhek Yuyu' yang setia memberikan dukungan, motivasi, semangat dan doa selama menempuh kuliah.
4. Semua teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan untuk menyelesaikan karya ini.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN  
“KARTU PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM  
MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA  
UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh:  
Edi Santoso  
NIM 09602241014

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dan latihan berupa “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” untuk memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang akan menghasilkan suatu produk. Subyek uji coba adalah peserta didik SSB Selabora UNY dan peserta didik SSB Garuda Jaya Yogyakarta. Pada uji coba satu lawan satu peneliti mengambil subyek uji coba sejumlah 5 siswa, pada uji coba kelompok kecil peneliti mengambil subyek uji coba sejumlah 10 siswa, dan untuk uji coba lapangan peneliti mengambil subyek uji coba sejumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket atau kuesioner. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini yang berkualitas. Data hasil validasi menurut ahli materi adalah “Layak” dengan rerata skor 4,1. Menurut ahli media adalah “Sangat layak” dengan rerata skor 4,42. Sedangkan penilaian siswa secara keseluruhan pada uji coba satu lawan satu adalah “Sangat layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,6. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil adalah “Sangat layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,54. Sedangkan penilaian siswa pada uji coba lapangan adalah “Layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,14. Kesimpulan penilaian produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” secara keseluruhan adalah “Sangat layak” sebagai media pembelajaran dan latihan tambahan untuk memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini.

Kata kunci: *media pembelajaran, kartu pintar, teknik sepakbola, anak usia dini*

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini, ini dapat diselesaikan dengan lancar.

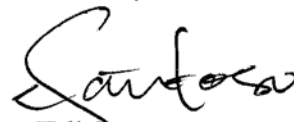
Dalam penyusunan skripsi ini pastilah dialami berbagai kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Endang Rini Sukamti, M.S., selaku Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Siswantoyo, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar berkenan memberikan waktu, nasihat, saran, serta motivasinya.
5. Bapak Nawan Primasoni, M.Or., selaku Dosen Penasehat Akademik.

6. Bapak Ibu Dosen pengajar Jurusan Pendidikan Kepelatihan khususnya Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah membekali ilmu pengetahuan dan keterampilan.
7. Bapak Ibu Staf Administrasi FIK UNY yang telah memberikan kemudahan dan pelayanan yang memuaskan.
8. Pengurus SSB SELABORA UNY dan SSB Garuda Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Seluruh Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya rekan-rekan PKO 2009, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya selama ini semoga persahabatan kita tak hilang oleh waktu, dan sukses selalu untuk kalian semua.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesainya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang melimpah dari Allah S.W.T. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun selalu diharapkan demi perbaikan-perbaikan pada masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2013  
Penulis,

  
Edi Santoso  
NIM 09602241014



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Media .....	7
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
3. Hakikat Latihan .....	12
a. Pengertian Latihan .....	12
b. Prinsip-prinsip Latihan .....	14
4. Hakikat Kartu .....	15
5. Hakikat Permainan Sepakbola .....	17
6. Teknik Dalam Permainan Sepakbola .....	17
a. Pengertian Teknik Dalam Sepakbola .....	17
b. Macam-macam Teknik Dasar Sepakbola .....	18
7. Hakikat Anak Usia Dini .....	29
8. Media Gambar di Pasaran .....	30
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31

C. Kerangka Berfikir .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>34</b>
A. Desain Penelitian .....	34
B. Definisi Operasional .....	34
1. Pengembangan Program Media .....	34
2. Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” .....	35
3. Teknik Dengan Bola dalam Sepakbola .....	35
C. Prosedur Pengembangan .....	35
1. Melakukan Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi .....	36
2. Melakukan Analisis Produk yang Akan Dikembangkan .....	37
3. Mengembangkan Produk Awal .....	37
4. Validasi Ahli .....	37
5. Revisi Produk I .....	38
6. Uji Coba Satu Lawan Satu .....	38
7. Revisi Produk II .....	38
8. Uji Coba Kelompok Kecil .....	38
9. Revisi Produk III .....	39
10. Uji Coba Lapangan .....	39
11. Revisi Produk Akhir .....	39
12. Produk Akhir .....	39
D. Subyek Uji Coba .....	40
1. Subyek Uji Coba Ahli .....	40
2. Subyek Uji Coba Satu Lawan Satu, Kelompok Kecil dan Lapangan .....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
F. Validitas Instrumen .....	43
G. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” .....	45
B. Hasil Penelitian Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” .....	48
1. Data Validasi Ahli Materi .....	48
2. Data Validasi Ahli Media .....	53
3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu .....	59
4. Data Uji Coba Kelompok Kecil .....	63
5. Data Uji Coba Lapangan .....	66
6. Data Evaluasi .....	69
a. Kelompok Kontrol .....	70
b. Kelompok Eksperiment .....	70

C. Analisis Data .....	71
1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	71
2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	75
3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu .....	83
4. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	89
5. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan .....	96
6. Analisis Data Evaluasi .....	102
a. Kelompok Kontrol .....	102
b. Kelompok Eksperiment .....	103
D. Revisi Produk .....	104
1. Data Ahli Materi .....	104
2. Data Ahli Media .....	105
E. Produk Akhir .....	106
F. Pembahasan .....	108
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
A. Kesimpulan .....	112
B. Implikasi Penelitian .....	113
C. Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kriteria Penilaian .....	44
Tabel 2. Hasil Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap I) .....	49
Tabel 3. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi (Tahap I) .....	50
Tabel 4. Skor Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II) .....	51
Tabel 5. Kriteria Penilaian .....	53
Tabel 6. Saran dan Komentar dari Ahli Materi (Tahap II) .....	53
Tabel 7. Hasil Penilaian Kualitas Media dari Ahli Media (Tahap I) .....	54
Tabel 8. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media (Tahap I) .....	56
Tabel 9. Skor Penilaian Aspek Fisik dari Ahli Media (Tahap II) .....	57
Tabel 10. Skor Penilaian Aspek Desain dari Ahli Media (Tahap II) .....	58
Tabel 11. Skor Penilaian Aspek Penggunaan dari Ahli Media (Tahap II) ..	59
Tabel 12. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu ....	60
Tabel 13. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu.....	61
Tabel 14. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Satu Lawan Satu .....	62
Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu .....	62
Tabel 16. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil ....	63
Tabel 17. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil.....	64
Tabel 18. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	65
Tabel 19. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	65
Tabel 20. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan .....	67
Tabel 21. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Lapangan ...	68

Tabel 22. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Lapangan.....	68
Tabel 23. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Lapangan.....	68
Tabel 24. Nilai Kelompok Kontrol dari Uji Coba Lapangan .....	70
Tabel 25. Nilai Kelompok Eksperiment dari Uji Coba Lapangan .....	70
Tabel 26. Kriteria Kelayakan .....	71
Tabel 27. Analisis Data Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap I) .....	72
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II) .....	73
Tabel 29. Skor Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II) .....	74
Tabel 30. Analisis Data Penilaian Aspek Fisik Produk dari Ahli Media (Tahap I).....	76
Tabel 31. Analisis Data Penilaian Aspek Desain Produk dari Ahli Media (Tahap I).....	77
Tabel 32. Analisis Data Penilaian Aspek Desain Produk dari Ahli Media (Tahap I).....	78
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II) .....	79
Tabel 34. Skor Penilaian Aspek Fisik dari Ahli Media (Tahap II) .....	80
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II) .....	80
Tabel 36. Skor Penilaian Aspek Desain dari Ahli Media (Tahap II) .....	81
Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II) ...	82
Tabel 38. Skor Penilaian Aspek Penggunaan dari Ahli Media (Tahap II) .	82
Tabel 39. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” oleh Ahli Media .....	83
Tabel 40. Penilaian Aspek Materi Uji Coba Satu Lawan Satu .....	84
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Uji Coba Satu Lawan Satu .	85
Tabel 42. Penilaian Aspek Desain Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu .....	85

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.....	86
Tabel 44. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Satu Lawan Satu.....	86
Tabel 45. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Satu Lawan Satu .....	87
Tabel 46. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.....	87
Tabel 47. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu .....	88
Tabel 48. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Satu Lawan Satu .....	88
Tabel 49. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 50. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Kartu Uji Coba Kelompok Kecil .....	91
Tabel 51. Penilaian Aspek Desain Kartu pada Uji Coba Kelompok Kecil.	91
Tabel 52. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Kelompok Kecil.....	92
Tabel 53. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	92
Tabel 54. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Kelompok Kecil .....	93
Tabel 55. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	94
Tabel 56. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Kelompok Kecil .....	94
Tabel 57. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
Tabel 58. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan .....	97
Tabel 59. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Kartu Uji Coba Lapangan ..	97
Tabel 60. Penilaian Aspek Desain Kartu pada Uji Coba Lapangan .....	98
Tabel 61. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Lapangan ..	98

Tabel 62. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk pada Uji Coba Lapangan.....	99
Tabel 63. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Lapangan.....	100
Tabel 64. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu pada Uji Coba Lapangan .	100
Tabel 65. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Lapangan.....	101
Tabel 66. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Lapangan .....	101
Tabel 67. Nilai Kelompok Kontrol dari Uji Coba Lapangan .....	103
Tabel 68. Nilai Kelompok Eksperiment dari Uji Coba Lapangan .....	103

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Passing</i> dengan kaki bagian dalam .....	19
Gambar 2. <i>Passing</i> dengan kaki bagian luar .....	19
Gambar 3. <i>Passing</i> dengan bagian punggung kaki .....	20
Gambar 4. <i>Shooting</i> (menendang bola dengan keras ke gawang lawan) ..	20
Gambar 5. <i>Dribbling</i> bola dengan kaki bagian dalam .....	21
Gambar 6. <i>Dribbling</i> bola dengan kaki bagian luar .....	22
Gambar 7. <i>Dribbling</i> bola dengan bagian punggung kaki .....	22
Gambar 8. <i>Stoping/ controlling</i> dengan kaki bagian dalam .....	23
Gambar 9. <i>Stoping/ controlling</i> dengan kaki bagian luar .....	23
Gambar 10. <i>Stoping/ controlling</i> dengan bagian punggung kaki .....	24
Gambar 11. <i>Stoping/ controlling</i> dengan bagian telapak kaki .....	24
Gambar 12. <i>Stoping/ controlling</i> dengan bagian paha .....	24
Gambar 13. <i>Stoping/ controlling</i> dengan bagian dada .....	25
Gambar 14. <i>Heading</i> sambil berdiri .....	25
Gambar 15. <i>Heading</i> sambil meloncat/melompat .....	26
Gambar 16. <i>Tackling/shielding</i> sambil berdiri .....	27
Gambar 17. <i>Tackling/shielding</i> sambil meluncur .....	27
Gambar 18. <i>Throw-in</i> tanpa awalan .....	28
Gambar 19. <i>Throw-in</i> dengan awalan .....	28
Gambar 20. menangkap bola sambil berdiri .....	29
Gambar 21. menangkap bola sambil meloncat .....	29
Gambar 22. Kartu 50 Pemain Piala Dunia 2010 .....	31
Gambar 23. Langkah-langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan .....	40
Gambar 24. Tampilan Kartu Pintar Bermain Sepakbola Produk Awal ....	46
Gambar 25. Tampilan Buku Petunjuk Produk Awal .....	47
Gambar 26. Tampilan Kotak Kartu ( <i>Box</i> ) Produk Awal .....	47



Gambar 27. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Satu Lawan Satu .....	89
Gambar 28. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
Gambar 29. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Lapangan.	102
Gambar 30. Tampilan Produk yang Harus Direvisi Menurut Saran Ahli Materi.....	105
Gambar 31. Tampilan Produk Akhir Kartu Pintar Bermain Sepakbola ....	107
Gambar 32. Tampilan Produk Akhir Buku Petunjuk Kartu Pintar Bermain Sepakbola .....	107
Gambar 33. Tampilan Produk Akhir Kotak ( <i>Box</i> ) Kartu Pintar Bermain Sepakbola.....	108

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Bimbingan Skripsi .....	118
Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi .....	119
Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Ahli Media .....	120
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi (Tahap I) .....	121
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media (Tahap I) .....	125
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi (Tahap II) .....	129
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media (Tahap II) .....	133
Lampiran 8. Angket Penilaian Untuk Peserta Didik Uji Coba Satu Lawan Satu .....	137
Lampiran 9. Angket Penilaian Untuk Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil .....	141
Lampiran 10. Angket Penilaian Untuk Peserta Didik Uji Coba Lapangan .....	145
Lampiran 11. Lembar Evaluasi Kelompok Kontrol .....	149
Lampiran 12. Lembar Evaluasi Kelompok Eksperimen .....	154
Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian .....	159
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	160
Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian .....	161
Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian .....	162
Lampiran 17. Dokumentasi Uji Coba Satu Lawan Satu .....	163
Lampiran 18. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil .....	165
Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba Lapangan .....	167
Lampiran 20. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu.....	169
Lampiran 21. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu .....	170
Lampiran 22. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Satu Lawan Satu .....	171

Lampiran 23. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu .....	172
Lampiran 24. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	173
Lampiran 25. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	174
Lampiran 26. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	175
Lampiran 27. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil .....	176
Lampiran 28. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan .....	177
Lampiran 29. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Lapangan.....	178
Lampiran 30. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Lapangan .....	179
Lampiran 31. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Lapangan .....	180
Lampiran 32. Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Kontrol Uji Coba Lapangan.....	181
Lampiran 33. Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Eksperimen Uji Coba Lapangan.....	182

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling populer di dunia. Cabang olahraga yang dimainkan secara beregu atau secara tim ini sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat. Dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan sampai orang tua, baik pria maupun wanita. Dengan demikian munculah perkumpulan-perkumpulan sepakbola sebagai wadah dan ajang untuk berlatih sepakbola seperti SSB, Akademi Sepakbola dan Diklat Sepakbola.

Sejarah permainan sepakbola adalah hanya sebagai olahraga rekreasi yaitu seperti untuk merayakan kemenangan, untuk meningkatkan kemampuan fisik prajurit perang atau hanya untuk mengisi waktu senggang (Herwin: 2004). Akan tetapi sepakbola modern seperti sekarang ini adalah untuk olahraga prestasi dan industri, berbicara tentang prestasi maka kita juga berbicara tentang pembinaan olahraga. Karena prestasi akan diraih dengan pembinaan yang tepat dan terukur. Upaya untuk meraih prestasi juga perlu perencanaan yang sistematis, dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan yaitu dimulai dari pemasalan, pembibitan dan pembinaan untuk mencapai dan meraih prestasi puncak.

Tahapan-tahapan dalam proses pembinaan sepakbola haruslah berjalan dengan baik dan tepat agar nantinya suatu prestasi puncak akan dapat diraih pada

waktu yang tepat pula sesuai dengan usia atlet. Dalam setiap cabang olahraga baik olahraga yang dipertandingkan atau yang diperlombakan memiliki tahapan latihan dalam proses pembinaannya yaitu dimulai dari keterampilan dasar atau teknik dasar, teknik lanjut dan teknik lanjutan (Kurikulum 2009 Prodi PKO).

Keterampilan atau teknik dasar dalam olahraga sepakbola harus sudah dikenalkan dan dilatihkan sejak usia dini oleh para pelatih, pembina ataupun para guru. Dalam pelaksanaan pembinaan dan pelatihan teknik dasar sepakbola harus dilatihkan dengan baik dan benar sehingga siswa atau peserta didik dapat memahami dan menguasai teknik-tekniknya dengan baik dan benar pula. Apabila siswa sudah mampu memahami dan dapat melakukan teknik dasar sepakbola dengan baik, maka siswa juga akan lebih mudah dalam mengikuti latihan yang lebih sulit.

Dalam proses pemasalan dan pembinaan olahraga sepakbola sangatlah diperlukan metode-metode dan strategi pembelajaran atau pelatihan yang tepat dan menarik serta didukung oleh ilmu-ilmu lain seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi. Disini para pelatih, pembina atau guru harus kreatif dan mempunyai strategi pembelajaran dan pelatihan dalam penyampaian materi-materi sepakbola kepada peserta didik. Proses pembelajaran dan latihan tersebut terjadi proses pengantaran pesan dari pelatih atau guru pada peserta didik. Pesan media pembelajaran dan latihan sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran dan latihan sepakbola. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak adalah cenderung ingin bermain. Metode mengajar atau melatih anak usia dini harus

dapat menyenangkan dan menarik untuk diikuti oleh peserta didik, dengan demikian tidak salah jika menggunakan konsep belajar dan bermain dalam proses pembelajaran dan latihannya. Dengan metode tersebut diharapkan akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar dan berlatih anak. Pembelajaran dan pelatihan yang menyenangkan mengandung unsur bermain dalam kegiatan pembelajaran dan latihannya. Model pembelajaran dan latihan tersebut dimaksudkan untuk memberi kenyamanan tersendiri bagi para peserta didik, sehingga sangat diperlukan suatu media yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk membantu proses penyampaian pesan.

Media merupakan sesuatu yang sangat diperlukan dalam proses belajar dan berlatih sepakbola sehingga para pelatih, pembina atau guru akan mudah menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada peserta didiknya yang cenderung masih ingin bermain tersebut. Salah satu produk media pembelajaran dibidang olahraga yang sudah ada di pasaran adalah produk media kartu dengan judul “50 Pemain Piala Dunia 2010” yang diterbitkan oleh Erlangga For Kids. Produk media kartu ini bergambarkan foto-foto pemain yang dilengkapi dengan biodata dan profil singkat dari pemain yang berlaga di pentas Piala Dunia 2010. Keunggulan, fungsi dan pesan yang didapat dari produk media kartu ini adalah anak-anak dapat mengenal dan menyaksikan laga para pesepakbola terbaik di Piala Dunia 2010. Dengan demikian, karena belum adanya media pembelajaran dan latihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola dipasaran yang dapat mengembangkan potensi dan minat belajar atau latihan sepakbola bagi peserta

didik, maka produk media kartu dengan judul “50 Pemain Piala Dunia 2010” sangat penting untuk dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang nantinya diharapkan akan menjadi sumber belajar dan berlatih bagi peserta didik.

Penelitian ini bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran atau latihan guna mempermudah pengenalan teknik-teknik dengan bola dalam permainan sepakbola untuk usia dini. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran dua dimensi yaitu dalam bentuk kartu. Kartu adalah objek berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal atau plastik yang digunakan untuk berbagai keperluan. Produk ini disebut Kartu Pintar Bermain Sepakbola.

Kartu Pintar Bermain Sepakbola akan dibuat dengan konsep agar anak dapat belajar atau berlatih sambil bermain dalam proses pembelajaran dan pelatihan sepakbola. Dengan demikian Kartu Pintar Bermain sepakbola diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar atau latihan tambahan dan media alternatif dalam pembelajaran dan latihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas dapat diambil judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran sebagai bentuk latihan tambahan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola dalam bentuk kartu.
2. Para peserta didik masih sulit dalam memahami materi, karena karakteristik anak yang cenderung masih ingin bermain dan terbatasnya sumber belajar.
3. Perlunya pengembangan suatu media pembelajaran dan latihan yang baru, agar peserta didik dapat lebih tertarik dan dapat mengembangkan potensi serta minat belajar berlatih sepakbola.

## **C. Pembatasan Masalah**

Produk pengembangan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini ini akan dibatasi, yaitu hanya terbatas pada materi latihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola.

## **D. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini?



### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini di luar dari kegiatan latihan praktik di lapangan.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dan latihan peserta didik dan juga dapat mengangkat motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri karena proses belajar dan latihan yang tidak membosankan.

#### **2. Bagi Pelatih, Pembina atau Guru**

Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dapat mempermudah para pelatih, pembina atau guru dalam memberikan atau memperkenalkan materi belajar dan latihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada peserta didik yang cenderung masih ingin bermain.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Media**

Definisi media sampai saat ini belum ada ketepatan yang digunakan sebagai pegangan, karena setiap pakar mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan dalam upaya pengenalan teknik-teknik dengan bola cabang olahraga sepakbola kepada anak usia dini. Adapun pengertian media menurut Azhar Arsyad (2011: 3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah “*wasaaail*” atau perantara, pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2002: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa 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, memperoleh dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan sebagai berikut. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Fleming (1987:234) dalam Azhar Arsyad (2002: 3) media diganti dengan kata *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Heinich dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad (2002: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Hamidjojo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, 1975 dalam Azhar Arsyad (2002:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

dari pengirim ke penerima sehingga proses mengajar atau melatih dapat berjalan secara optimal.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

Dikemukakan oleh Heinich dalam Farittodi (2008), dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai *“Anything that carries information between a source and receiver”* Sistem pembelajarn media diartikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Gagne dan Briggs (Ratna Wilis, 1996:2) dalam Farittodi (2008) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1992:2) dalam Farittodi (2008) ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai jenis menurut Sri Anifah Wiryawan dan Noorhadi, 1994 (Sumantri dan Permana, 1998:183)

dalam Farittodi (2008), bahwa jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu:

1. *Media Visual*

*Media visual* adalah media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Meliputi: media grafis, gambar, dan proyeksi.

2. *Media Audio*

*Media audio* adalah media yang memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Meliputi: radio, kaset, dan *tape recorder*.

3. *Media Audio-Visual*

*Media audio-visual* adalah media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati, tetapi juga dapat didengar. Meliputi: televisi, video, dan multimedia.

4. *Media Benda Asli dan Orang*

Media ini adalah merupakan benda sebenarnya. Meliputi: *specimen*, *mocks-up*, dan diorama.

Pembelajaran memerlukan perpaduan indera yang berbeda untuk menyerap materi atau informasi yang disampaikan. Menurut Dale dalam Azhar Arsyad (2002:10) memperkirakan bahwa perolehan pembelajaran melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Media yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” berbentuk gambar.

Beberapa dasar pertimbangan pengklasifikasian media pembelajaran antara lain berdasarkan bentuk dan ciri-ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat keabstraan pengalaman belajar yang disampaikan berdasarkan indera yang difungsikan sebagai berikut:

1. Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya:

Menurut Ch. Ismanati (2001:30) dalam Farittodi (2008)

mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk yaitu:

- a. Berdasarkan dimensinya:
  - 1. Media dua dimensi.
  - 2. Media tiga dimensi.
- b. Berdasarkan penyajiannya:
  - 1. Media tanpa diproyeksikan.
  - 2. Media yang diproyeksikan:
    - a. Media proyeksi diam.
    - b. Media proyeksi bergerak.

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan ciri fisiknya menurut

Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Rena Kusuma Dewi, 2004:56)

dalam Farittodi (2008) menjadi delapan tipe yaitu:

- a. Benda sebenarnya, berbagai jenis media yang menampilkan pesan itu sendiri, ada beberapa macam seperti orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
- b. Presentasi verbal.
- c. Presentasi grafis.
- d. Potret/gambar diam (*still picture*).
- e. Film (*motion picture*).
- f. Rekam suara.
- g. Program/ pengajaran berprograman.
- h. Simulasi.

2. Berdasarkan tingkat pengalaman yang disampaikan:

Edgar Dale (Rena Kusuma Dewi, 2004:58) dalam Farittodi (2008)

mengklasifikasikan jenjang pengalaman dalam bentuk bagan yang terkenal

dengan sebutan kerucut pengalaman (*cone of experiences*). Ch. Ismanati

(2001:30) dalam Farittodi (2008) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan tingkat pengalaman yang disampaikan, sebagai berikut:

- a. Pengalaman langsung.
- b. Pengalaman tiruan.
- c. Pengalaman verbal.

3. Klasifikasi berdasarkan indera yang menerima menurut Ch, Ismanati

(2001:30) dalam Farittodi (2008) sebagai berikut:

- a. Media *audio*.
- b. Media *visual*.
- c. Media *audio-visual*.

4. Berdasarkan jumlah penggunaannya menurut Ch. Ismanati (2001:30)

dalam Farittodi (2008) sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran individu.
- b. Media pembelajaran kelompok.
- c. Media pembelajaran masal.

Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” termasuk ke dalam media pembelajaran *visual* yang berupa gambar. Oleh karena dalam pembelajaran yang efektif sering kali membutuhkan penyampaian pesan berupa pengalaman langsung, lengkap dan memiliki kesan yang mendalam.

### **3. Hakikat Latihan**

#### **a. Pengertian Latihan**

Menurut Sukadiyanto (2010: 7) Latihan merupakan istilah yang berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang dapat mengandung beberapa

makna, seperti *practice*, *exercises*, dan *training*. Kata-kata tersebut mempunyai makna atau arti yang sama dalam istilah bahasa Indonesia yaitu latihan.

Pengertian latihan yang berasal dari kata *practice* merupakan aktivitas untuk meningkatkan keterampilan berolahraga dengan menggunakan berbagai peralatan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraganya. Sebagai contoh, apabila pemain sepakbola agar dapat mencetak gol dalam sudut sempit, maka diperlukan *practice* dalam *finishing* yaitu dengan menggunakan alat bantu berupa gawang berukuran kecil.

Pengertian latihan yang berasal dari kata *exercises* merupakan perangkat utama dalam proses latihan harian untuk meningkatkan kualitas fungsi sistem organ tubuh manusia, sehingga mempermudah atlet dalam penyempurnaan gerakannya. Latihan *exercises* merupakan materi latihan yang disusun oleh pelatih, seperti: 1. Pembukaan atau Pengantar latihan; 2. Pemanasan; 3. Latihan Inti; 4. Pendinginan.

Pengertian latihan yang berasal dari kata *training* merupakan suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktik, menggunakan metode dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah, memakai prinsip pendidikan yang terencana dan teratur sehingga tujuan latihan dapat tercapai tepat pada waktunya (Sukadiyanto, 2010:9).



Berdasarkan pengertian-pengertian latihan di atas, maka produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan akan memiliki fungsi dan peran dalam proses latihan bagi anak usia dini yang cenderung masih ingin bermain.

#### **b. Prinsip-prinsip Latihan**

Prinsip latihan merupakan hal-hal yang harus ditaati, dilakukan, atau dihindari agar tujuan latihan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Prinsip latihan sangat berperan terhadap aspek fisiologis dan psikologis olahragawan, serta dapat mendukung dalam meningkatkan kualitas latihan. Prinsip latihan juga akan dapat menghindarkan olahragawan dari rasa sakit dan menghindari cedera selama proses latihan berlangsung apabila prinsip-prinsip latihan tersebut diterapkan dengan baik dan tepat. Para pelatih sangat diharapkan memahami prinsip-prinsip latihan tersebut dan kemudian dapat menerapkannya dalam proses latihan.

Berikut ini beberapa prinsip-prinsip latihan sebagai pedoman agar tujuan latihan dapat tercapai dengan tepat menurut Sukadiyanto (2010). Antara lain: prinsip kesiapan, individual, adaptasi, beban lebih, progresif, spesifik, variasi, pemanasan dan pendinginan, latihan jangka panjang, prinsip berkebalikan, tidak berlebihan, dan sistematis.

#### **4. Hakikat Kartu**

Kartu adalah kertas persegi panjang yang agak tebal digunakan untuk berbagai keperluan (Isyono 2006:262). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah sebuah objek kecil tipis datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik.

Menurut John D. Latuheru (1988 : 41) dalam Das Salirawati, media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan. Media ini antara lain berupa: gambar, grafik, model dan benda asli.

Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan memahami materi yang disampaikan oleh pelatih atau guru dengan bantuan media kartu.

Tujuan penggunaan media kartu menurut Oemar Hamalik (1994 :18 – 19) dalam Das Salirawati antara lain:

1. Membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Melalui alat/ media siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya lebih tepat, sehingga akan menimbulkan keinginan dan minat belajar yang baru.
2. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.
3. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman yang konkrit berintegrasi menjadi pengertian/ kesimpulan yang abstrak.

Lebih lanjut John Latuheru dalam Das Salirawati menyatakan, keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah:

1. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
2. Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, dan surat kabar di perpustakaan.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
5. Menghemat waktu dan tenaga guru.
6. Menarik perhatian siswa.

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991 : 30) dalam Das Salirawati media kartu atau *flash cards* biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa. Kelebihan media kartu selain bentuknya sederhana, mudah dibuat, juga praktis (mudah disimpan, dibawa, dan dimainkan).

Menurut John Latuheru (1988 : 112) dalam Das Salirawati permainan kartu dapat mengajarkan fakta atau konsep secara tepat guna, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan mendorong siswa untuk saling membantu (menyangkut ranah afektif).

Beberapa kekurangan penggunaan media kartu adalah terkadang ukurannya terlalu kecil untuk kelompok siswa yang cukup besar dan tanggapan siswa bisa berbeda terhadap gambar yang sama. Namun demikian, bila dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh media kartu tetap baik digunakan dalam proses pembelajaran dan latihan, minimal peserta didik memperoleh pengalaman belajar dan latihan yang berbeda dari biasanya dan juga terbantu imajinasinya.

## **5. Hakikat Permainan Sepakbola**

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukuman (Sucipto, 2000:7). Sedangkan menurut Agus Salim (2008: 10) pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki yang dilakukan dengan tangkas, sigap dan baik dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu 2x 45 menit. Dengan demikian sepakbola dapat dikatakan olahraga permainan beregu yang setiap regunya beranggotakan sebelas orang, dan dimainkan dengan menggunakan kaki dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan aturan dan tata cara yang telah ditentukan oleh induk organisasi.

## **6. Teknik Dalam Permainan Sepakbola**

### **a. Pengertian Teknik Dalam Sepakbola**

Teknik pada umumnya dapat diartikan sebagai rangkuman cara atau metode yang dipergunakan dalam pelaksanaan gerakan pada cabang olahraga yang bersangkutan. Sedangkan teknik dalam sepakbola adalah semua gerakan yang ada dalam olahraga sepakbola.

## **b. Macam-macam Teknik Dasar Sepakbola**

Teknik dasar dalam permainan sepakbola terdapat dua kategori, yaitu teknik dasar tanpa bola dan teknik dasar dengan bola. Menurut Herwin (2004), teknik dasar tanpa bola dalam permainan sepakbola adalah berlari dengan langkah pendek, berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, berbalik, dan berhenti tiba-tiba. Sedangkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola antara lain:

### **1. *Ballfeeling* (Pengenalan dengan bola)**

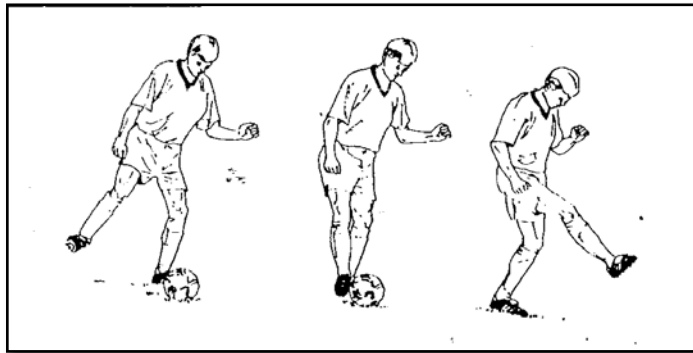
*Ballfeeling* merupakan ketajaman perasaan seseorang dalam mengantisipasi gerakan-gerakan bola (Depdikbud, 1982:12). Menurut Subagyo Irianto, yang dimaksud dengan penguasaan bola adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan bola dengan semua bagian badan yang sah dalam berbagai situasi. Teknik *ballfeeling* sangat tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia. Adapun bentuk-bentuk latihan teknik *ballfeeling* dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian badan yang dominan untuk menguasai bola, yaitu bagian kaki, bagian paha dan bagian kepala.

### **2. *Passing* (Menendang bola)**

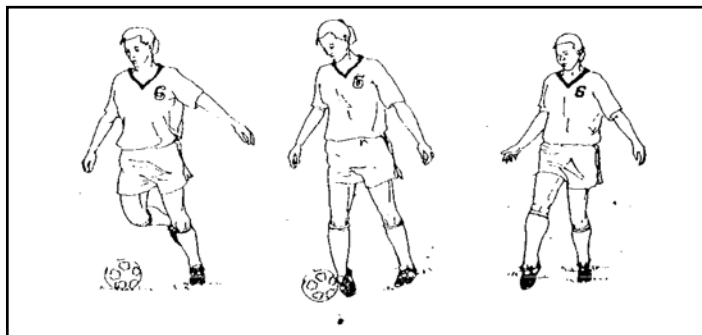
Tujuan dari *passing* dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan atau mengoper bola kepada pemain lain agar bola tetap dalam penguasaan. Berdasarkan berkenaan

bagian kaki terhadap bola, *passing* dibedakan menjadi tiga macam, yaitu *passing* dengan kaki bagian dalam, *passing* dengan kaki bagian luar dan *passing* dengan bagian punggung kaki.

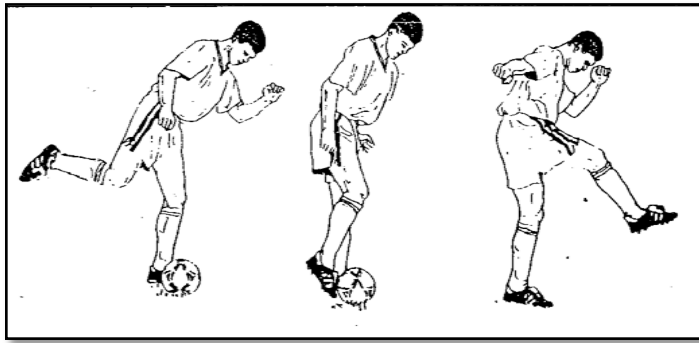
Teknik *passing* dengan kaki bagian dalam dan *passing* dengan kaki bagian luar akan lebih tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia. Sedangkan untuk teknik *passing* dengan bagian punggung kaki akan lebih tepat dilatihkan kepada kelompok usia 12 tahun ke atas.



Gambar 1. *Passing* dengan kaki bagian dalam.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



Gambar 2. *Passing* dengan kaki bagian luar.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



Gambar 3. *Passing* dengan bagian punggung kaki.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

### 3. *Shooting* (Melesatkan bola ke gawang lawan)

Tujuan dari *shooting* dalam permainan sepakbola pada umumnya adalah untuk mencetak gol ke gawang lawan dengan keras. Teknik *shooting* ini lebih tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia

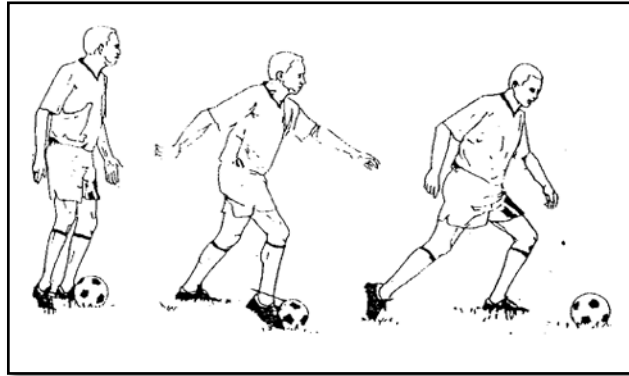


Gambar 4. *Shooting* (menendang bola dengan keras ke gawang lawan).

Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

#### 4. *Dribbling* (menggiring bola)

Tujuan dari *dribbling* dalam permainan sepakbola adalah untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan dan menghambat permainan. Berdasarkan perkenaan bagian kaki terhadap bola, teknik *dribbling* dibedakan menjadi tiga macam, yaitu *dribbling* kaki bagian dalam, *dribbling* kaki bagian luar yang lebih tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia dan *dribbling* punggung kaki yang lebih tepat dilatihkan kepada kelompok usia 12 tahun ke atas.

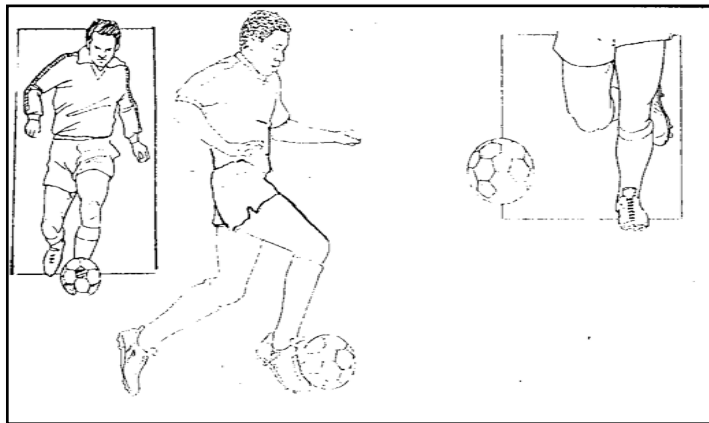


Gambar 5. *Dribbling* bola dengan kaki bagian dalam.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.





Gambar 6. *Dribbling* bola dengan kaki bagian luar.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

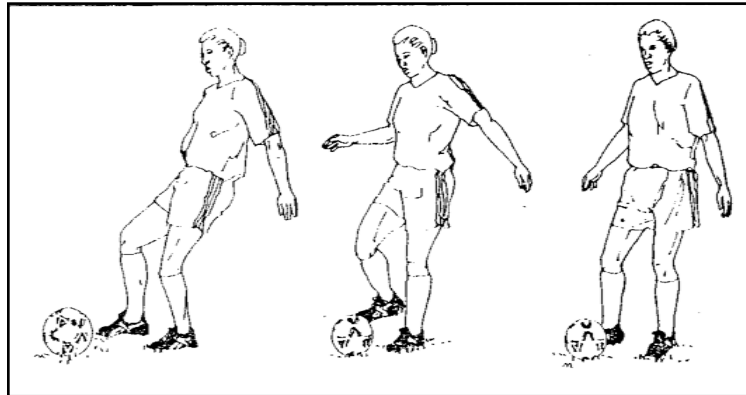


Gambar 7. *Dribbling* bola dengan bagian punggung kaki.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

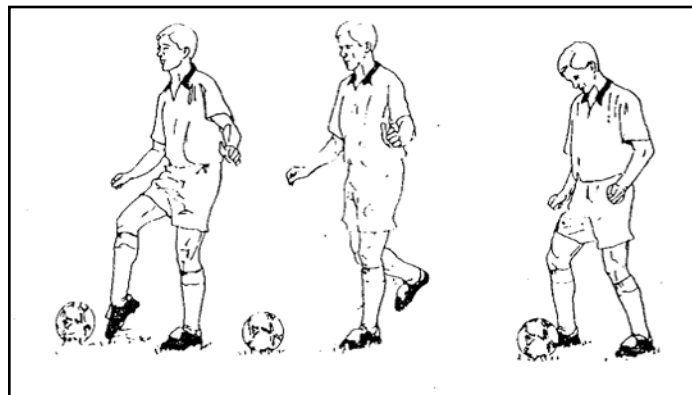
#### 5. *Stoping/ Controlling* (menghentikan dan menguasai bola)

Dalam permainan sepakbola, tujuan dari *stoping/ controlling* adalah untuk mengamankan bola dalam permainan tim sendiri tetap terjaga, menahan bola untuk mengoper bola ke teman atau daerah, untuk mencetak gol, untuk menguasai permainan bagi tim (Herwin, 2004:39). Berdasarkan perkenaan bola dengan bagian tubuh, *stoping/ controlling*

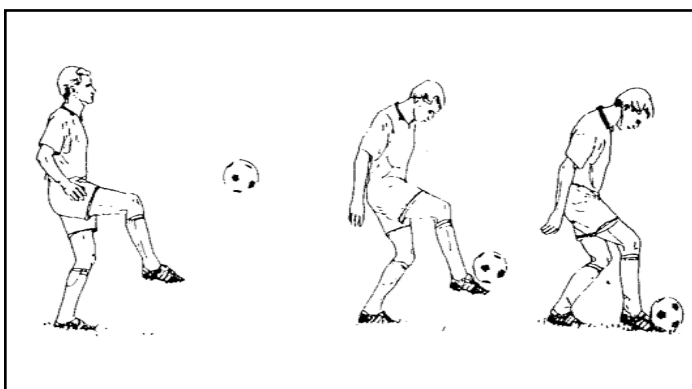
dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu *stopping/ controlling* dengan kaki bagian dalam, *stopping/ controlling* dengan kaki bagian luar, *stopping/ controlling* dengan punggung kaki, *stopping/ controlling* dengan telapak kaki yang tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia dan *stopping/ controlling* dengan bagian paha dan *stopping/ controlling* dengan bagian dada yang lebih tepat dilatihkan kepada kelompok usia 12 tahun ke atas.



Gambar 8. *Stopping/ controlling* dengan kaki bagian dalam.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

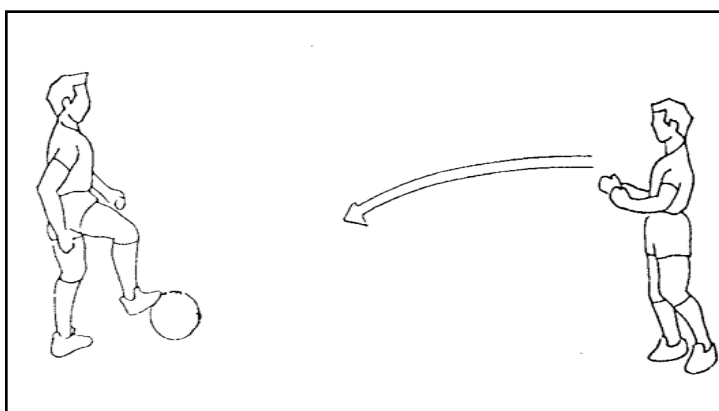


Gambar 9. *Stopping/ controlling* dengan kaki bagian luar.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



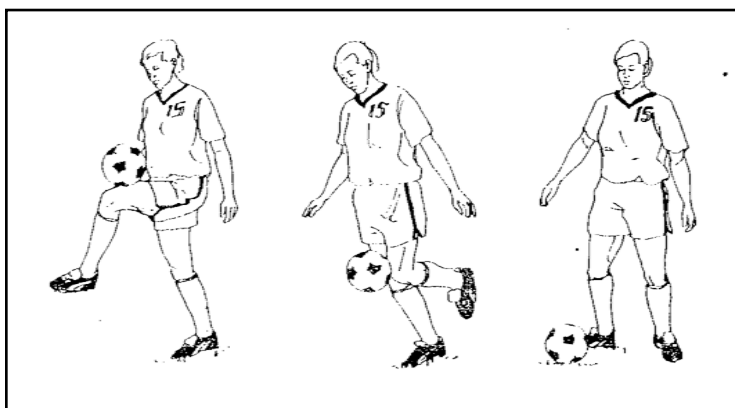
Gambar 10. *Stoping/ controlling* dengan bagian punggung kaki.

Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



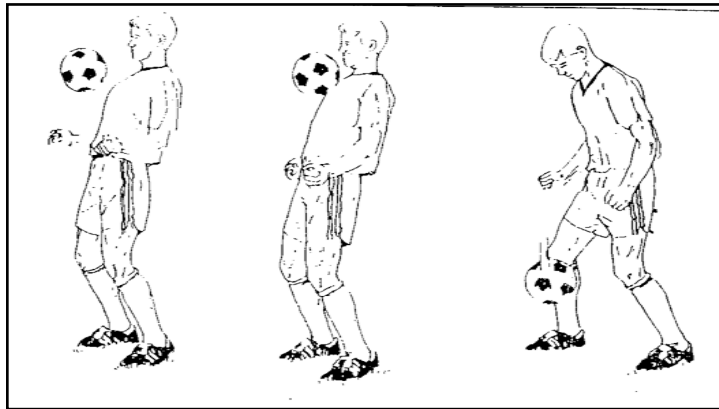
Gambar 11. *Stoping/ controlling* dengan bagian telapak kaki.

Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



Gambar 12. *Stoping/ controlling* dengan bagian paha.

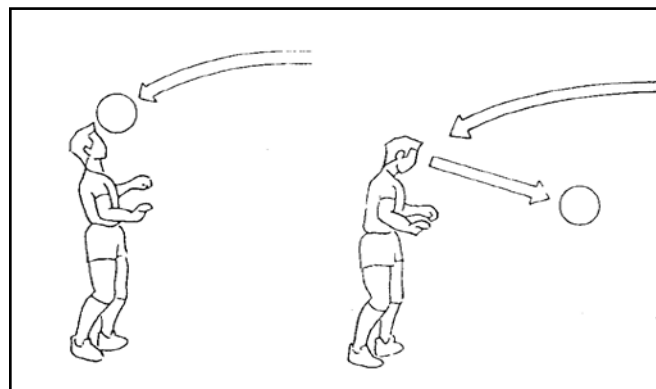
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



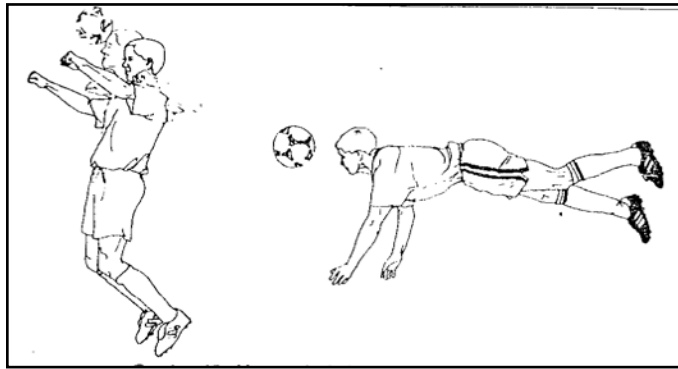
Gambar 13. *Stoping/ controlling* dengan bagian dada.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

#### 6. *Heading* (menyundul bola)

Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan, mencetak gol dan untuk mematahkan serangan lawan. Berdasarkan pergerakan badan, teknik *heading* dibedakan menjadi dua, yaitu *heading* sambil berdiri yang tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia dan *heading* sambil melompat atau meloncat yang akan lebih tepat dilatihkan kepada kelompok usia 12 tahun ke atas.



Gambar 14. *Heading* sambil berdiri.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



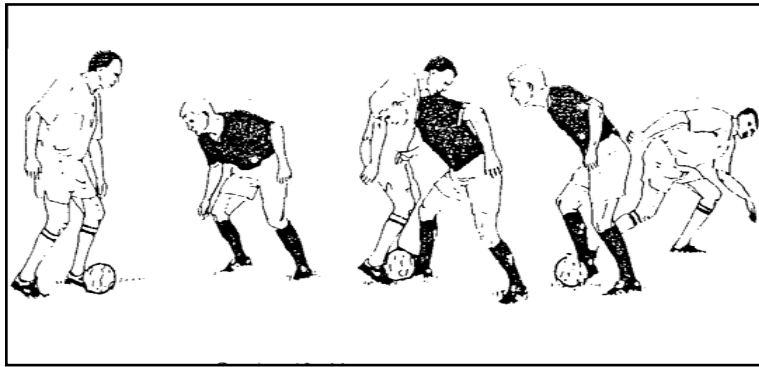
Gambar 15. *Heading* sambil meloncat/melompat.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

#### 7. *Feinting* (gerak tipu)

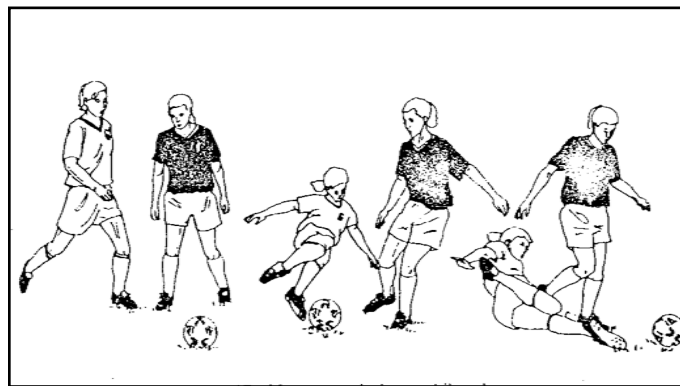
*Feinting* adalah gerak tipu dalam permainan sepakbola bertujuan untuk melewati lawan, sehingga mampu melakukan operan bola ke teman dengan baik ataupun mencetak gol ke gawang lawan. Teknik *feinting* ini dapat dilatihkan kepada semua kelompok usia.

#### 8. *Tackling/shielding* (merampas bola)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri yang tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia dan merampas bola sambil meluncur yang lebih tepat dilatihkan kepada kelompok usia 12 tahun ke atas.



Gambar 16. *Tackling/shielding* sambil berdiri.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



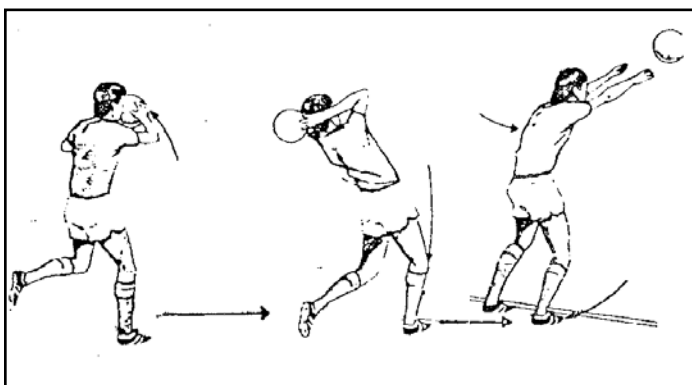
Gambar 17. *Tackling/shielding* sambil meluncur.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

#### 9. *Throw-in* (lemparan ke dalam)

*Throw-in* adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan setelah bola keluar melewati garis tepi lapangan. lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan yang sangat tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia.



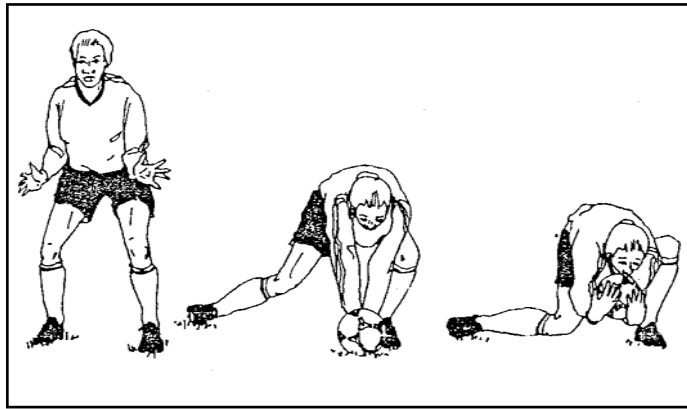
Gambar 18. *Throw-in* tanpa awalan.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



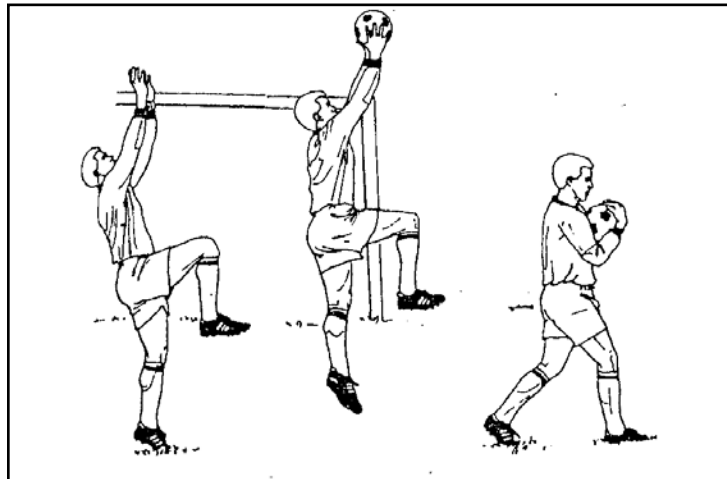
Gambar 19. *Throw-in* dengan awalan.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

#### 10. *Goal keeping* (menjaga gawang)

Menjaga gawang merupakan pertahanan terakhir dalam permainan sepakbola dengan berbagai teknik tangkapan, baik sambil berdiri atau pun sambil melompat dan meloncat yang tepat dilatihkan kepada semua kelompok usia.



Gambar 20. menangkap bola sambil berdiri.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.



Gambar 21. menangkap bola sambil meloncat.  
Sumber: Sucipto, dkk. Sepakbola 1999/2000.

## 7. Hakikat Anak Usia Dini (6-12 Tahun)

Usia dini merupakan usia sangat bagus untuk olahraga, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan tubuh. Aktivitas fisik yang cukup akan membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik melakukan aktivitas gerak tubuh bukan hanya bermanfaat untuk



pertumbuhan dan perkembangan fisik semata melainkan juga sangat penting untuk perkembangan daya pikir dan kreativitasnya.

Menurut Endang Rini S (2007:69-70) anak usia 6-13 tahun merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat terutama sistem saraf dan pertumbuhan otot. Pada usia ini anak dikenalkan dengan dasar-dasar seperti berjalan, berlari, melempar, menendang, memanjat dan memukul melalui variasi gerakan yang menyenangkan, biasanya dalam bentuk permainan. Latihan untuk anak usia 6-13 tahun ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dan kekayaan gerak dasar menggunakan metode bermain. Menurut Syaiful Bahri (2002:89) anak usia sekolah dasar merupakan individu yang sangat aktif dalam melakukan aktifitas fisik dan mengisi waktu luang. Hal ini sesuai dengan pendapat Phill Yanuar Kiran (dalam Nasution S, 1995:15) menyatakan bahwa mereka tidak biasa tinggal diam dan selalu bergerak hampir setiap stimulus atau rangsang yang datang dari sekelilingnya selalu dijawab dengan gerakan. Mereka selalu ingin mengetahui dan mencoba sesuatu yang dilihatnya.

## **8. Media Gambar Di Pasaran**

Salah satu media sebagai media pembelajaran dibidang olahraga yang sudah ada di pasaran adalah 50 Pemain Piala Dunia 2010. Dengan adanya kartu tersebut anak-anak dapat menyaksikan laga para pesepakbola terbaik di Piala Dunia 2010 Afrika Selatan. Kartu-kartu ini bergambarkan

foto pemain yang dilengkapi dengan biodata dan profil singkat pemain yang berlaga di pentas Piala Dunia 2010.



Gambar 22. Kartu 50 Pemain Piala Dunia 2010  
Sumber: *Erlangga for Kids*.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Farittodi Barri Arrohhim (2008) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Stempel “Si Cerdas” (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini. Adapun hasilnya adalah hasil penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran materi teknik dasar pencak silat untuk usia dini. Pengembangan media pembelajaran stempel “Si Cerdas” ditekankan pada 4 unsur, yaitu segi materi, segi desain buku kerja dan evaluasi, segi desain stempel, dan segi desain tas yang dinilai baik oleh subyek uji coba, sesuai dengan aspek-

aspek penilaian. Media pembelajaran stempel “Si Cerdas” layak digunakan untuk memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk usia dini.

Penelitian yang dilakukan Dwi Pornomo (2008) yang berjudul Pengembangan Media Modul Mata Pelajaran Sains Kelas V Sekolah Dasar. Adapun hasilnya adalah hasil penelitian ini menyatakan bahwa media modul pelajaran dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh siswa SD kelas V, uji coba lapangan menunjukkan media modul pelajaran dari segi materi memiliki kelayakan 100% yang dikategorikan layak, segi *cover*/ sampul memiliki kelayakan 100% yang dikategorikan layak, segi visualisasi/gambar dan tulisan memiliki kelayakan 100% yang dikategorikan layak, segi media memiliki kelayakan 100% yang dikategorikan layak. Sedangkan dari hasil tes menunjukkan ada peningkatan prestasi. Media modul pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran sains yang mengacu pada kurikulum SD yang digunakan.

### **C. Kerangka Berfikir**

Tahapan dalam proses pembinaan sepakbola yang nantinya untuk mencapai suatu prestasi puncak harus berjalan dengan baik dan tepat. Tahapan tersebut harus disesuaikan dengan tingkatan atau usia siswa. Tingkatan atau usia siswa yang masih dini diberikan materi-materi latihan dasar yaitu seperti teknik dasar sepakbola.

Melihat dan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini yaitu salah satunya adalah gemar bermain, mengharuskan seorang pelatih atau guru yang profesional harus ekstra dalam pembelajaran dan pelatihannya. Pelatih atau guru

harus dapat membuat sepakbola menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik, yaitu dengan menggunakan metode-metode atau suatu strategi pembelajaran atau strategi pelatihan yang lebih bervariasi, tepat dan menarik agar siswa atau peserta didiknya mampu memahami dan dapat melakukan suatu teknik yang baik dan tepat pula. Dengan demikian penulis tertarik untuk mengembangkan suatu metode dengan membuat atau menciptakan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran olahraga dicabang sepakbola di luar kegiatan latihan secara praktik di dalam lapangan.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk.

Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru atau pelatih, materi pembelajaran untuk peserta didik, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, dan lain sebagainya.

### **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah:

#### **1. Pengembangan program media**

Pengembangan program media adalah suatu upaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi dan memvalidasi suatu program media.

## 2. Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”

Media pembelajaran dan latihan merupakan alat yang digunakan oleh seorang pengajar atau pelatih untuk penyampaian materi pembelajaran dan latihan kepada peserta didik.

Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam penelitian pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi teknik dengan bola dalam permainan sepakbola, didesain agar peserta didik tertarik dan senang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta dalam proses belajar atau latihan. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa media pembelajaran dan latihan dalam bentuk kartu.

## 3. Teknik dengan bola dalam sepakbola

Materi teknik dengan bola dalam sepakbola yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini adalah keseluruhan materi teknik dengan bola dalam permainan sepakbola yang sesuai dengan karakteristik anak.

### **C. Prosedur Pengembangan**

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan

demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya memvalidasi.

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:163) menyarankan menggunakan prosedur sepuluh langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
2. Melakukan perencanaan.
3. Mengembangkan produk awal.
4. Melakukan uji lapangan permulaan.
5. Melakukan revisi terhadap produk utama.
6. Melakukan uji lapangan utama.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional.
8. Melakukan uji lapangan operasional.
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu pengembang hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian pengembangan ini sudah memiliki prototipe produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dan latihan serta analisis kebutuhan pembelajaran dan latihan. Tahap ini

dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan Pengajaran Mikro dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) melatih sepakbola di SSB.

2. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan. Dapat dilakukan melalui observasi dan wawancara personal. Dalam kegiatan observasi dan wawancara personal, peserta didik merasa jenuh dengan metode latihan yang hanya dilakukan di dalam lapangan dan peserta didik membutuhkan sesuatu yang baru berupa permainan dalam kegiatan belajar dan latihannya.

3. Mengembangkan produk awal

Tahap ini dilakukan perencanaan dengan membuat desain produk, menyusun sumber bahan dan materi serta menyusun produk. Peneliti melakukan kegiatan konsultasi kepada dosen atau pakar sepakbola, mencari buku-buku referensi, melakukan pengambilan gambar dan editing gambar yang selanjutnya untuk dicetak.

4. Validasi ahli

Hasil dari pengembangan produk tersebut terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh para ahli media pembelajaran dan ahli di bidang sepakbola.



#### 5. Revisi produk I

Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang pertama selanjutnya digunakan dalam uji coba perorangan.

#### 6. Uji coba satu lawan satu

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Uji coba pertama melibatkan 5 peserta didik.

#### 7. Revisi produk II

Berdasarkan uji coba pertama, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba kelompok kecil.

#### 8. Uji coba kelompok kecil

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba produk (satu lawan satu). Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subyek penelitian sejumlah 10 orang peserta didik di SSB. Kepada setiap 5 peserta didik diberikan 1 media (media dioperasikan secara kelompok), selanjutnya peserta didik diminta untuk mengevaluasi media tersebut dengan mengisi angket yang telah disediakan.

#### 9. Revisi produk III

Berdasarkan uji coba kelompok kecil akan dilakukan revisi produk apabila masih diketahui ada kekurangan dalam media pembelajaran tersebut.

#### 10. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk menggunakan dan mengevaluasinya menggunakan angket yang telah disediakan. Dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba produk. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai subyek yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

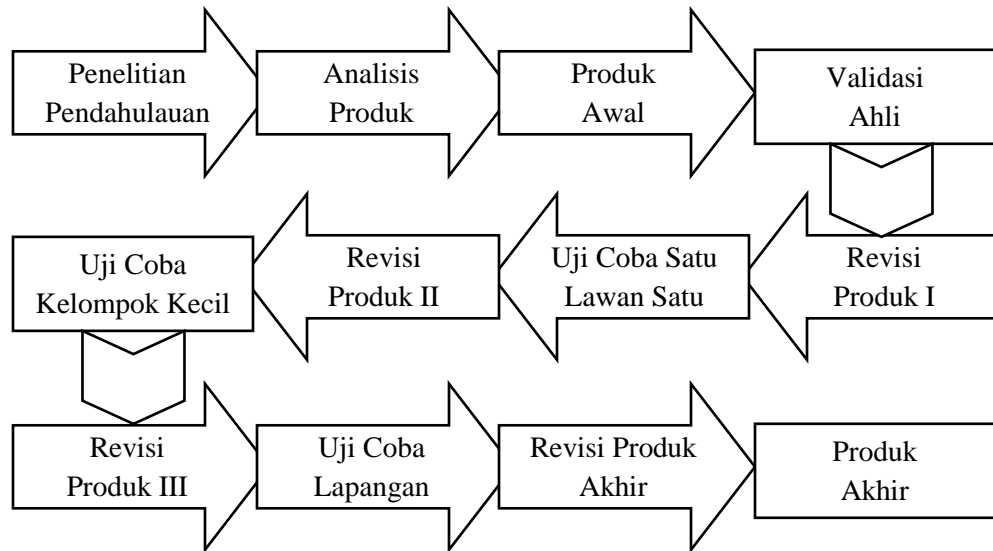
#### 11. Revisi produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, maka akan diketahui tingkat kelayakan produk melalui hasil data yang diperoleh. Penelitian ini akan dilakukan revisi produk apabila masih diketahui kekurangan dalam media pembelajaran tersebut.

#### 12. Produk akhir

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, maka produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini ditunjukkan pada gambar 23 berikut.



Gambar 23. Langkah-langkah Penggunaan Metode Penelitian dan Pengembangan

#### D. Subyek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subyek uji coba ahli
  - a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar sepakbola yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dengan bola dalam permainan sepakbola yang dikemas dalam media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah

sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media pembelajaran

Ahli media yang dimaksud adalah pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran.

2. Subyek uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan lapangan

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik SSB Selabora UNY dan SSB Garuda Jaya Yogyakarta kelompok usia 6-12 tahun berjumlah 35 orang anak. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 5 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 10 peserta didik, dan tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 peserta didik.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2011:218) *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subyek.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011:102) instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner).

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142).

Suharsimi Arikunto (1993:140) menyatakan, jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu:

- a. Angket pilihan ganda
- b. Angket isian
- c. *Check list*
- d. Skala bertingkat (*rating scale*)

Kemudian membedakan cara memberikan respon menjadi dua, yaitu:

- a. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
- b. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (  $\sqrt{\phantom{x}}$  ) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan angket tertutup, dimana pada halaman berikutnya disertai dengan kolom saran. Angket atau kuesioner tersebut diberikan kepada dosen ahli media pembelajaran, pelatih atau guru ahli materi, dan peserta didik.

Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan media dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

#### **F. Validitas Instrumen**

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Validasi instrumen untuk ahli materi dan ahli media dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian tentang materi yang akan diuji dan kriteria media pembelajaran.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui kegiatan validasi ahli dan kegiatan uji coba yang berupa masukan, tanggapan serta kritik dan saran. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan Sangat tidak sesuai/Sangat tidak layak, Tidak sesuai/Tidak layak, Cukup sesuai/Cukup layak, Sesuai/Layak, Sangat sesuai/Sangat layak yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian

skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo yang dikutip oleh Antonius Bnani (2011:52), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Layak	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Layak	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Ketentuan:

Rerata skor ideal (  $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)  
 Simpangan baku skor ideal :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)  
 X ideal : Skor empiris

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”**

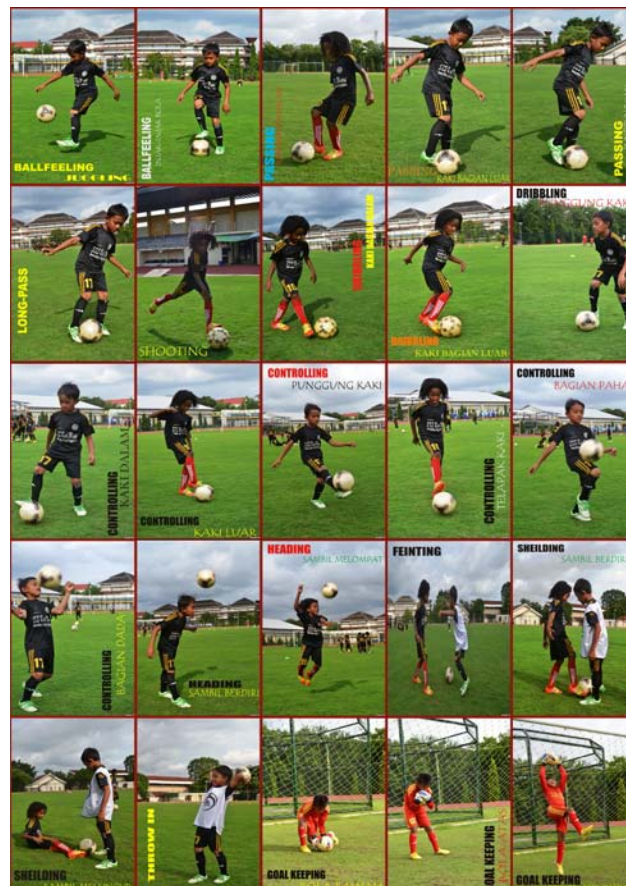
Media pembelajaran dan latihan yang dikembangkan berupa media dua dimensi yaitu dalam bentuk kartu. Produk awal yang dihasilkan dinamakan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” untuk memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini. Produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dikembangkan dengan konsep agar anak dapat belajar dan berlatih sambil bermain dalam proses pembelajaran dan latihan sepakbola. Dengan demikian Kartu Pintar Bermain Sepakbola diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar atau latihan dan media alternatif dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini.

Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan adalah sekumpulan kartu yang menggambarkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini. Kartu ini dapat digunakan untuk bermain dan sebagai sumber belajar atau berlatih khususnya bagi para siswa di SSB secara kreatif dan mandiri. Jumlah kartu sebanyak 25 lembar yang dapat dimainkan secara berkelompok yaitu “Permainan Puzzle Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.



Produk yang dikembangkan juga dilengkapi dengan buku petunjuk yang berisi tentang petunjuk Permainan Puzzle Kartu Pintar Bermain Sepakbola, langkah-langkah pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola, serta tujuan dan manfaat teknik dalam permainan sepakbola. Diharapkan buku ini juga menjadi sumber belajar bagi para peserta didik di SSB agar dapat mengenal, memahami dan dapat melakukan teknik dalam permainan sepakbola dengan baik dan tepat sesuai kelompok usianya.

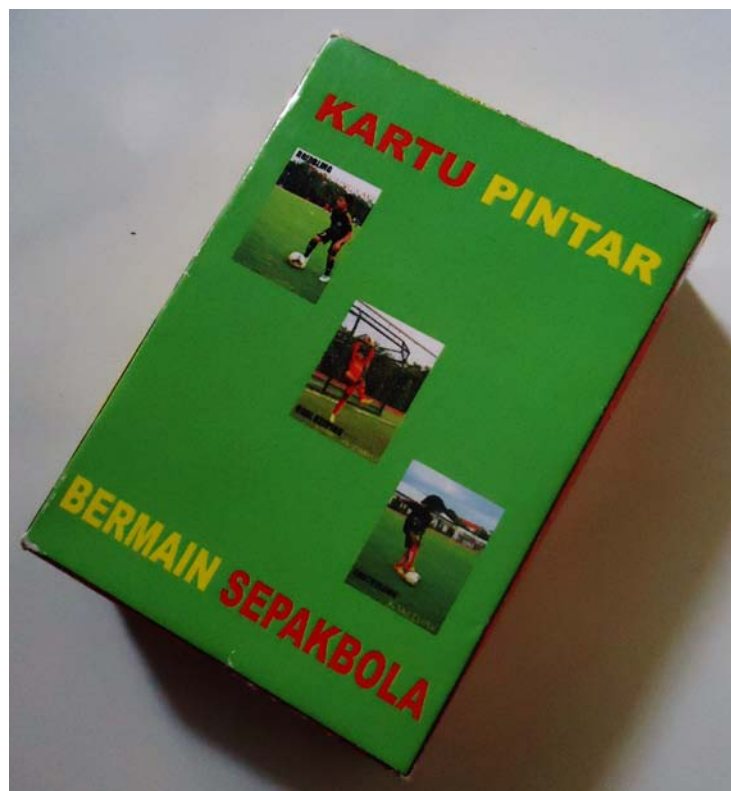
Tampilan produk awal “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sebelum divalidasi oleh ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.



Gambar 24. Tampilan Kartu Pintar Bermain Sepakbola Produk Awal



Gambar 25. Tampilan Buku Petunjuk Produk Awal



Gambar 26. Tampilan Kotak Kartu (Box) Produk Awal

## **B. Hasil Penelitian Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”**

### **1. Data Validasi Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Subagyo Irianto, M.Pd. beliau adalah salah seorang dosen Kepelatihan Sepakbola, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta serta menjabat sebagai staf pelatih di klub PSIM Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang olahraga sepakbola sangat memadai.

Penilaian dari ahli materi dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

#### **1. Tahap I**

Pengambilan data ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 10 Januari 2013, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” beserta lembar penilaian yang berupa kuesioner atau angket dengan alternatif jawaban “Ya” untuk jawaban “Jika sesuai” dan “Tidak” untuk jawaban “Jika tidak sesuai”.

Penilaian kualitas materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” oleh ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap I).

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini.	√	
2	Materi teknik dasar sepakbola dapat disampiakan melalui media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.	√	
3	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.	√	
4	Penulisan nama-nama teknik dasar sepakbola sudah benar.		√
5	Penjelasan pelaksanaan teknik dasar sepakbola dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dasar sepakbola sudah jelas.	√	
6	Gambar atau foto dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah dapat menyampaikan materi teknik dasar sepakbola.	√	
7	Tingkat pemahaman materi dengan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dirasa mudah untuk anak usia dini.		√
8	Teknik-teknik dasar sepakbola dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” mudah didemonstrasikan oleh peserta didik.		√
9	Materi media pembelajaran dalam latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.	√	
10	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini.	√	

Setelah produk awal dibawa dan dinilai, peneliti dan ahli materi mendiskusikan kualitas produk yang dikembangkan. Ahli materi menilai dan memberi masukan atau saran baik tertulis maupun lisan melalui kuesioner yang berisi aspek kualitas materi pembelajaran dan latihan, aspek kualitas kebenaran dan ketepatan gambar atau foto pada kartu.

Tabel 3. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi (Tahap I).

No	Saran Perbaikan dan Masukan
1	Masih ada beberapa bentuk latihan <i>ballfeelling</i> , misalnya memainkan bola dengan kaki bagian dalam bola di bawah, dengan telapak kaki maju mundur, dengan kaki bagian luar dorong tarik, dan sebagainya.
2	Akan lebih bagus jika setiap materi teknik diberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat dalam bermain sepakbola.
3	Beberapa contoh gambar kartu pintar ada yang kurang jelas, yaitu teknik <i>heading</i> , timang bola di udara, <i>long-pass</i> , <i>control</i> dada.
4	Perlu dikaji lagi untuk teknik <i>sheilding</i> dengan meluncur, apa sudah cukup menguasai gambar ini dan resiko cedera bagi usia dini.
5	Sebaiknya untuk penjelasan pelaksanaan gambar dan tujuan di sebelah gambar.
6	Setiap teknik yang diberikan baik dilakukan untuk kelompok usia berapa. Contoh: <i>ballfeelling</i> , <i>passing</i> kaki dalam untuk semua kelompok usia, <i>passing</i> dengan punggung kaki, <i>long-pass</i> untuk kelompok usia 12 tahun ke atas.

Hasil validasi ahli materi tahap I media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dinyatakan belum layak untuk di uji cobakan. Ahli materi berpendapat dan menilai bahwa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” masih perlu dikaji lagi beberapa unsur teknik yang lebih tepat untuk diberikan kepada anak-anak sesuai dengan karakteristik anak dan kelompok usianya. Misalnya adalah teknik merebut bola (*sheilding*) dengan meluncur yang tidak tepat diberikan untuk anak-anak. Selain itu juga ada beberapa gambar pada media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang

kurang jelas seperti teknik *heading*, *Juggling* atau timang-timbang bola di udara, *long-pass*, dan *controlling* bagian dada.

## 2. Tahap II

Validasi ahli materi tahap II berlangsung pada tanggal 27 februari 2013. Hasil evaluasi berupa nilai menggunakan angket dengan skala penilaian 1 sampai 5 dan berupa komentar atau saran perbaikan dan didapat data sebagai berikut.

Tabel 4. Skor Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				√		Layak
2.	Materi teknik dalam permainan sepakbola dapat disampaikan melalui media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.				√		Layak
3.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.					√	Sangat layak
4.	Penulisan nama teknik dalam permainan sepakbola pada “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah benar.					√	Sangat layak
5.	Penjelasan pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola di dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola sudah jelas.				√		Layak
6.	Gambar atau foto dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah dapat menyampaikan materi				√		Layak

	teknik dalam permainan sepakbola.						
7.	Tingkat pemahaman materi dengan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dirasa mudah untuk anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				√		Layak
8.	Teknik-teknik dalam sepakbola dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” mudah didemonstrasikan oleh para peserta didik sesuai dengan kelompok usianya.			√			Cukup layak
9.	Materi media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.				√		Layak
10.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih cenderung ingin bermain.				√		Layak
	<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>28</b>	<b>10</b>	
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>41</b>					<b>Layak</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,1</b>					

Ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian sebesar 4,1 termasuk dalam kriteria layak. Kriteria akhir dari penilaian kualitas materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari ahli materi (Tahap II) di atas adalah dengan skala 5 yang tercantum dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Penilaian.

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Layak	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Layak	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Ketentuan:

Rerata skor ideal (  $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Hasil validasi ahli materi tahap II media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dinyatakan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi dengan beberapa saran dan komentar dari ahli materi, yaitu seperti pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Saran dan Komentar dari Ahli Materi (Tahap II).

No	Saran dan Komentar
1	Apabila ingin menguji apakah media ini sudah cocok dan layak sebagai media pembelajaran, sebaiknya di uji coba dengan kelompok yang diberi media pembelajaran dan kelompok yang tidak diberi media pembelajaran. Kemudian hasilnya dibandingkan apakah ada perbedaan yang signifikan dari uji coba tersebut. Jika hasilnya kelompok yang diberi media pembelajaran jauh lebih baik maka sumber media ini sangat efektif.

## 2. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. beliau adalah



salah seorang dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang mengampu matakuliah Teknologi Pembelajaran. Peneliti memilih beliau sebagai ahli media karena kompetensinya di bidang media dan multi media pembelajaran sangat memadai.

Penilaian dari ahli materi juga dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

#### 1. Tahap I

Pengambilan data diperoleh dengan cara memberikan produk awal media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket dengan alternatif jawaban “Ya” untuk jawaban “Jika sesuai” dan “Tidak” untuk jawaban “Jika tidak sesuai” yang berisi aspek fisik, aspek desain dan aspek penggunaan produk yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2013.

Tabel 7. Hasil Penilaian Kualitas Media dari Ahli Media (Tahap I).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>		
<b>A</b>	<b>Fisik Kartu</b>		
1	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 310 gr</i> )	√	
2	Ukuran kartu (6x8,5 cm)	√	
3	Ketebalan kartu	√	
<b>B</b>	<b>Fisik Buku Petunjuk</b>		
4	Jenis kertas cover ( <i>ivory</i> )	√	
5	Jenis kertas isi ( <i>ivory</i> )	√	
6	Ukuran buku petunjuk pelaksanaan (6x8,5 cm)	√	
<b>C</b>	<b>Fisik Kotak Kartu</b>		
7	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 260 gr</i> )	√	
8	Ukuran kotak kartu (6,5x9x2 cm)	√	
9	Bentuk kotak kartu	√	
<b>II</b>	<b>Aspek Desain dan Warna Tulisan</b>		
<b>A</b>	<b>Kartu</b>		

10	Ukuran tulisan	√	
11	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	√	
12	Warna tulisan		√
<b>B</b>	<b>Buku Petunjuk</b>		
13	Ukuran buku petunjuk	√	
14	Jenis tulisan ( <i>font</i> ) buku petunjuk	√	
15	Warna sampul buku petunjuk pelaksanaan		√
<b>C</b>	<b>Kotak Kartu</b>		
16	Warna kotak kartu	√	
17	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	√	
18	Tata letak tulisan dan gambar		√
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>		
<b>A</b>	<b>Kartu</b>		
19	Kesesuaian penggunaan dengan pembelajaran dan latihan		√
20	Menarik perhatian peserta didik	√	
21	Permainan menyusun kartu membantu meningkatkan kreativitas peserta didik	√	
22	Pembelajaran dan latihan lebih bervariasi	√	
23	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik	√	
<b>B</b>	<b>Buku Petunjuk</b>		
24	Membantu memperjelas materi	√	
25	Mempermudah mempelajari materi	√	

Setelah itu peneliti dan ahli media mendiskusikan kualitas produk.

Ahli media menilai dan memberi masukan atau saran baik tertulis maupun lisan melalui kuesioner yang berisi aspek fisik, aspek desain dan aspek penggunaan produk. Saran perbaikan dan masukan dari ahli media pada validasi tahap I dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media (Tahap I).

No	Saran Perbaikan dan Masukan
1	Untuk penilaian sebaiknya ada tingkatan, bukan “Ya” dan “Tidak”.
2	Cara atau aturan bermain kartu lebih diperjelas lagi pada bagian awal atau pengantar.
3	<i>Cover</i> tulisan “media pembelajaran dan latihan Kartu Pintar Bermain Sepakbola dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini” tidak usah didobel putih karena warna <i>backgroundnya</i> sudah putih.
4	Letak, warna, jenis tulisan di kartu konsisten, jangan berubah-ubah untuk kenyamanan membaca. Misal: <i>Ballfeelling</i> yang satu kartu horisontal, yang lain vertikal. Warna pun berbeda. Teknik yang lain juga.
5	Gambar itu sangat terbatas untuk menjelaskan kekompleksitasan gerak sehingga dalam gambar perlu ditambah penjelas arah gerak, misal dengan anak panah, dsb. Bahkan satu kartu terdiri dari 2 atau 3 bentuk gerak tidak apa. Tulis sikap awal-pergerakan-sikap akhir.
6	Gambar harus proporsional atau jangan sekali-kali menarik gambar dari satu sisi sehingga gambar menjadi langsing atau justru menjadi pendek (lihat gambar <i>Feinting</i> ).
7	<i>Background</i> hijau tulisan merah sangat tidak jelas dan memaksa mata untuk bekerja keras. Ganti warna tulisan yang kontras.
8	Di produk ditulis nama pengembang, pembimbing dan validator.

Kesimpulan penilaian dari ahli media pada tahap I adalah bahwa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” belum layak untuk di uji coba dan perlu direvisi baru di uji cobakan.

## 2. Tahap II

Validasi ahli media tahap II dilakukan pada tanggal 28 februari 2013. Hasil evaluasi berupa nilai menggunakan angket dengan skala penilaian 1 sampai 5 dan berupa komentar atau saran perbaikan yang

berisi aspek fisik, aspek desain serta aspek penggunaan produk yang sedang dikembangkan.

Pada tahap II ahli media memberikan penilaian pada aspek fisik media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,77 yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari penilaian ahli media pada tahap II terhadap aspek fisik media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.

Tabel 9. Skor Penilaian Aspek Fisik dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Fisik Kartu						
1	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 310 gr</i> )					√	Sangat layak
2	Ukuran kartu (6x8,5 cm)					√	Sangat layak
3	Ketebalan kartu					√	Sangat layak
B	Fisik Buku Petunjuk						
4	Jenis kertas <i>cover</i> ( <i>art paper</i> )				√		Layak
5	Jenis kertas isi ( <i>art paper</i> )					√	Sangat layak
6	Ukuran buku petunjuk (6x8,5 cm)				√		Layak
C	Fisik <i>Box</i>						
7	Jenis kertas ( <i>ivory 310 gr</i> )					√	Sangat layak
8	Ukuran <i>box</i> (6,5x9x2,5 cm)					√	Sangat layak
9	Ketebalan kertas <i>box</i>					√	Sangat layak
	Jumlah				8	35	
	Jumlah skor	43					Sangat layak
	Rerata	4,77					

Penilaian pada aspek desain media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,22 yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Berikut ini adalah data

yang diperoleh dari penilaian ahli media pada tahap II terhadap aspek desain media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.

Tabel 10. Skor Penilaian Aspek Desain dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Kartu						
10	Ukuran tulisan					√	Sangat layak
11	Jenis tulisan ( <i>font</i> )					√	Sangat layak
12	Warna tulisan				√		Layak
B	Buku Petunjuk						
13	Gambar pada sampul sesuai				√		Layak
14	Ukuran dan jenis tulisan ( <i>font</i> )				√		Layak
15	Warna sampul buku petunjuk				√		Layak
C	Box						
16	Warna <i>box</i> menarik				√		Layak
17	Jenis dan ukuran tulisan sesuai				√		Layak
18	Tata letak tulisan dan gambar sesuai				√		Layak
	Jumlah				28	10	
	Jumlah skor	38					Sangat layak
	Rerata	4,22					

Penilaian pada aspek penggunaan, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian sebesar 4,28 yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Skor Penilaian Aspek Penggunaan dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Kartu						
19	Kesesuaian penggunaan yaitu belajar sambil bermain bagi anak-anak				√		Layak
20	Menarik perhatian				√		Layak
21	Permainan Puzzle membantu meningkatkan kognitif peserta				√		Layak
22	Proses pembelajaran dan latihan lebih bervariasi dan menyenangkan					√	Sangat layak
23	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan latihan secara mandiri					√	Sangat layak
B	Buku Petunjuk						
24	Membantu memperjelas peraturan bermain				√		Layak
25	Mempermudah mempelajari materi teknik dalam permainan sepakbola				√		Layak
	Jumlah				20	10	
	Jumlah skor	30					Sangat layak
	Rerata	4,28					

Kesimpulan penilaian dari ahli media pada tahap II adalah bahwa media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah layak untuk di uji coba tanpa direvisi.

### 3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian produk ini diuji cobakan kepada peserta didik di Sekolah Sepakbola (SSB) Selabora UNY. Uji coba ini dimaksudkan dengan maksud untuk mengevaluasi dan meminta penilaian dari para

peserta didik tentang produk yang dikembangkan. Dari uji coba satu lawan satu yang dilakukan, pengembang dapat mengetahui seberapa besar nilai kelayakan produk yang sedang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan produk yang telah disertai dengan kuesioner kepada peserta didik yang telah dipilih. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian peserta didik mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu. Responden uji coba satu lawan satu berjumlah lima peserta didik.

Pada uji coba satu lawan satu, penilaian aspek materi didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,68 yang masuk dalam kriteria sangat layak.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
1	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	4,2	Layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” mudah dipahami?	5	Sangat layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	4,8	Sangat layak
4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola”	5	Sangat layak

	membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?		
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	4,4	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>23,4</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,68</b>	

Penilaian aspek desain kartu didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,68 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	4,4	Sangat layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	5	Sangat layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	4,6	Sangat layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	4,6	Sangat layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	4,8	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>23,4</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,68</b>	

Penilaian aspek desain buku petunjuk didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,32 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14 berikut.



Tabel 14. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Satu Lawan Satu.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4,4	Sangat layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	5	Sangat layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	3,6	Layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	3,6	Layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	5	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>21,6</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,32</b>	

Penilaian aspek desain kotak kartu didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,72 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	4,8	Sangat layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	4,6	Sangat layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	4,8	Sangat layak
19	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	4,8	Sangat layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	4,6	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>23,6</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,72</b>	

Selain data yang diperoleh di atas, peserta didik juga memberi penilaian berupa saran atau komentar tertulis. Komentar-komentar para

peserta didik itu antara lain bahwa produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan ini sudah bagus, menarik dan dapat dipahami.

#### 4. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Pengumpulan data uji coba kelompok kecil dilakukan di SSB Selabora UNY dengan cara memberikan produk disertai dengan kuesioner kepada peserta didik yang telah dipilih. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian peserta didik mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu. Responden uji coba kelompok kecil berjumlah sepuluh peserta didik.

Data penilaian uji coba kelompok kecil pada aspek materi didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,68 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 16 berikut.

Tabel 16. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
1	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	4,8	Sangat layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” mudah dipahami?	4,8	Sangat layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	4,6	Sangat layak

4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?	4,9	Sangat layak
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	4,3	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>23,4</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,68</b>	

Aspek desain kartu didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,46 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 17 berikut.

Tabel 17. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	4,8	Sangat layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	4,2	Layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	4,5	Sangat layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	4,3	Sangat layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	4,5	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>22,3</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,46</b>	

Penilaian aspek desain buku petunjuk didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,54 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 18 berikut.

Tabel 18. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Kelompok Kecil.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4,5	Sangat layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	4,5	Sangat layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	4,4	Sangat layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4,5	Sangat layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	4,8	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>22,7</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,54</b>	

Penilaian aspek desain kotak kartu didapatkan rerata skor penilaian sebesar 4,48 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 19 berikut.

Tabel 19. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	4,8	Sangat layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	4,4	Sangat layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	4,6	Sangat layak
19	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	4,2	Layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	4,4	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>22,4</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,48</b>	

Selain data yang diperoleh di atas, peserta didik juga memberi penilaian berupa saran atau komentar tertulis. Komentar-komentar para peserta didik itu antara lain bahwa produk media pembelajaran dan

latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan ini sudah bagus, menarik dan dapat dipahami.

## **5. Data Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan diberikan kepada 20 peserta didik SSB Garuda Jaya Yogyakarta pada tanggal 24 Maret 2013. Pada uji coba lapangan ini dilakukan tes atau evaluasi tentang teknik dalam permainan sepakbola dengan membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding atau kelompok yang tidak diberi media dan kelompok eksperimen sebagai kelompok uji coba yang diberi media. Setiap kelompok terdiri dari sepuluh peserta didik. Pembagian kelompok ini dimaksudkan untuk membandingkan apakah produk media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah efektif digunakan untuk media pembelajaran dan latihan sesuai saran dan masukan dari ahli materi.

Sebelum peserta didik mengerjakan lembar evaluasi, peneliti memberikan penjelasan tentang macam-macam teknik dengan bola dalam permainan sepakbola beserta langkah-langkah dan tujuan dalam permainan sepakbola kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah dianggap cukup, kemudian peneliti membagi lembar evaluasi kepada kelompok kontrol untuk dikerjakan. Sedangkan kelompok eksperimen diberikan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” untuk belajar dan bermain terlebih dahulu sebelum mengerjakan lembar evaluasi.

Setelah semua kelompok baik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selesai mengerjakan lembar evaluasi, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada kelompok eksperimen untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan dengan aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu. Data yang diperoleh dari kelompok eksperimen pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 20. Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
1	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	4,4	Sangat layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” mudah dipahami?	3,8	Layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	4,3	Sangat layak
4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?	5	Sangat layak
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	4,1	Layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>21,6</b>	<b>Sangat layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,32</b>	

Tabel 21. Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Lapangan.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	4,3	Sangat layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	3,9	Layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	3,7	Layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	3,8	Layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	4,8	Sangat layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>20,5</b>	<b>Layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,1</b>	

Tabel 22. Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Lapangan.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4,5	Sangat layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	4,3	Sangat layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	3,9	Layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	3,9	Layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	4	Layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>20,6</b>	<b>Layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,12</b>	

Tabel 23. Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Lapangan.

No	Indikator/ Pertanyaan	Rerata Skor	Kriteria
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	4,6	Sangat layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	4,2	Layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	2,9	Cukup
19	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	4,3	Sangat layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	4,1	Layak
	<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>20,,1</b>	<b>Layak</b>
	<b>Rerata</b>	<b>4,02</b>	

Peserta didik kelompok eksperimen memberikan penilaian terhadap aspek materi dengan rerata penilaian sebesar 4,32 termasuk dalam kriteria sangat layak, penilaian terhadap aspek desain kartu dengan rerata penilaian sebesar 4,1 termasuk dalam kriteria layak, penilaian terhadap aspek desain buku petunjuk dengan rerata penilaian sebesar 4,12 termasuk dalam kriteria layak dan penilaian terhadap aspek desain kotak kartu dengan rerata penilaian sebesar 4,02 termasuk dalam kriteria layak.

Peserta didik juga memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner. Komentar-komentar itu menilai bahwa produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah baik, bagus, menarik dan dapat dipahami.

## **6. Data Evaluasi**

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar evaluasi yang berisi gambar-gambar tentang teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada peserta didik saat pelaksanaan uji coba lapangan. Jumlah soal dalam lembar evaluasi penelitian ini adalah sebanyak 25 butir, sedangkan untuk cara penilaiannya adalah jumlah jawaban benar dikali empat, sehingga nilai maksimalnya adalah 100. Kegiatan evaluasi ini dimaksudkan untuk membandingkan hasil antara kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi media) dan kelompok eksperimen (kelompok yang diberi media).



**a. Kelompok Kontrol**

Data hasil evaluasi dari kelompok kontrol didapat rerata nilai sebesar 37,6. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 24 berikut ini.

Tabel 24. Nilai Kelompok Kontrol dari Uji Coba Lapangan.

No	Nama	Nilai
1	A	26
2	B	24
3	C	28
4	D	44
5	E	44
6	F	26
7	G	54
8	H	40
9	I	40
10	J	50
	<b>Jumlah</b>	<b>376</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>37,6</b>

**b. Kelompok Eksperimen**

Data hasil evaluasi dari kelompok eksperimen didapat rerata nilai sebesar 76,6. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 25 berikut ini.

Tabel 25. Nilai Kelompok Eksperimen dari Uji Coba Lapangan.

No	Nama	Nilai
1	K	60
2	L	84
3	M	64
4	N	70
5	O	78
6	P	84
7	Q	94
8	R	96
9	S	36
10	T	100
	<b>Jumlah</b>	<b>766</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>76,6</b>

## C. Analisis Data

### 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data dari ahli materi pada tahap I terdiri dari aspek kualitas materi pembelajaran dan latihan yang didapat dengan menggunakan kuesioner penilaian dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak” yang terdiri dari sepuluh item pertanyaan. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini digolongkan ke dalam empat kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 26. Kriteria Kelayakan.

No	Skor dalam persentase (%)	Kriteria kelayakan
1	0% - 25%	Tidak layak
2	26%– 50%	Kurang layak
3	51% - 75%	Cukup layak
4	76%-100%	Layak

Pada tahap I berdasarkan data yang diperoleh, penilaian ahli materi mengenai kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Cukup Layak” dengan persentase sebesar 70% yang diperoleh dari  $7 : 10 \times 100\%$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 27 berikut.

Tabel 27. Analisis Data Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap I).

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini.	1	
2	Materi teknik dasar sepakbola dapat disampaikan melalui media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.	1	
3	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.	1	
4	Penulisan nama-nama teknik dasar sepakbola sudah benar.		0
5	Penjelasan pelaksanaan teknik dasar sepakbola dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dasar sepakbola sudah jelas.	1	
6	Gambar atau foto dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah dapat menyampaikan materi teknik dasar sepakbola.	1	
7	Tingkat pemahaman materi dengan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dirasa mudah untuk anak usia dini.		0
8	Teknik-teknik dasar sepakbola dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” mudah didemonstrasikan oleh peserta didik.		0
9	Materi media pembelajaran dalam latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.	1	
10	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini.	1	
	<b>Jumlah skor</b>	<b>7</b>	<b>0</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>70%</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Cukup Layak</b>	

Keterangan:

Jawaban “Ya” = skor 1

Jawaban “Tidak” = skor 0

Data yang diperoleh dari validasi tahap I oleh ahli materi yang telah dianalisis kemudian dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”. Setelah produk awal direvisi, kemudian produk yang dikembangkan divalidasikan lagi oleh ahli materi pada tahap II dengan memberikan produk yang telah direvisi beserta kuesioner penilaian skala likert 1 sampai 5. Pada validasi tahap II ini menggunakan kuesioner penilaian skala likert 1 sampai 5 dikarenakan agar dalam penilaiannya memiliki tingkatan nilai.

Dari 10 butir pertanyaan tentang kualitas materi produk yang sedang dikembangkan ini diperoleh data bahwa 20% termasuk dalam kriteria “Sangat layak”, 70% termasuk dalam kriteria “Layak”, 10% termasuk dalam kriteria “Cukup layak”, 0% dalam kriteria “Tidak layak” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat tidak layak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 28 berikut.

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II).

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	2	20
Layak	7	70
Cukup layak	1	10
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian sebesar 4,1 termasuk dalam kriteria “Layak”, yang tercantum dalam Tabel 29 sebagai berikut.

Tabel 29. Skor Penilaian Kualitas Materi “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Materi (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				√		Layak
2.	Materi teknik dalam permainan sepakbola dapat disampaikan melalui media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.				√		Layak
3.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.					√	Sangat layak
4.	Penulisan nama teknik dalam permainan sepakbola pada “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah benar.					√	Sangat layak
5.	Penjelasan pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola di dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola sudah jelas.				√		Layak
6.	Gambar atau foto dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah dapat menyampaikan materi teknik dalam permainan sepakbola.				√		Layak
7.	Tingkat pemahaman materi dengan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dirasa mudah untuk anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				√		Layak
8.	Teknik-teknik dalam sepakbola dalam media “Kartu Pintar Bermain			√			Cukup layak

	Sepakbola” mudah didemonstrasikan oleh para peserta didik sesuai dengan kelompok usianya.						
9.	Materi media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.				√		Layak
10.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih cenderung ingin bermain.				√		Layak
	<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>28</b>	<b>10</b>	
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>41</b>					<b>Layak</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,1</b>					

## 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Data dari ahli media diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi aspek fisik, aspek desain dan aspek penggunaan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk yang sedang dikembangkan.

Pada tahap I, data ahli media diperoleh dengan menggunakan kuesioner penilaian dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak”. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini digolongkan ke dalam empat kriteria kelayakan seperti pada Tabel 26 di atas.

Pada tahap I, penilaian ahli media mengenai aspek fisik produk yang dikembangkan adalah “Layak” dengan persentase sebesar 100% yang diperoleh dari  $9 : 9 \times 100\%$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 30 berikut.

Tabel 30. Analisis Data Penilaian Aspek Fisik Produk dari Ahli Media (Tahap I).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>		
<b>A</b>	<b>Fisik Kartu</b>		
1	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 310 gr</i> )	1	
2	Ukuran kartu (6x8,5 cm)	1	
3	Ketebalan kartu	1	
<b>B</b>	<b>Fisik Buku Petunjuk</b>		
4	Jenis kertas cover ( <i>ivory</i> )	1	
5	Jenis kertas isi ( <i>ivory</i> )	1	
6	Ukuran buku petunjuk pelaksanaan (6x8,5 cm)	1	
<b>C</b>	<b>Fisik Kotak Kartu</b>		
7	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 260 gr</i> )	1	
8	Ukuran kotak kartu (6,5x9x2 cm)	1	
9	Bentuk kotak kartu	1	
	<b>Jumlah skor</b>	<b>9</b>	
	<b>Persentase (%)</b>	<b>100%</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Layak</b>	

Keterangan:

Jawaban “Ya” = skor 1

Jawaban “Tidak” = skor 0

Penilaian ahli media mengenai aspek desain produk yang dikembangkan adalah “Cukup layak” dengan persentase sebesar 66,66%

yang diperoleh dari  $6 : 9 \times 100\%$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 31 berikut.

Tabel 31. Analisis Data Penilaian Aspek Desain Produk dari Ahli Media (Tahap I)

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>II</b>	<b>Aspek Desain</b>		
<b>A</b>	<b>Kartu</b>		
10	Ukuran tulisan	1	
11	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	1	
12	Warna tulisan		0
<b>B</b>	<b>Buku Petunjuk</b>		
13	Ukuran buku petunjuk	1	
14	Jenis tulisan ( <i>font</i> ) buku petunjuk	1	
15	Warna sampul buku petunjuk pelaksanaan		0
<b>C</b>	<b>Kotak Kartu</b>		
16	Warna kotak kartu	1	
17	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	1	
18	Tata letak tulisan dan gambar		0
	<b>Jumlah skor</b>	<b>6</b>	
	<b>Persentase (%)</b>	<b>66,66%</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Cukup layak</b>	

Keterangan:

Jawaban “Ya” = skor 1

Jawaban “Tidak” = skor 0

Penilaian ahli media mengenai aspek penggunaan produk yang dikembangkan adalah “Layak” dengan persentase sebesar 85,71% yang diperoleh dari  $6 : 7 \times 100\%$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 32 berikut.



Tabel 32. Analisis Data Penilaian Aspek Desain Produk dari Ahli Media (Tahap I)

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>		
<b>A</b>	<b>Kartu</b>		
19	Kesesuaian penggunaan dengan pembelajaran dan latihan		0
20	Menarik perhatian peserta didik	1	
21	Permainan menyusun kartu membantu meningkatkan kreativitas peserta didik	1	
22	Pembelajaran dan latihan lebih bervariasi	1	
23	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik	1	
<b>B</b>	<b>Buku Petunjuk</b>		
24	Membantu memperjelas materi	1	
25	Mempermudah mempelajari materi	1	
	<b>Jumlah skor</b>	<b>6</b>	
	<b>Persentase (%)</b>	<b>85,71</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Layak</b>	

Keterangan:

Jawaban “Ya” = skor 1

Jawaban “Tidak” = skor 0

Data yang diperoleh dari validasi tahap I oleh ahli media yang telah dianalisis kemudian dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”. Setelah produk awal direvisi, kemudian produk yang dikembangkan divalidasikan lagi oleh ahli media pada tahap II dengan memberikan produk yang telah direvisi beserta kuesioner penilaian skala likert 1 sampai 5. Pada validasi tahap II ini menggunakan kuesioner penilaian skala likert 1 sampai 5 dikarenakan agar dalam penilaian produk yang dikembangkan memiliki tingkatan nilai.

Penilaian ahli media tentang aspek fisik produk yang sedang dikembangkan ini diperoleh data bahwa 77,78% termasuk dalam kriteria

“Sangat layak”, 22,22% termasuk dalam kriteria “Layak”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup layak”, 0% dalam kriteria “Tidak layak” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat tidak layak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 33 berikut.

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II).

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	7	77,78
Layak	2	22,22
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Ahli media memberikan penilaian pada aspek fisik media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,77 yang termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari penilaian ahli media pada tahap II terhadap aspek fisik media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.

Tabel 34. Skor Penilaian Aspek Fisik dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Fisik Kartu						
1	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 310 gr</i> )					√	Sangat layak
2	Ukuran kartu (6x8,5 cm)					√	Sangat layak
3	Ketebalan kartu					√	Sangat layak
B	Fisik Buku Petunjuk						
4	Jenis kertas <i>cover</i> ( <i>art paper</i> )				√		Layak
5	Jenis kertas isi ( <i>art paper</i> )					√	Sangat layak
6	Ukuran buku petunjuk (6x8,5 cm)				√		Layak
C	Fisik <i>Box</i>						
7	Jenis kertas ( <i>ivory 310 gr</i> )					√	Sangat layak
8	Ukuran <i>box</i> (6,5x9x2,5 cm)					√	Sangat layak
9	Ketebalan kertas <i>box</i>					√	Sangat layak
	Jumlah				8	35	
	Jumlah skor	43					Sangat layak
	Rerata	4,77					

Penilaian ahli media tentang aspek desain produk yang sedang dikembangkan ini diperoleh data bahwa 22,22% termasuk dalam kriteria “Sangat layak”, 77,78% termasuk dalam kriteria “Layak”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup layak”, 0% dalam kriteria “Tidak layak” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat tidak layak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 35 berikut.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II).

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat layak	2	22,22
Layak	7	77,78
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Pada aspek desain, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian sebesar 4,22 yang termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari penilaian ahli media pada tahap II terhadap aspek desain media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.

Tabel 36. Skor Penilaian Aspek Desain dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Kartu						
10	Ukuran tulisan					√	Sangat layak
11	Jenis tulisan ( <i>font</i> )					√	Sangat layak
12	Warna tulisan				√		Layak
B	Buku Petunjuk						
13	Gambar pada sampul sesuai				√		Layak
14	Ukuran dan jenis tulisan ( <i>font</i> )				√		Layak
15	Warna sampul buku petunjuk				√		Layak
C	Box						
16	Warna <i>box</i> menarik				√		Layak
17	Jenis dan ukuran tulisan sesuai				√		Layak
18	Tata letak tulisan dan gambar sesuai				√		Layak
	Jumlah				28	10	
	Jumlah skor	38					Sangat layak
	Rerata	4,22					

Penilaian ahli media tentang aspek penggunaan produk yang sedang dikembangkan ini diperoleh data bahwa 28,57% termasuk dalam kriteria “Sangat layak”, 71,43% termasuk dalam kriteria “Layak”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup layak”, 0% dalam kriteria “Tidak layak” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat tidak layak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 37 berikut.

Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dari Ahli Media (Tahap II).

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat layak	2	28,57
Layak	5	71,43
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Ahli media memberikan penilaian aspek penggunaan dengan rerata skor penilaian sebesar 4,28 yang termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 38 berikut.

Tabel 38. Skor Penilaian Aspek Penggunaan dari Ahli Media (Tahap II).

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
A	Kartu						
19	Kesesuaian penggunaan yaitu belajar sambil bermain bagi anak-anak				√		Layak
20	Menarik perhatian				√		Layak
21	Permainan Puzzle membantu meningkatkan kognitif peserta				√		Layak
22	Proses pembelajaran dan latihan lebih bervariasi dan menyenangkan					√	Sangat layak
23	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan latihan secara mandiri					√	Sangat layak
B	Buku Petunjuk						
24	Membantu memperjelas peraturan bermain				√		Layak
25	Mempermudah mempelajari materi teknik dalam permainan sepakbola				√		Layak
	Jumlah				20	10	
	Jumlah skor	30					Sangat layak
	Rerata	4,28					

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang sedang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,42. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 39. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” oleh Ahli Media.

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Fifik	4,77	Sangat layak
Aspek Desain	4,22	Sangat layak
Aspek Penggunaan	4,28	Sangat layak
<b>Jumlah Rerata Skor</b>	<b>13,27</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,42</b>	

Selain penilaian diatas, ahli materi dan ahli media juga memberikan penilaian berupa saran dan komentar untuk perbaikan kaulitas produk. Dengan melakukan perbaikan atau revisi produk diharapkan dapat meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan.

### 3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk yang sedang dikembangkan telah divalidasi dan dianggap layak untuk diuji cobakan oleh ahli materi dan ahli media, peneliti mengadakan uji coba satu lawan satu. Responden uji coba satu lawan satu sebanyak lima peserta didik. Data penilaian yang diperoleh menggunakan kuesioner penilaian skala likert 1 sampai 5. Kuesioner yang

digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian peserta didik mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu. Data yang diperoleh dalam kegiatan uji coba satu lawan satu kemudian peneliti menganalisis data sebagai berikut.

Penilaian mengenai aspek materi dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor 4,68. Data penilaian aspek materi uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 40 berikut.

Tabel 40. Penilaian Aspek Materi Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	22	4,4	Sangat layak
Siswa 2	24	4,8	Sangat layak
Siswa 3	25	5	Sangat layak
Siswa 4	22	4,4	Sangat layak
Siswa 5	24	4,5	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>117</b>	<b>23,4</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,68</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek materi produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak”, sebanyak 100%, dengan rerata skor 4,68. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek materi produk pada uji coba satu lawan satu.

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Uji Coba Satu Lawan Satu

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	5	100
Layak	0	0
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Penilaian mengenai aspek desain kartu dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor 4,68. Data penilaian aspek materi uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 42 berikut.

Tabel 42. Penilaian Aspek Desain Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	22	4,4	Sangat layak
Siswa 2	25	5	Sangat layak
Siswa 3	22	4,4	Sangat layak
Siswa 4	23	4,6	Sangat layak
Siswa 5	25	5	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>117</b>	<b>23,4</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,68</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek desain kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak”, sebanyak 100%, dengan rerata skor 4,68. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain kartu produk pada uji coba satu lawan satu.



Tabel 43. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat layak	5	100
Layak	0	0
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Penilaian mengenai aspek desain buku petunjuk dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor 4,32. Data penilaian aspek desain buku petunjuk uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 44 berikut.

Tabel 44. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Satu Lawan Satu.

Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	21	4,2	Layak
Siswa 2	20	4	Layak
Siswa 3	21	4,2	Layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	22	4,4	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>108</b>	<b>21,6</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,32</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek desain buku petunjuk produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 40% dan kriteria “Layak” sebanyak 60% dengan rerata skor 4,32. Berikut ini

disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain buku petunjuk produk pada uji coba satu lawan satu.

Tabel 45. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	2	40
Layak	3	60
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Penilaian mengenai aspek desain kotak kartu produk dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor 4,72. Data penilaian aspek desain kotak kartu uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 46 berikut.

Tabel 46. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	25	5	Sangat layak
Siswa 2	25	5	Sangat layak
Siswa 3	22	4,4	Sangat layak
Siswa 4	23	4,6	Sangat layak
Siswa 5	23	4,6	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>118</b>	<b>23,6</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,72</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek desain kotak kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 100%

dengan rerata skor 4,72. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain buku petunjuk produk pada uji coba satu lawan satu.

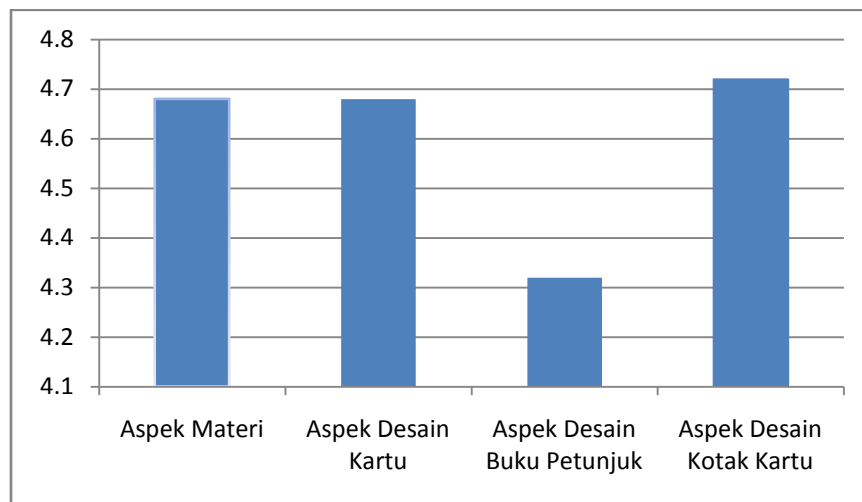
Tabel 47. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	5	100
Layak	0	0
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang sedang dikembangkan pada uji coba satu lawan satu termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,6. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 48. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Satu Lawan Satu.

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek Materi	4,68	Sangat layak
Aspek Desain Kartu	4,68	Sangat layak
Aspek Desain Buku Petunjuk	4,32	Sangat layak
Aspek Desain Kotak Kartu	4,72	Sangat layak
<b>Jumlah Rerata Skor</b>	<b>18,4</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,6</b>	



Gambar 27. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Satu Lawan Satu.

Selain penilaian diatas, siswa atau peserta didik uji coba satu lawan satu juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Peserta didik memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner yang menilai bahwa produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah baik, bagus, menarik dan dapat dipahami.

#### 4. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk mendapat penilaian dari siswa peserta didik dalam uji coba satu lawan satu, kemudian diujicobakan kepada siswa peserta didik uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data untuk menilai kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang meliputi aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan

aspek desain kotak kartu produk. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 10 siswa.

Penilaian siswa terhadap aspek materi produk menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Sangat layak” dengan rerata skor 4,68. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek materi dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 49 berikut.

Tabel 49. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	25	5	Sangat layak
Siswa 2	24	4,8	Sangat layak
Siswa 3	24	4,8	Sangat layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	24	4,8	Sangat layak
Siswa 6	22	4,4	Sangat layak
Siswa 7	21	4,2	Layak
Siswa 8	24	4,8	Sangat layak
Siswa 9	23	4,6	Sangat layak
Siswa 10	23	4,6	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>234</b>	<b>46,8</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,68</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek materi produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 90%, kriteria “Layak” sebanyak 10% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,72. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek materi produk pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 50. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Kartu Uji Coba Kelompok Kecil.

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat layak	9	90
Layak	1	10
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Penilaian siswa terhadap aspek desain kartu menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Sangat layak” dengan rerata skor 4,46. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek desain kartu dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 51 berikut.

Tabel 51. Penilaian Aspek Desain Kartu pada Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	23	4,6	Sangat layak
Siswa 2	22	4,4	Sangat layak
Siswa 3	23	4,6	Sangat layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	24	4,8	Sangat layak
Siswa 6	23	4,6	Sangat layak
Siswa 7	18	3,6	Layak
Siswa 8	23	4,6	Sangat layak
Siswa 9	23	4,6	Sangat layak
Siswa 10	20	4	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>223</b>	<b>44,6</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,46</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek desain kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 80%,

kriteria “Layak” sebanyak 20% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,46. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain kartu pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 52. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	8	80
Layak	2	20
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Penilaian siswa terhadap aspek desain buku petunjuk menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Sangat layak” dengan rerata skor 4,54. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek desain buku petunjuk dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 53 berikut.

Tabel 53. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk pada Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	24	4,8	Sangat layak
Siswa 2	22	4,4	Sangat layak
Siswa 3	24	4,8	Sangat layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	24	4,8	Sangat layak
Siswa 6	23	4,6	Sangat layak
Siswa 7	18	3,6	Layak
Siswa 8	25	5	Sangat layak
Siswa 9	21	4,2	Layak
Siswa 10	22	4,4	Sangat layak
<b>Jumlah</b>	<b>227</b>	<b>45,4</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,54</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek desain buku petunjuk produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 80%, kriteria “Layak” sebanyak 20% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,54. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain buku petunjuk pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	8	80
Layak	2	20
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Sedangkan penilaian siswa terhadap aspek desain kotak kartu menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Sangat layak” dengan rerata skor 4,48. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek desain kotak kartu dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 55 berikut.



Tabel 55. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu pada Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	23	4,6	Sangat layak
Siswa 2	23	4,6	Sangat layak
Siswa 3	24	4,8	Sangat layak
Siswa 4	23	4,6	Sangat layak
Siswa 5	23	4,6	Sangat layak
Siswa 6	23	4,6	Sangat layak
Siswa 7	22	4,4	Sangat layak
Siswa 8	25	5	Sangat layak
Siswa 9	19	3,8	Layak
Siswa 10	19	3,8	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>224</b>	<b>44,8</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,48</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek desain kotak kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 80%, kriteria “Layak” sebanyak 20% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,48. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain kotak kartu pada uji coba kelompok kecil.

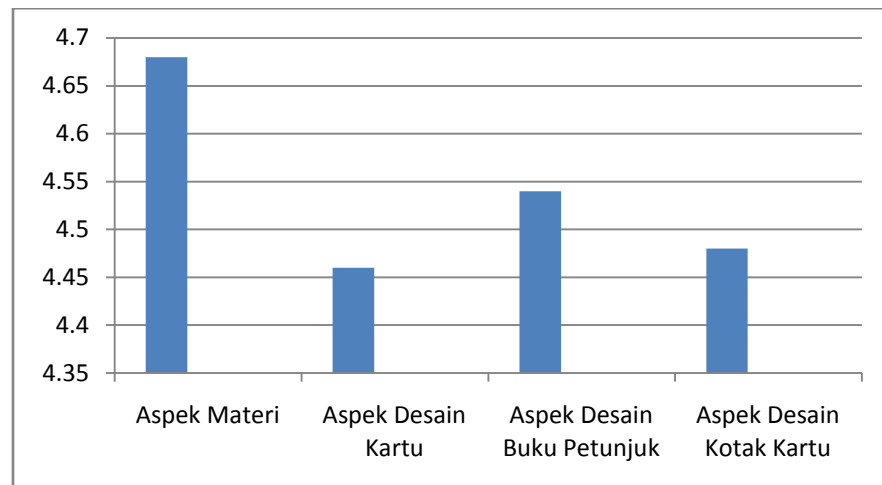
Tabel 56. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Kelompok Kecil.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	8	80
Layak	2	20
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang sedang dikembangkan dan telah diuji coba pada kelompok kecil termasuk dalam kriteria “Sangat layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,54. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 57. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Kelompok Kecil.

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Materi	4,68	Sangat layak
Aspek Desain Kartu	4,46	Sangat layak
Aspek Desain Buku Petunjuk	4,54	Sangat layak
Aspek Desain Kotak Kartu	4,48	Sangat layak
<b>Jumlah Rerata Skor</b>	<b>18,16</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,54</b>	



Gambar 28. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Kelompok Kecil.

Selain penilaian diatas, siswa atau peserta didik uji coba kelompok kecil juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Peserta didik memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada

kuesioner yang menilai bahwa produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah baik, bagus, menarik dan dapat dipahami.

## **5. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan**

Setelah produk mendapat penilaian dari siswa peserta didik dalam uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil, kemudian diujicobakan kepada siswa peserta didik uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan merupakan data untuk menilai kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang meliputi aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu produk. Uji coba lapangan diikuti oleh 20 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi media atau produk) dan kelompok eksperimen (kelompok yang diberi media atau produk). Pembagian kelompok ini dimaksudkan untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberi media dan kelompok yang tidak diberi media dalam proses belajar dan latihannya. Penilaian kualitas produk pada uji coba lapangan hanya dilakukan oleh kelompok eksperimen yang berjumlah 10 siswa.

Penilaian siswa terhadap aspek materi produk menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Sangat layak” dengan rerata skor 4,32. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek materi dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 58 berikut.

Tabel 58. Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	21	4,2	Layak
Siswa 2	21	4,2	Layak
Siswa 3	23	4,6	Sangat layak
Siswa 4	23	4,6	Sangat layak
Siswa 5	23	4,6	Sangat layak
Siswa 6	18	3,6	Layak
Siswa 7	23	4,6	Sangat layak
Siswa 8	21	4,2	Layak
Siswa 9	23	4,6	Sangat layak
Siswa 10	20	4	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>216</b>	<b>43,2</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,32</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap aspek materi produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 50%, kriteria “Layak” sebanyak 50% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,32. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek materi produk pada uji coba lapangan.

Tabel 59. Distribusi Frekuensi Aspek Materi Kartu Uji Coba Lapangan.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	5	50
Layak	5	50
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Penilaian siswa terhadap aspek desain kartu menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Layak” dengan rerata skor 4,1. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item

pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek desain kartu dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 60 berikut.

Tabel 60. Penilaian Aspek Desain Kartu pada Uji Coba Lapangan.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	22	4,4	Sangat layak
Siswa 2	19	3,8	Layak
Siswa 3	21	4,2	Layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	21	4,2	Layak
Siswa 6	17	3,4	Layak
Siswa 7	21	4,2	Layak
Siswa 8	19	3,8	Layak
Siswa 9	21	4,2	Layak
Siswa 10	20	4	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>205</b>	<b>41</b>	<b>Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,1</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap aspek desain kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 20%, kriteria “Layak” sebanyak 80% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,1. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain kartu pada uji coba lapangan.

Tabel 61. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kartu Uji Coba Lapangan.

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	2	20
Layak	8	80
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Penilaian siswa terhadap aspek desain buku petunjuk menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Layak” dengan rerata skor 4,12. Ringkasan data penilaian pada aspek desain buku petunjuk dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 62 berikut.

Tabel 62. Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk pada Uji Coba Lapangan.

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	23	4,6	Sangat layak
Siswa 2	22	4,4	Sangat layak
Siswa 3	22	4,4	Sangat layak
Siswa 4	22	4,4	Sangat layak
Siswa 5	22	4,4	Sangat layak
Siswa 6	17	3,4	Layak
Siswa 7	22	4,4	Sangat layak
Siswa 8	14	2,8	Layak
Siswa 9	22	4,4	Sangat layak
Siswa 10	20	4	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>206</b>	<b>41,2</b>	<b>Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,12</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan terhadap aspek desain buku petunjuk produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 70%, kriteria “Layak” sebanyak 30% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,12. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain buku petunjuk pada uji coba lapangan.

Tabel 63. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Buku Petunjuk Uji Coba Lapangan.

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat layak	7	70
Layak	3	30
Cukup layak	0	0
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Sedangkan penilaian siswa terhadap aspek desain kotak kartu menunjukkan bahwa media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” memiliki kualitas yang “Layak” dengan rerata skor 4,02. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek desain kotak kartu dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 64 berikut.

Tabel 64. Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu pada Uji Coba Lapangan.

Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	22	4,4	Sangat layak
Siswa 2	23	4,6	Sangat layak
Siswa 3	21	4,2	Layak
Siswa 4	24	4,8	Sangat layak
Siswa 5	21	4,2	Layak
Siswa 6	14	2,8	Cukup layak
Siswa 7	20	4	Layak
Siswa 8	17	3,4	Layak
Siswa 9	19	3,8	Layak
Siswa 10	20	4	Layak
<b>Jumlah</b>	<b>201</b>	<b>40,2</b>	<b>Layak</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,02</b>	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek desain kotak kartu produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang

dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat layak” sebanyak 30%, kriteria “Layak” sebanyak 60% dan kriteria “Cukup layak” sebanyak 10% dengan rerata skor penilaian sebesar 4,02. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek desain kotak kartu pada uji coba lapangan.

Tabel 65. Distribusi Frekuensi Aspek Desain Kotak Kartu Uji Coba Lapangan.

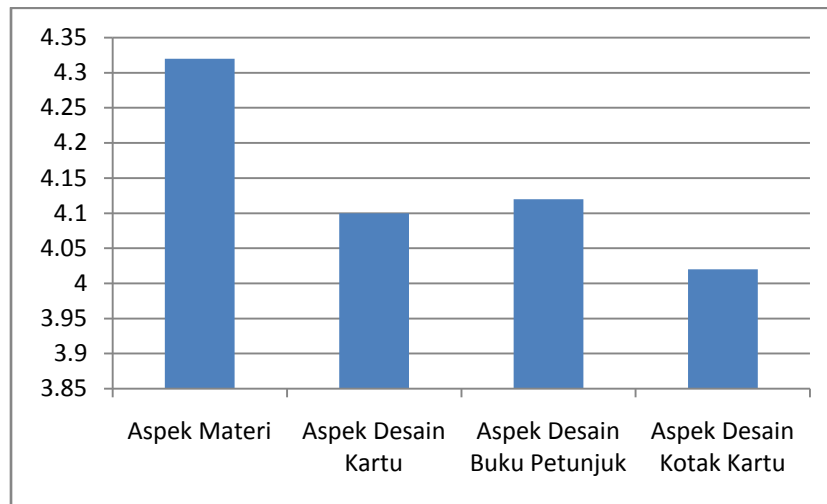
<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat layak	6	60
Layak	3	30
Cukup layak	1	10
Tidak layak	0	0
Sangat tidak layak	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang sedang dikembangkan dan telah diuji cobakan pada uji lapangan termasuk dalam kriteria “Layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,14. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 66. Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Lapangan.

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek Materi	4,32	Sangat layak
Aspek Desain Kartu	4,10	Layak
Aspek Desain Buku Petunjuk	4,12	Layak
Aspek Desain Kotak Kartu	4,02	Layak
<b>Jumlah Rerata Skor</b>	<b>16,56</b>	<b>Layak</b>
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,14</b>	





Gambar 29. Grafik Kualitas Produk Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” pada Uji Coba Lapangan.

Selain penilaian diatas, siswa atau peserta didik uji coba lapangan juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Peserta didik memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner yang menilai bahwa produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah baik, bagus, menarik dan dapat dipahami.

## 6. Analisis Data Evaluasi

Data hasil evaluasi yang diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen saat uji coba lapangan kemudian dianalisis untuk membandingkan apakah produk yang dikembangkan sudah efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan bagi anak usia dini.

### a. Kelompok Kontrol

Data hasil evaluasi dari kelompok kontrol didapat rerata nilai sebesar 37,6. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 67 berikut ini.

Tabel 67. Nilai Kelompok Kontrol dari Uji Coba Lapangan.

No	Nama	Nilai
1	A	26
2	B	24
3	C	28
4	D	44
5	E	44
6	F	26
7	G	54
8	H	40
9	I	40
10	J	50
	<b>Jumlah</b>	<b>376</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>37,6</b>

**b. Kelompok Eksperimen**

Sedangkan data hasil evaluasi dari kelompok eksperimen didapat rerata nilai sebesar 76,6. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 68 berikut ini.

Tabel 68. Nilai Kelompok Eksperimen dari Uji Coba Lapangan.

No	Nama	Nilai
1	K	60
2	L	84
3	M	64
4	N	70
5	O	78
6	P	84
7	Q	94
8	R	96
9	S	36
10	T	100
	<b>Jumlah</b>	<b>766</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>76,6</b>

Berdasarkan data evaluasi di atas, menunjukan bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah efektif digunakan untuk media pembelajaran dan latihan. Terbukti dengan hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 76,6 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata kelompok kontrol yang hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 37,6.

#### **D. Revisi Produk**

##### **1. Data Ahli Materi**

Berdasarkan saran dari ahli materi, maka segera dapat dilaksanakan revisi untuk perbaikan produk yang sedang dikembangkan. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- a. Beberapa contoh gambar pada kartu pintar ada yang kurang tepat dan kurang jelas, yaitu teknik *sheilding* dengan meluncur, *heading*, timang bola di udara, *long-pass*, *control* dada. Tampilan produk awal yang harus direvisi menurut saran ahlli materi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 30. Tampilan Produk yang Harus Direvisi Menurut Saran Ahli Materi.

## 2. Data Ahli Media

Sedangkan proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli media antara lain:

- a. *Cover* tulisan “media pembelajaran dan latihan Kartu Pintar Bermain Sepakbola dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini” tidak usah didobel putih karena warna *backgroundnya* sudah putih.
- b. Letak, warna, jenis tulisan di kartu konsisten, jangan berubah-ubah untuk kenyamanan membaca. Misal: *Ballfeelling* yang satu kartu horisontal, yang lain vertikal. Warna pun berbeda. Teknik yang lain juga.

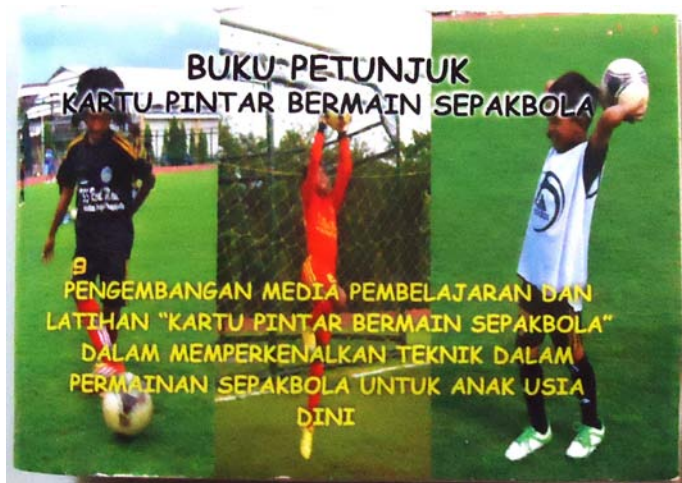
- c. *Background* hijau tulisan merah sangat tidak jelas dan memaksa mata untuk bekerja keras. Ganti warna tulisan yang kontras.
- d. Gambar harus proporsional atau jangan sekali-kali menarik gambar dari satu sisi sehingga gambar menjadi langsing atau justru menjadi pendek (lihat gambar *Feinting*).
- e. Di produk ditulis nama pengembang, pembimbing dan validator.

#### **E. Produk Akhir**

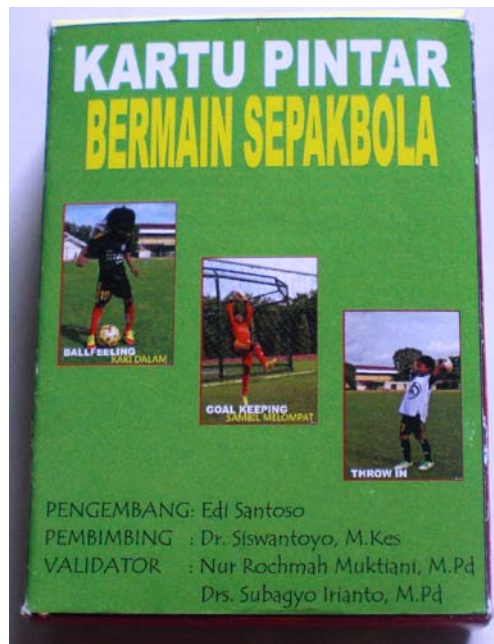
Berikut tampilan produk akhir media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini.



Gambar 31. Tampilan Produk Akhir Kartu Pintar Bermain Sepakbola



Gambar 32. Tampilan Produk Akhir Buku Petunjuk Kartu Pintar Bermain Sepakbola



Gambar 33. Tampilan Produk Akhir Kotak (*Box*) Kartu Pintar Bermain Sepakbola.

Berbagai macam teknik dengan bola dalam permainan sepakbola dapat diperkenalkan dan dilatihkan sejak usia dini, baik oleh para pelatih, pembina ataupun para guru dengan menggunakan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang telah dikembangkan ini. Akan tetapi teknik-teknik tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik dan kelompok usia anak. Dalam proses pembelajaran dan latihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola harus dilatihkan dengan baik dan benar sehingga siswa dapat memahami dan menguasai teknik-tekniknya dengan baik dan benar pula.

Di dalam pembelajaran dan latihan tersebut harus terjadi proses penyampaian pesan yang efektif dari pelatih atau guru pada peserta didik. Pesan media pembelajaran dan latihan yang efektif sangat diperlukan untuk

keberhasilan pembelajaran dan latihan sepakbola. Dengan demikian tidak salah jika menggunakan konsep belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran dan latihannya. Dengan metode tersebut diharapkan akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar dan berlatih anak. Model pembelajaran dan latihan tersebut dimaksudkan untuk memberi kenyamanan tersendiri bagi para peserta didik, sehingga sangat diperlukan suatu media yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk membantu proses penyampaian pesan.

Penelitian ini telah menghasilkan produk media pembelajaran dan latihan berupa “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang berfungsi untuk mempermudah pelatih atau guru dalam menyampaikan pesan materi teknik-teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini sesuai dengan kelompok usia anak dan karakteristik anak yang cenderung masih ingin bermain.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam memperkenalkan teknik dalam permainan sepakbola untuk anak usia dini mulai dari tahap awal sampai tahap akhir termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian tahap awal yaitu berupa validasi ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahwa produk “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan ini termasuk dalam kriteria layak untuk diuji coba setelah melalui satu kali revisi produk.



Menurut penilaian siswa dari hasil analisis uji coba satu lawan satu adalah sangat layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,6. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil menyatakan sangat layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,54. Penilaian siswa pada uji coba lapangan adalah layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,14.

Produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini sudah efektif digunakan dalam proses belajar dan latihan yang terbukti melalui kegiatan evaluasi terhadap kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi media) dan kelompok eksperimen (kelompok uji coba yang diberi media) dengan hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol.

Hal tersebut di atas sesuai dengan fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2002:16), yang mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Fungsi afektif media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas dapat diketahui bahwa “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dapat digunakan sebagai sumber belajar atau latihan tambahan yang dapat dilakukan di luar lapangan dan media alternatif dalam pembelajaran dan pelatihan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini telah menghasilkan produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” untuk memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan ini melalui dua tahap yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dianggap layak untuk diuji cobakan, produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini pun mendapat penilaian dari beberapa uji coba kepada peserta didik. Penilaian produk meliputi empat aspek yaitu aspek materi, aspek desain kartu, aspek desain buku petunjuk dan aspek desain kotak kartu.

Penilaian produk pada uji coba satu lawan satu termasuk dalam kriteria sangat layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,6. Penilaian produk pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,54. Penilaian produk pada uji coba lapangan termasuk dalam kriteria layak dengan rerata skor penilaian sebesar 4,14. Secara keseluruhan, penilaian kualitas produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini adalah sangat layak.

Produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan ini juga sudah efektif digunakan untuk

memperkenalkan teknik-teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini setelah peneliti melakukan evaluasi terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada uji coba lapangan. Hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari kelompok kontrol.

## **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dan latihan yang efektif dalam memperkenalkan teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada anak usia dini jika dilakukan di luar kegiatan latihan yaitu sebagai latihan tambahan.
2. Membantu siswa dalam belajar dan berlatih sepakbola khususnya teknik dengan bola dalam permainan sepakbola secara mandiri.
3. Mempermudah siswa dalam memahami berbagai teknik dengan bola dalam permainan sepakbola.
4. “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dapat digunakan sebagai sumber belajar sambil bermain bagi siswa.
5. Sebagai media pembelajaran dan latihan bagi pelatih atau guru dalam menyampaikan materi teknik dengan bola dalam permainan sepakbola.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan teknik-teknik dengan bola dalam permainan sepakbola secara efektif untuk anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.
2. Perlu penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan metode belajar atau metode melatih dengan konsep belajar dan berlatih sambil bermain yang lebih baik dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. (2003). *Belajar Dan Pembelajaran*. FIP UNY.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Farittodi Barri Arrohhim. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Stempel “Si Cerdas” (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. FIK UNY.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta. FIK. UNY.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta: Depdikbud.
- Herwin.(2004). *Diklat Pembelajaran Keterampilan Sepakbola Dasar*. FIK UNY.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Pengembangan*. Edisi V. Jakarta: Erlangga.
- Ismaniati. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Isyono. (2012). *Pengertian Kartu*. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/69631585/13/Pengertian-Kartu>. pada tanggal 30 Oktober 2012. Jam 11.30 WIB.
- J. Nossek. (1995). *General Of Training (Teori Umum Latihan)*. (Furqon, terjemahan) Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press. Buku asli diterbitkan tahun 1982.
- Nana Syaodih S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Salirawati, Das. *Media Kartu Sebagai Sarana Belajar Kimia Secara Mudah*. Jurdik Kimia FMIPA UNY.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Suharno HP. (1993). *Metodologi Pelatihan Olahraga*. Jakarta: KONI Pusat.

Sukadiyanto. (2010) *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Proposal Hibah Penulisan Buku Teks Tahun 2010/2011. Yogyakarta.

Tim Penyusun. (2007). *Peraturan Permainan FIFA 2007/2008*. Jakarta: PSSI

Tim Penyusun. (2009). *Kurikulum 2009 Prodi PKO FIK UNY*. Yogyakarta: FIK

Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY PRESS.

# LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

Nomor : 0197/PKL/XII/2012  
Lamp. : 1 Ekemplar proposal  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth :  
Bapak Dr Siswantoyo  
PKL FIK UNY  
Di Yogyakarta

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir,  
dimohon kesediaan Bapak untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Edi Santoso  
NIM : 09602241014

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

“media pembelajaran dan latihan kartu pintar bermain sepakbola dalam  
memperkenalkan teknik dasar permainan sepakbola untuk anak usia dini “

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, Desember 2012  
Kajur PKL,

Endang Rini Sukamti, M.S  
NIP 19600407 198601 2 001

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip PKL

## Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi

Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi

Yogyakarta, 7 Januari 2013

No :

Lamp. :

Hal : Permohonan Menjadi Ahli Materi

Kepada,

Yth: Subagyo Irianto, M.Pd

Di tempat.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon bapak berkenan menjadi ahli materi untuk validasi produk yang kami kembangkan.

Nama : Edi Santoso

NIM :09602241014

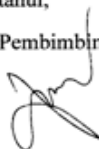
Prodi : PKO

Judul Skripsi : Media Pembelajaran dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola"  
Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Permainan Sepakbola Untuk  
Anak Usia Dini.

Demikian, atas bantuan dan izin yang bapak berikan kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Siswantoyo, M.Kes  
NIP: 19720310 199903 1 002

Hormat kami



Edi Santoso  
NIM:09602241014

### Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Ahli Media

Surat Permohonan Menjadi Ahli Media

Yogyakarta, 7 Januari 2013

No :

Lamp. :

Hal : Permohonan Menjadi Ahli Media

Kepada,

Yth: Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

Di tempat.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon ibu berkenan menjadi ahli media untuk validasi produk yang kami kembangkan.

Nama : Edi Santoso

NIM :09602241014

Prodi : PKO

Judul Skripsi : Media Pembelajaran dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola"  
Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Permainan Sepakbola Untuk  
Anak Usia Dini.

Demikian, atas bantuan dan ijin yang ibu berikan kami ucapkan terimakasih.

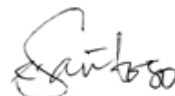
Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Siswantoyo, M.Kes  
NIP: 19720310 199903 1 002

Hormat kami



Edi Santoso  
NIM:09602241014

Lampiran 4. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi (Tahap I)

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

#### **INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar  
Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam  
Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini

Materi : Teknik Dalam Permainan Sepakbola

Kelompok Umur : KU-8, KU-10, KU-12, KU-14 Tahun

#### **Identitas Ahli Materi**

Nama : Subagyo Irianto, M.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

#### **Petunjuk Penilaian Instrumen:**

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:  
Ya : Jika sesuai  
Tidak : Jika tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini.	✓	(sebagian)
2.	Materi teknik dasar sepakbola dapat disampaikan melalui media "Kartu Pintar Bermain sepakbola".	✓	
3.	Media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.	✓	
4.	Penulisan nama-nama teknik dasar sepakbola sudah benar.		✓
5.	Penjelasan pelaksanaan teknik dasar sepakbola dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dasar sepakbola sudah jelas.	✓	
6.	Gambar atau foto dalam media "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" sudah dapat menyampaikan materi teknik dasar sepakbola.	✓	
7.	Tingkat pemahaman materi dengan media "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini dirasa mudah untuk anak usia dini.		✓
8.	Teknik-teknik dasar sepakbola dalam media "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" mudah didemonstrasikan oleh para peserta didik.		✓
9.	Materi media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.	✓	
10.	Media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini.	✓	

**Pertanyaan:**

1. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak disebut media atau sumber belajar?

Jawaban:

Ya.

2. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak untuk diuji cobakan?

Jawaban:

Bela. : main sepak bola & lain lain belajar main  
 about of bola : dapat untuk di tes coba be main.

Carroll telah merencanakan bola & melambungkan,  
 passing & mengayun kaki; in. Celi Celi. with  
 hit. Teknik Shooting, head ball,  
 Bola & lain lain & lain lain. memperkaya kuan.  
 free kick with bola teknik main &  
 KUN. meredu.

### **Komentar atau Saran**

- (1) Bill fee. Amay bola dy bade bade, ladin hru bade bade sepe wth mengonak bola bgn main dr bebep bawak lrt. bill fey g bgn & lark minal memrak bde dy hnt bgy dlt bde & bawak, dy seligak kut. mngi wngsumber, g hnt bang lue doing bawak dlt.
- (2) Alas laka bagas jitu bebep mater. sechik & awan pengelak stz bgn dr awanp dala bawak splat
- (3) Bebep Contol Gambar Karta pntu ade g lue jela yalmi sechik heady. tina bola & lark, long pany, kontrol bade dlt.
- (4) Nela & lue lue. mntak sechik Sherdly g melumer apu bntak bebep mengonak gerban m & rentak bebep → mngt m. pendirian lue dr

Yogyakarta, 6 Januari 2013

Ahli Materi

Yogyakarta, 10 Januari 2013  
Ahli Materi  
(F) Sebaiknya untuk pengisian pelajaran. Sebaiknya  
& kerja & sebetulnya. Subagio Irianto, M.Pd

Subagyo Irianto, M.Pd

NIP: 19621010 198812 1 001

- (6) Mulu. Seperti telah yg d berit bin d. lulu -  
lu. mth. K 4. karyn ? Coklat, telah  
Hendy bin d berit anak bin karyn ?  
Selalu metelit boh fabel meluncur Coklat  
mth can ? dst.

Cartel Ball Fee:  $\rightarrow$  Same as in

Passing board of hcl.  $\Delta H \rightarrow$  same as in

Pairing of progeny but  $\rightarrow$  all 12 tests

long path  $\rightarrow$  use  $> 12$  th dfr

Lampiran 5. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media (Tahap I)

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**



### INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar  
Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam  
Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini

Materi : Teknik Dalam Permainan Sepakbola

Kelompok Umur : KU-8, KU-10, KU-12, KU-14 Tahun

#### Identitas Ahli Materi

Nama : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

#### Petunjuk Penilaian Instrumen:

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:  
Ya : Jika sesuai  
Tidak : Jika tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>		
<b>A.</b>	<b>Fisik Kartu</b>		
1.	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 310 gr</i> )	✓	
2.	Ukuran kartu (6x8,5 cm)	✓	
3.	Ketebalan kartu	✓	
<b>B.</b>	<b>Fisik Buku Petunjuk Pelaksanaan</b>	✗	
4.	Jenis kertas cover ( <i>ivory</i> )	✓	
5.	Jenis kertas isi ( <i>ivory</i> )	✓	
6.	Ukuran buku petunjuk pelaksanaan (6x8,5 cm)	✓	
<b>C.</b>	<b>Fisik Kotak Kartu</b>		
7.	Jenis kertas yang digunakan ( <i>ivory 260 gr</i> )	✓	
8.	Ukuran kotak kartu (6,5x9x2 cm)	✓	
9.	Bentuk kotak kartu ( <i>BOX</i> )	✓	
<b>II</b>	<b>Aspek Desain dan Warna Tulisan</b>		
<b>A.</b>	<b>Kartu</b>		
10.	Ukuran tulisan	✓	
11.	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	✓	
12.	Warna tulisan		✓
<b>B.</b>	<b>Buku Petunjuk Pelaksanaan</b>		
13.	Ukuran buku petunjuk pelaksanaan	✓	
14.	Jenis tulisan ( <i>font</i> ) buku petunjuk pelaksanaan	✓	
15.	Warna sampul buku petunjuk pelaksanaan		✓
<b>C.</b>	<b>Kotak Kartu</b>		
16.	Warna kotak kartu	✓	
17.	Jenis tulisan ( <i>font</i> )	✓	
18.	Tata letak tulisan dan gambar		✓
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>		
<b>A.</b>	<b>kartu</b>		
19.	Kesesuaian penggunaan dengan pembelajaran dan latihan		✓
20.	Menarik perhatian peserta didik	✓	
21.	Permainan menyusun kartu membantu meningkatkan kreativitas peserta didik	✓	
22.	Pembelajaran dan latihan lebih bervariasi	✓	
23.	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik	✓	
<b>B.</b>	<b>Buku Petunjuk Pelaksanaan</b>		
24.	Membantu memperjelas materi	✓	
25.	Mempermudah mempelajari materi	✓	

Kemudahan pemakaian ?  
 Keawetan ?  
 Aspek Tampilan Grafik :  
 - kejelasan gambar  
 - kejelasan tulisan  
 - warna gambar dll.

usia ini berapa thn? dari siapa membuat?

#### Komentar atau Saran

- Penilaian kok ya - tidak. sebaiknya ada tingkatan?
- ① Cara/aturan bermain kartunya bagaimana? (di bagian kanan awal) - tergantung
- ② cover tulisan "media pembelajaran" dan latihan. kurang jelas  
tds usah di dobel pake karena background sari putih
- ③ letak, warna, jenis tulisan di kartu konsisten, jangan berubah-ubah  
untuk kenyamanan membaca. mis call <sup>kurang</sup> feeling vs satu larik horizontal  
yg lain vertikal. warna pun berbeda. Tdk lain juga.
- ④ gambar yg sangat terbitis untuk menjelaskan kekompleksitasan gerak  
sehingga dalam gambar perlu ditambah penjelasan arah gerak mis dengan  
anak panah dsb. bahkan satu kartu terdiri 2 atau 3 bentuk gerak  
tdk apa. mis susun awal - pergerakan - sikap akhir
- ⑤ Gambar harus proporsional / jangan sekali-kali menarik gambar  
dari satu sisi dg gambar menjadi longgar atau justru menjadi penuh  
(lihat gambar FEMTONE)

Yogyakarta, 21 Januari 2013  
Ahli Media

Rahmi

Nur Rohmah Muktiani, M.Pd  
NIP: 19731006 200112 2 001

- ⑥ Background kalau tulisan merah - sangat tidak jelas dan memah  
sangat berbeda kem. ganti warna tulisan. (kontras).  
atau bisa juga font Passing - kaki bag Luar  
... Kaki bag Dalam

- ⑦ Di produk ditulis nama penembang : ... Valentin?  
penembang :

Kesimpulan Perlu Revisi Baru di Ujicoba.

Lampiran 6. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi (Tahap II)

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

#### **INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini

Materi : Teknik Dalam Permainan Sepakbola

Kelompok Umur : KU-8, KU-10, KU-12, KU-14 Tahun

#### **Identitas Ahli Materi**

Nama : Subagyo Irianto, M.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

#### **Petunjuk Penilaian Instrumen:**

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  - 1 : Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak
  - 2 : Tidak sesuai/ Tidak layak
  - 3 : Cukup sesuai/ Cukup layak
  - 4 : Sesuai/ Layak
  - 5 : Sangat sesuai/ Sangat layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				✓		
2.	Materi teknik dalam permainan sepakbola dapat disampaikan melalui media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola”.				✓		
3.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas.					✓	
4.	Penulisan nama teknik dalam permainan sepakbola pada “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah benar.					✓	
5.	Penjelasan pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola di dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dalam permainan sepakbola sudah jelas.				✓		
6.	Gambar atau foto dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah dapat menyampaikan materi teknik dalam permainan sepakbola.				✓		
7.	Tingkat pemahaman materi dengan media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” ini dirasa mudah untuk anak usia dini sesuai dengan kelompok usianya.				✓		
8.	Teknik-teknik dalam sepakbola dalam media “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” mudah didemonstrasikan oleh para peserta didik sesuai dengan kelompok usianya.			✓			
9.	Materi media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.				✓		
10.	Media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih cenderung ingin bermain.				✓		

**Pertanyaan:**

1. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak disebut media atau sumber belajar sambil bermain bagi anak usia dini di SSB?

Jawaban:

Ya

2. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban:

Ya

**Komentar atau Saran**

Apabila ingin menguji apakah media ini sudah layak dan layak sebagai media pembelajaran sebaiknya uji coba pada kelompok yang diberi media pembelajaran dan kelompok yang tidak diberi media pembelajaran kemudian hasilnya dapat dibandingkan yang terdapat dari uji coba tersebut. Hasilnya kelompok yang diberi media pembelajaran jauh lebih baik. Sumber media ini sangat efektif.

Lampiran 7. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media (Tahap II)

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**



#### INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar  
Bermain Sepakbola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam  
Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini  
Materi : Teknik Dalam Permainan Sepakbola  
Kelompok Umur : KU-8, KU-10, KU-12, KU-14 Tahun

##### Identitas Ahli Media

Nama : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

##### Petunjuk Penilaian Instrumen:

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  - 1 : Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak baik
  - 2 : Tidak sesuai/ Tidak layak/ Tidak baik
  - 3 : Cukup sesuai/ Cukup layak/ Cukup baik
  - 4 : Sesuai/ Layak/ Baik
  - 5 : Sangat sesuai/ Sangat layak/ Sangat baik

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>						
<b>A.</b>	<b>Fisik Kartu</b>						
1.	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 310 gr</i> )					✓	
2.	Ukuran kartu ( <i>6x8,5 cm</i> )					✓	
3.	Ketebalan kartu					✓	
<b>B.</b>	<b>Fisik Buku Petunjuk</b>						
4.	Jenis kertas cover ( <i>artpaper</i> )				✓		
5.	Jenis kertas isi ( <i>artpaper</i> )					✓	
6.	Ukuran buku petunjuk ( <i>6x8,5 cm</i> )				✓		
<b>C.</b>	<b>Fisik Box</b>						
7.	Jenis kertas ( <i>ivory 310 gr</i> )				✓	✓	
8.	Ukuran <i>box</i> ( <i>6,5x9x2,5 cm</i> )					✓	
9.	Ketebalan kertas <i>Box</i>					✓	
<b>II</b>	<b>Aspek Desain</b>						
<b>A.</b>	<b>Kartu</b>						
10.	Ukuran tulisan				✓	✓	
11.	Jenis tulisan ( <i>font</i> )				✓	✓	
12.	Warna tulisan				✓		
<b>B.</b>	<b>Buku Petunjuk</b>						
13.	Gambar pada sampul sesuai				✓		
14.	Ukuran dan jenis tulisan ( <i>font</i> )				✓		
15.	Warna sampul buku petunjuk				✓		
<b>C.</b>	<b>Kotak Kartu</b>						
16.	Warna <i>box</i> menarik				✓		
17.	Jenis dan ukuran tulisan sesuai				✓		
18.	Tata letak tulisan dan gambar sesuai				✓		
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>						
<b>A.</b>	<b>Kartu</b>						
19.	Kesesuaian penggunaan yaitu belajar sambil bermain bagi anak-anak				✓		
20.	Menarik perhatian <del>peserta didik</del>				✓		
21.	Permainan Puzzle membantu meningkatkan <del>keaktifan peserta didik</del> <del>Kognitif peserta</del>				✓		
22.	Proses pembelajaran dan latihan lebih bervariasi dan menyenangkan					✓	
23.	Membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan latihan secara mandiri					✓	
<b>B.</b>	<b>Buku Petunjuk</b>						
24.	Membantu <del>memperjelas</del> peraturan bermain				✓		
25.	Mempermudah mempelajari materi teknik dalam permainan sepakbola				✓		

**Pertanyaan:**

1. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak disebut media atau sumber belajar sambil bermain bagi anak usia dini di SSB?

Jawaban:

Media belajar untuk meningkatkan kognitif siswa (pemahaman)

2. Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban:

Layak uji coba.

**Komentar atau Saran**

Yogyakarta,  
Ahli Media

28/1

2013



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd  
NIP: 19731006 200112 2 001

Lampiran 8. Angket Penilaian Untuk Peserta Didik Uji Coba Satu Lawan Satu

**ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK  
UJI COBA SATU LAWAN SATU**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK

### A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan angket ini setelah kamu belajar dan berlatih sambil bermain menggunakan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola"!
2. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang sudah disediakan!
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memilih jawaban!
4. Jawablah semua pertanyaan yang ada dalam angket ini!
5. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan, silahkan kumpulkan kembali angket ini!
6. Jika ada yang tidak kamu mengerti, bertanyalah pada pelatih, guru atau peneliti!
7. Selamat mengerjakan.

### B. Identitas Responden

Nama : ALVIN VIRGIAN NUR ISTANTO  
Jenis Kelamin : laki-laki  
Umur : 9  
SSB/ Sekolah : Sekeloa UMY

### C. Prosedur Penilaian Instrumen

1. Isilah dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  1. : Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak
  2. : Tidak sesuai/ Tidak layak
  3. : Cukup sesuai/ Cukup layak
  4. : Sesuai/ Layak
  5. : Sangat sesuai/ Sangat layak

Angket Penilaian Peserta Didik


Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia sesuai dengan pendapat kamu!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Materi					
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?					✓
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” mudah dipahami?					✓
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?				✓	
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?					✓
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?					✓
B	Desain Kartu					
6.	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?					✓
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?					✓
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?					✓
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?				✓	
10.	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?				✓	
C	Desain Buku Petunjuk					
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?					✓
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?				✓	
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?					✓
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?					✓
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?					✓
D	Desain Kotak Kartu					
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?					✓
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?					✓
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?				✓	
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?					✓
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?					✓

**D. Komentor dan Saran**

Bagus, merapiK mudah di Pahami, jelas

Yogyakarta, 16.11 Maret.....2013

Tanda tangan : 

Nama : ALVIN VIRGIWAN N.I

**ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK  
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**



## ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK

### A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan angket ini setelah kamu belajar dan berlatih sambil bermain menggunakan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola"!
2. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang sudah disediakan!
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memilih jawaban!
4. Jawablah semua pertanyaan yang ada dalam angket ini!
5. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan, silahkan kumpulkan kembali angket ini!
6. Jika ada yang tidak kamu mengerti, bertanyalah pada pelatih, guru atau peneliti!
7. Selamat mengerjakan.

### B. Identitas Responden

Nama : Aulia Azmi Lazuardian Alfarizi  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Umur : 9 thn  
SSB/ Sekolah : SSB Selabora

### C. Prosedur Penilaian Instrumen

1. Isilah dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  1. : Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak
  2. : Tidak sesuai/ Tidak layak
  3. : Cukup sesuai/ Cukup layak
  4. : Sesuai/ Layak
  5. : Sangat sesuai/ Sangat layak

Angket Penilaian Peserta Didik


Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia sesuai dengan pendapat kamu!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian					
		1	2	3	4	5	
A	Materi						
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?					✓	
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” mudah dipahami?					✓	
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?					✓	
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu ingin mempragakan teknik dalam permainan sepakbola?					✓	
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Pintar Bermain sepakbola” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?				✓		
B	Desain Kartu						
6.	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?					✓	
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?					✓	
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?					✓	
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?					✓	
10.	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?					✓	
C	Desain Buku Petunjuk						
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?				✓		
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?					✓	
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?			✓			
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?					✓	
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?					✓	
D	Desain Kotak Kartu						
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?					✓	
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?				✓		
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?					✓	
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?					✓	
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?				✓		

**D. Komentar dan Saran**

bagus, bisa dipahami dan cukup menarik

Yogyakarta, maret ..... 2013

Tanda tangan : 

Nama : Putra Azmi Lazli  
dan Alfarizi

Lampiran 10. Angket Penilaian Untuk Peserta Didik Uji Coba Lapangan

**ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK  
UJI COBA LAPANGAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## ANGKET PENILAIAN UNTUK PESERTA DIDIK

### A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan angket ini setelah kamu belajar dan berlatih sambil bermain menggunakan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola"!
2. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang sudah disediakan!
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memilih jawaban!
4. Jawablah semua pertanyaan yang ada dalam angket ini!
5. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan, silahkan kumpulkan kembali angket ini!
6. Jika ada yang tidak kamu mengerti, bertanyalah pada pelatih, guru atau peneliti!
7. Selamat mengerjakan.

### B. Identitas Responden

Nama : Abied Syauq  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Umur : 10  
SSB/ Sekolah : Garuda Jaya

### C. Prosedur Penilaian Instrumen

1. Isilah dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  1. : Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak
  2. : Tidak sesuai/ Tidak layak
  3. : Cukup sesuai/ Cukup layak
  4. : Sesuai/ Layak
  5. : Sangat sesuai/ Sangat layak

Angket Penilaian Peserta Didik


Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia sesuai dengan pendapat kamu!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A Materi</b>						
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?			✓		
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" mudah dipahami?	✓		✓		
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?			✓		
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?					✓
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?				✓	
<b>B Desain Kartu</b>						
6.	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?			✓		
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?				✓	
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?			✓		
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?				✓	
10.	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?			✓		
<b>C Desain Buku Petunjuk</b>						
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?		✓	✓		
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?			✓		
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?				✓	
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?				✓	
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?				✓	
<b>D Desain Kotak Kartu</b>						
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?			✓		
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?			✓		
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?		✓			
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?			✓		
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?			✓		

**D. Komentor dan Saran**

Bagus , menarik dan Saya suka mengusun  
Puzzle

Yogyakarta,.....2013

Tanda tangan : 

Nama : 

Lampiran 11. Lembar Evaluasi Kelompok Kontrol

**LEMBAR EVALUASI**

**KELOMPOK KONTROL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR  
BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM  
PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2013**



**A. Petunjuk Umum**


1. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang telah disediakan!
2. Perhatikan dan pahami semua gambar teknik dalam permainan sepakbola!
3. Isilah titik-titik pada kolom yang tersedia dengan menuliskan nama-nama teknik dalam permainan sepakbola yang sesuai dengan masing-masing gambar!
4. Jawablah sesuai pengetahuan kamu dan dilarang saling bekerja sama atau menyontek!
5. Setelah selesai menjawab atau mengisi lembar evaluasi, silahkan kumpulkan kembali lembar evaluasi ini!
6. Waktu untuk mengerjakan selama 45 menit.

**B. Identitas Peserta Didik/ Siswa**


Nama : ARIEL PRADANA MANIK


Umur : 11 th








SSB/ Sekolah : Farada Jaya

Tanda tangan : 

Isilah titik-titik pada kolom berikut ini dengan menuliskan nama teknik dalam permainan sepakbola yang sesuai dengan gambar di bawah ini dengan sepengetahuan kamu!

1 	2 	3 
Tangkapan Bola.....	Jagling.....	Pasing luar.....
4 	5 	6 
Traa In/lemparan kedalam.....	pasing.....	Pasing kaki dalam.....
7 	8 	9 
Tangkapan Bola.....	<del>set</del> sundulan Bola.....	kontrol bola.....

10		11		12	
	Dribell.....		sundulan Bola.....		Shot.....
13		14		15	
	Bring tumit kontrol kaki.....		keping.....		Pasing.....
16		17		18	
	pasing luar kaki.....		keping.....		Tangkapan Bola.....

19 	20 	21 
Dribli.....	Timang Timang.....	Pasing tumit kaki.....
22 	23 	24 
Jagling.....	kontrol dada.....	pasing dalam kaki.....
25 	$10 \times 4 = 40$	
.....		

Yogyakarta, Maret 2013

Tanda tangan : .....  
 Nama : .....

Lampiran 12. Lembar Evaluasi Kelompok Eksperimen



**LEMBAR EVALUASI**  
**KELOMPOK EKSPERIMENT**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU PINTAR**  
**BERMAIN SEPAKBOLA” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DALAM**  
**PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA DINI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2013**

**LEMBAR EVALUASI**  
**"KARTU PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA"**

**A. Petunjuk Umum**

1. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang telah disediakan!
2. Perhatikan dan pahamiilah semua gambar teknik dalam permainan sepakbola!
3. Isilah titik-titik pada kolom yang tersedia dengan menuliskan nama-nama teknik dalam permainan sepakbola yang sesuai dengan masing-masing gambar!
4. Jawablah sesuai pengetahuan kamu dan dilarang saling bekerja sama atau menyontek!
5. Setelah selesai menjawab atau mengisi lembar evaluasi, silahkan kumpulkan kembali lembar evaluasi ini!
6. Waktu untuk mengerjakan selama 45 menit.

**B. Identitas Peserta Didik/ Siswa**










Nama : Abeed syauqi Billah

Umur : 10

SSB/ Sekolah : SSB Garuda Jaya

Tanda tangan : Abeed

Isilah titik-titik pada kolom berikut ini dengan menuliskan nama teknik dalam permainan sepakbola yang sesuai dengan gambar di bawah ini dengan sepengetahuan kamu!

1 	2 	3 
Goal keeping Bola bawah	Ball feeling Juggling	Controlling t tetapak kaki
4 	5 	6 
Throw in	long pas	Ball filling kaki dalam
7 	8 	9 
Goal keeping	Heading Sambil berdiri	Ball feeling tetapak kaki



10



Dribbling

kaki luar

11



Heading

sambil melompat

12



Shooting

13



Controlling telapak kaki

~~Dribbling~~

kaki dalam

14



SLIDING

15

~~Controlling~~

Dribbling

kaki dalam

16

Passing kaki  
tut

17










Feinting

18

Goal keeping  
Bola atas



19		20		21	
Dribbling Punggung kaki		Controlling Bagian dada		Passing Punggung kaki	
22		23		24	
Controlling Punggung kaki		Controlling Bagian dada		Controlling kaki dalam	
25		$23,5 \times 4 = (94)$			
Passing kaki dalam					

Yogyakarta, Maret 2013

Tanda tangan : Abeed  
 Nama : Abeed

### Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 39 /UN.34.16/PP/2013 8 Maret 2013  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian

Yth. : Pengelola SSB Selabora UNY  
Karangmalang, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Edi Santoso  
NIM : 09602241014  
Program Studi : PKO  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 16 Maret s/d 23 Maret 2013  
Tempat/Obyek : SSB Selabora UNY  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini"

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
Drs. Rumpus Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 00

Tembusan :  
1. Kajur. PKO  
2. Pembimbing TAS  
3. Mahasiswa ybs.



#### Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 40 /UN.34.16/PP/2013  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

8 Maret 2013

Yth. : Pengelola SSB Garuda Jaya  
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Edi Santoso  
NIM : 09602241014  
Program Studi : PKO  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 25 Maret s/d 7 April 2013  
Tempat/Obyek : SSB Garuda Jaya Yogyakarta  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini"

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
Dikem.  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 00

Tembusan :  
1. Kajur. PKO  
2. Pembimbing TAS  
3. Mahasiswa ybs.



## Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
SEKOLAH SEPAKBOLA (SSB) SELABORA UNY  
*Alamat: Jalan Colombo No 1 Yogyakarta*

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nawan Primasoni, M.Or

Jabatan : Ketua SSB Selabora UNY

Menyatakan bahwa,

Nama : Edi Santoso

NIM : 09602241014


Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan kegiatan uji coba penelitian skripsi di SSB Selabora UNY yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada bulan Maret 2013.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2013  
Ketua SSB

  
Nawan Primasoni, M.Or  
SELABORA SSB 19840521 200812 1 001

## Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian



**AKADEMI OLAHRAGA PRESTASI GARUDA JAYA  
SEKOLAH SEPAK BOLA (SSB) GARUDA JAYA  
YOGYAKARTA**

*Sekretariat : KOMPI E BS PASKHAS, Berbah, Sleman, DI Yogyakarta.*



### **SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bara Sauma Adiguna  
Jabatan : Ketua SSB Garuda Jaya Yogyakarta

Menyatakan bahwa,

Nama : Edi Santoso  
NIM : 09602241014  
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan kegiatan penelitian skripsi di SSB Garuda Jaya Yogyakarta yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan "Kartu Pintar Bermain Sepakbola" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada bulan Maret 2013.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2013  
Ketua SSB

  
Bara Sauma Adiguna

DOKUMENTASI UJI COBA SATU LAWAN SATU

		
“Peneliti memperkenalkan produk yang dikembangkan kepada siswa”	“Pelatih menjelaskan teknik dalam permainan sepakbola menggunakan produk”	“Siswa sedang memahami teknik dengan bola dalam permainan sepakbola menggunakan produk”
		
“Siswa sedang memahami teknik dengan bola dalam permainan sepakbola menggunakan produk”	“Siswa bermain Puzzle mengunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”	“Siswa bermain Puzzle mengunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”



		
"Siswa belajar dan latihan mandiri dengan menggunakan produk Buku Petunjuk"	"Seorang siswa memimpin temannya latihan teknik dengan bola"	"Kegiatan belajar dan latihan siswa yang mandiri"
		
"Kegiatan belajar dan latihan siswa yang mandiri"	"Siswa mengisi angket penilaian"	"Siswa mengisi angket penilaian"

Lampiran 18. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

DOKUMENTASI UJI COBA KELOMPOK KECIL



“Siswa bermain Puzzle menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”










“Siswa yang kalah bermain Puzzle sedang melakukan *Push-up* yang merupakan bagian dari latihan fisik”



“Siswa mengisi angket penilaian”

DOKUMENTASI UJI COBA LAPANGAN

		
“Peneliti menjelaskan dan menerangkan teknik-teknik dengan bola dalam permainan sepakbola kepada siswa”	“Peneliti menjelaskan lembar evaluasi kepada siswa sebelum siswa mengerjakannya”	“Kelompok kontrol sedang mengerjakan lembar evaluasi”
		
“Kelompok kontrol sedang mengerjakan lembar evaluasi”	“Peneliti menjelaskan dan memperkenalkan produk yang dikembangkan kepada kelompok eksperimen”	“Kelompok eksperimen sedang memahami dan mengenal teknik dengan bola menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”

		
“Kelompok eksperimen sedang memahami dan mengenal teknik dengan bola menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”	“Siswa kelompok eksperimen sedang bermain Puzzle menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”	“Siswa kelompok eksperimen sedang bermain Puzzle menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”
		
“Siswa yang kalah dalam bermain Puzzle sedang dihukum melakukan <i>Push-up</i> yang merupakan bagian dari latihan fisik”	“Kelompok eksperimen sedang mengerjakan lembar evaluasi setelah belajar sambil bermain menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”	“Kelompok eksperimen sedang mengerjakan lembar evaluasi setelah belajar sambil bermain menggunakan produk Kartu Pintar Bermain Sepakbola”



Lampiran 20. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu

Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Indikator	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	2	5	5	4	5	21	4,2	Layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" mudah dipahami?	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	5	5	5	4	5	24	4,8	Sangat Layak
4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Layak
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	5	4	5	4	4	22	4,4	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		22	24	25	22	24	117	23,4	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,4	4,8	5	4,4	4,8	23,4	4,68	

Lampiran 21. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Indikator	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	4	5	4	4	5	22	4,4	Sangat Layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	4	5	4	5	5	23	4,6	Sangat Layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	4	5	4	5	5	23	4,6	Sangat Layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	5	5	5	4	5	24	4,8	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		22	25	22	23	25	117	23,4	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,4	5	4,4	4,6	5	23,4	4,68	

Lampiran 22. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Satu Lawan Satu

Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Indikator	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4	5	4	5	4	22	4,4	Sangat Layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	3	4	3	5	3	18	3,6	Layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	4	1	4	4	5	18	3,6	Layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		21	20	21	24	22	108	21,6	<b>Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,2	4	4,2	4,8	4,4	21,6	4,32	

Lampiran 23. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Indikator	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	5	5	4	5	5	24	4,8	Sangat Layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	5	5	4	5	5	24	4,8	Sangat Layak
19	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	5	5	5	4	5	24	4,8	Sangat Layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	5	5	5	4	4	23	4,6	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		25	25	22	23	23	118	23,6	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		5	5	4,4	4,6	4,6	23,6	4,72	

Lampiran 24. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil

Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48	4,8	Sangat Layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" mudah dipahami?	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	4,8	Sangat Layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	46	4,6	Sangat Layak
4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu ingin memperagakan teknik dalam permainan sepakbola?	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	4,9	Sangat Layak
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	43	4,3	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		25	24	24	24	24	22	21	24	23	23	234	23,4	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		5	4,8	4,8	4,8	4,8	4,4	4,2	4,8	4,6	4,6	46,8	4,68	



Lampiran 25. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48	4,8	Sangat Layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	42	4,2	Layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	5	4	5	5	5	5	3	5	5	3	45	4,5	Sangat Layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	43	4,3	Sangat Layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	45	4,5	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		23	22	23	24	24	23	18	23	23	20	223	22,3	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,6	4,4	4,6	4,8	4,8	4,6	3,6	4,6	4,6	4	44,6	4,46	

Lampiran 26. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Kelompok Kecil

Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	5	4	5	5	5	5	4	5	3	4	45	4,5	Sangat Layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	45	4,5	Sangat Layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	5	3	5	5	5	4	3	5	5	4	44	4,4	Sangat Layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	45	4,5	Sangat Layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	4,8	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		24	22	24	24	24	23	18	25	21	22	227	22,7	
<b>Rata-rata</b>		4,8	4,4	4,8	4,8	4,8	4,6	3,6	5	4,2	4,4	45,4	4,54	<b>Sangat Layak</b>

Lampiran 27. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48	4,8	Sangat Layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	4	4	5	5	5	4	3	5	5	4	44	4,4	Sangat Layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	46	4,6	Sangat Layak
19	Apakah tampilan kotak kartu membuai kamu penasaran?	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3	42	4,2	Layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	44	4,4	Sangat Layak
Jumlah		23	23	24	23	23	23	22	25	19	19	224	22,4	Sangat Layak
Rata-rata		4,6	4,6	4,8	4,6	4,6	4,6	4,4	5	3,8	3,8	44,8	4,48	

Lampiran 28. Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan

Data Skor Penilaian Aspek Materi dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Siswa										Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai dengan materi dalam permainan sepakbola?	5	3	5	5	5	3	5	4	5	4	4,4	Sangat Layak
2	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" mudah dipahami?	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	3,8	Layak
3	Apakah media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar sepakbola?	3	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4,3	Sangat Layak
4	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu ingin mempragakan teknik dalam permainan sepakbola?	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Sangat Layak
5	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan "Kartu Pintar Bermain sepakbola" membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4,1	Layak
<b>Jumlah</b>		21	21	23	23	23	18	23	21	23	20	21,6	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,2	4,2	4,6	4,6	4,6	3,6	4,6	4,2	4,6	4	4,32	

Lampiran 29. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Lapangan

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kartu dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
6	Apakah permainan <i>Puzzle</i> atau menyusun kartu sudah menarik?	4	3	5	5	5	3	5	4	5	4	43	4,3	Sangat Layak
7	Apakah ukuran kartu sudah sesuai dan menarik?	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	39	3,9	Layak
8	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan menarik?	4	5	3	5	3	3	3	3	3	5	37	3,7	Layak
9	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	38	3,8	Layak
10	Apakah gambar kartun bintang sepakbola dunia sudah menarik?	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	48	4,8	Sangat Layak
Jumlah		22	19	21	24	21	17	21	19	21	20	205	20,5	Layak
Rata-rata		4,4	3,8	4,2	4,8	4,2	3,4	4,2	3,8	4,2	4	41	4,1	

Lampiran 30. Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Lapangan

Data Skor Penilaian Aspek Desain Buku Petunjuk dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Siswa										Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
11	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	5	5	5	4	5	2	5	5	5	4	4,5	Sangat Layak
12	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	4	5	5	4	5	3	5	2	5	5	4,3	Sangat Layak
13	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,9	Layak
14	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	5	4	4	5	4	4	4	2	4	3	3,9	Layak
15	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	5	5	4	5	4	4	4	1	4	4	4	Layak
<b>Jumlah</b>		23	22	22	22	22	17	22	14	22	20	20,6	<b>Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,6	4,4	4,4	4,4	4,4	3,4	4,4	2,8	4,4	4	4,12	

Lampiran 31. Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Lapangan

Data Skor Penilaian Aspek Desain Kotak Kartu dari Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Siswa										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
16	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	46	4,6	Sangat Layak
17	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	4	4	5	5	5	3	3	4	5	4	42	4,2	Layak
18	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	4	5	1	4	1	2	4	4	1	3	29	2,9	Layak
19	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	4	5	5	5	5	3	4	2	5	5	43	4,3	Sangat Layak
20	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	5	4	5	5	5	3	4	3	3	4	41	4,1	Layak
<b>Jumlah</b>		22	23	21	24	21	14	20	17	19	20	201	20,1	<b>Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		4,4	4,6	4,2	4,8	4,2	2,8	4	3,4	3,8	4	40,2	4,02	

Lampiran 32. Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Kontrol Uji Coba Lapangan

Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Kontrol Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai
1	A	26
2	B	24
3	C	28
4	D	44
5	E	44
6	F	26
7	G	54
8	H	40
9	I	40
10	J	50
Jumlah		376
Rata-rata		37,6



### Lampiran 33. Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Eksperimen Uji Coba Lapangan

Daftar Nilai Evaluasi Kelompok Eksperimen Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai
1	K	60
2	L	84
3	M	64
4	N	70
5	O	78
6	P	84
7	Q	94
8	R	96
9	S	36
10	T	100
<b>Jumlah</b>		<b>766</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>76,6</b>