

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN
KARTU CERDAS TAEKWONDO DALAM MEMPERKENALKAN
TEKNIK DASAR TAEWKONDO UNTUK USIA DINI**

SKRIPSI

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



Oleh:
Agnes Dwi Mawarsih
NIM. 09602241066

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

2013
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini“ yang disusun oleh Agnes Dwi Mawarsih, NIM. 09602241066 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 April 2013
Pembimbing

Dr. Siswantoyo, M.Kes
NIP. 19720310 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, 10 April
2013
Yang Menyatakan,

Agnes Dwi Mawarsih
NIM. 09602241066

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini“ telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.....	Ketua
2.....	Sekretaris / Anggota II
3.....	Anggota III
4.....	Anggota IV

Yogyakarta, April 2013
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 196008241986011001

MOTTO

- ❖ Inti hidup itu kombinasi niat ikhlas, kerja keras, doa, dan tawakal.
- ❖ Jangan pernah meremehkan impian, walau setinggi apapun, Tuhan sungguh
Maha Mendengar
- ❖ Jangan Cuma bermimpi, pikirkan juga bagaimana cara untuk meraihnya.

PERSEMBAHAN

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Marsudi dan Ibu Warih Handayani dengan segenap jiwa raga yang tak pernah lelah selalu menyayangi, mencintai, mendo'akan, serta memberikan motivasi dan pengorbanan yang tak ternilai.
- ❖ Simbah putri, simbah kakung, dan keluarga besar yang dengan sabar selalu memberi motivasi dan mendukung setiap langkahku.
- ❖ Kekasih tercinta Agus Nurvida Susanto yang sedang mengemban tugas mengabdi untuk bangsa dan Negara ini tak pernah henti memberikan semangat dan doa untuk kelancaran semuanya.
- ❖ Para pelatih taekwondo sabuem Devi, sabuem Retno, sabuem Asep, sabuem Coy yang selalu memberi inspirasinya
- ❖ Teman-teman PKO B, Pelatkab Sleman serta Sahabatku Elisa, Lusi, Setiyawan, Chema, Radika, Dela, Ayuk, Mega, Angga, Nurjanatun, Erna, Anis, Wulan, Yogi, yang selalu ada dalam suka dan duka ,terimakasih telah membantu terselesaikannya karya ini.
- ❖ Murid-murid taekwondo Andres, Sigit, Janna, Rio, Fajar, Iqbal, Ryan, Fuad, Wasi, Wahab, Rural, Yoga yang selalu memberi doa dan semangat.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN “KARTU CERDAS TAEKWONDO” DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR TAEWKONDO UNTUK USIA DINI

Oleh:
Agnes Dwi Mawarsih
09602241066

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar taekwondo untuk usia dini.

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo, terlebih dahulu divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media dan 3 peserta didik untuk uji subyek uji coba satu lawan satu, 10 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, 20 peserta didik untuk uji coba lapangan. Subyek dalam penelitian ini adalah Selabora taekwondo Setyaki dan Purbabuana. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil penelitian dan pengembangan: Secara keseluruhan, media pembelajaran dan latihan taekwondo dengan pokok bahasan materi (teknik tendangan, teknik tangkisan, teknik pukulan, teknik sabetan, teknik kuda-kuda) ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran dan latihan taekwondo untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 99.5% .Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo untuk peserta didik SD kelas 2-6 meliputi: Segi materi sebesar 100%, Segi desain kartu 99%, Segi desain buku pelaksanaan 99%, Segi desain kotak kartu 100%, Secara keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini layak digunakan dalam pengenalan dan latihan teknik dasar taekwondo untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Latihan Kartu Cerdas
Taekwondo, Teknik Dasar Taekwondo

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah s.w.t, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan “Kartu Cerdas Taekwondo” Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Dra. Endang Rini Sukamti, M.S, Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Faidillah Kurniawan, M.Or , Penasehat Akademik.
5. Bapak Devi Tirtawirya, M.Or, Dosen Taekwondo serta Ahli materi, yang telah memberikan ilmu serta masukan-masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Siswantoyo, M.S Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 16 April 2013

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik	7
1. Pengembangan	7
2. Media	8
3. Media pembelajaran	9
4. Latihan	13
a. Tujuan dan Sasaran Latihan	14
b. prinsip-prinsip latihan	15
5. Teknik dasar taekwondo	15
6. Kartu.....	26
7. Anak usia dini	28
8. Konsep belajar sambil bermain.....	32

9. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran	33
10. Produk- Produk Media Pembelajaran di Pasar.....	34
B. Hasil penelitian yang relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	38
C. Prosedur pengembangan	39
D. Subjek uji coba	43
E. Instrumen pengumpulan data	45
F. Validitas instrumen	46
G. Teknik analisis data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian data	
1. Studi Pendahuluan	48
2. Validasi Ahli	48
3. Uji Coba Produk.....	52
a. Uji Coba Satu Lawan Satu	52
b. Uji coba kelompok kecil.....	60
c. Uji coba lapangan	63
B. Analisis Data	66
C. Revisi Produk	68
1. Deskripsi Produk Akhir.....	68
D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan	80
E. Analisis Prespektif Media Pembelajaran	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi Hasil Penelitian	85
C. Keterbatasan Penelitian	85
D. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 1. Kategori Prosentase Kelayakan	47
Tabel 2. Hasil angket uji coba satu lawan satu	59
Tabel 3. Hasil angket uji coba kelompok kecil	62
Tabel 4. Hasil angket uji coba lapangan	65

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kuda-kuda <i>Juchum Seogi</i>	19
Gambar 2. Kuda-kuda <i>Ap Seogi</i>	20
Gambar 3. Kuda-kuda <i>Ap Kubi Seogi</i>	20
Gambar 4. Kuda-kuda <i>Dwit Kubi Seogi</i>	20
Gambar 5. Tangkisan <i>Arae Makki</i>	21
Gambar 6. Tangkisan <i>olgol Makki</i>	21
Gambar 7. Tangkisan <i>An Makki</i>	21
Gambar 8 Tangkisan <i>Hansonnal momtong bakkatmakki</i>	22
Gambar 9. Pukulan <i>Momtong Jireugi</i>	22
Gambar 10. Pukulan <i>Bandae jireugi</i>	22
Gambar 11. Pukulan <i>Baro jireugi</i>	23
Gambar 12. Pukulan <i>Olgul jireugi</i>	23
Gambar 13. Sabetan <i>Jebipoom Mok Chigi</i>	23
Gambar 14. Sabetan <i>Palkup Dollyo Chigi</i>	24
Gambar 15. Sabetan <i>Sonnal Mok Chigi</i>	24
Gambar 16. Sabetan <i>Deung Jumeok Bakkat Chigi</i>	24
Gambar 17. Tendangan <i>Ap Chagi</i>	25
Gambar 18. Tendangan <i>Dollyo Chagi</i>	25
Gambar 19. Tendangan <i>Yeop Chagi</i>	25
Gambar 20. Buku pelaksanaan setelah revisi.....	56
Gambar 21. Kartu setelah direvisi.....	57
Gambar 22. Kotak kartu yang telah direvisi	58
Gambar 23. Tampilan depan kartu sebelum revisi.....	70

Gambar 24. Tampilan belakang kartu sebelum revisi.....	71
Gambar 25. Buku pelaksanaan sebelum revisi	71
Gambar 26. Tampilan depan kartu setelah revisi produk akhir	71
Gambar 27. Tampilan belakang kartu setelah revisi.....	72
Gambar 28. Tampilan buku pelaksanaan setelah revisi	72
Gambar 27. Tampilan belakang kartu setelah revisi.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Sesi latihan uji coba satu lawan satu	
Kelompok kecil, dan lapangan	91
Lampiran 2. Instrumen penilaian ahli	
Penilaian siswa	97
Lampiran 3. Daftar presensi siswa	109
Lampiran 4. Perizinan	110
Lampiran 5. Dokumentasi	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taekwondo adalah seni beladiri yang berasal dari negeri ginseng Korea, merupakan seni beladiri yang menggunakan teknik tangan dan kaki untuk menyerang dan bertahan. Taekwondo dapat dipelajari siapa saja tanpa tergantung jenis kelamin, umur, dan status sosial. Saat ini taekwondo sangat digemari baik didalam negeri maupun luar negeri. Taekwondo bisa juga disebut olahraga yang sudah merakyat atau dengan kata lain taekwondo adalah olahraga yang berkembang. Taekwondo telah dipertandingkan pada tahun 1977 silam.

Taekwondo yang terdiri dari tiga kata, yaitu: *tae* berarti kaki/menghancurkan dengan teknik tendangan, *kwon* berarti tangan/menghantam dan mempertahankan diri dengan teknik tangan, serta *do* yang berarti seni/cara mendisiplinkan diri (Yoyok Suryadi, 2002: XV). Taekwondo juga bisa disebut seni pertarungan tangan kosong, karena pertarungan dengan tangan kosong merupakan dasar dari seni beladiri yang membangun kekuatan dengan melatih tangan dan kaki hingga menyatu dengan tubuh agar dapat bergerak bebas dan leluasa, sehingga dapat digunakan saat menghadapi situasi yang kritis atau dapat digunakan setiap saat. Seni beladiri taekwondo dominan menggunakan kaki untuk menyerang dan bertahan, jadi taekwondo adalah seni beladiri yang menari dengan kaki.

Tahapan-tahapan dalam proses pembinaan Taekwondo 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.

Keterampilan atau teknik dasar dalam olahraga Taekwondo harus sudah dikenalkan dan dilatihkan sejak usia dini oleh para pelatih, pembina ataupun para guru. Dalam pelaksanaan pembinaan dan pelatihan teknik dasar Taekwondo 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 Taekwondo dengan baik, maka siswa juga akan lebih mudah dalam mengikuti latihan yang lebih sulit.

Dalam proses pemasalan dan pembinaan olahraga Taekwondo sangatlah diperlukan metode-metode dan strategi pembelajaran atau pelatihan yang tepat dan menarik serta didukung oleh ilmu-ilmu lain seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perkembangan kemajuan TIK khususnya teknologi komputer yang semakin pesat sangat membantu para pelatih, Pembina atau guru dalam pelaksanaan pembinaan Taekwondo modern.

Disini para Pelatih, harus kreatif dan mempunyai strategi pembelajaran dalam penyampaian materi-materi Taekwondo kepada peserta didik. Proses pembelajaran tersebut terjadi proses pengantar pesan dari Pelatih pada peserta didik. Pesan media pembelajaran sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran Taekwondo. 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 pembelajarannya. 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 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 dan pengembangan ini bermaksud untuk mendesain media pembelajaran guna mempermudah pengenalan teknik-teknik dasar dalam latihan taekwondo untuk usia dini. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran dua dimensi yaitu dalam bentuk kartu. Media pembelajaran berupa kartu sudah ada dalam pembelajaran, hal ini merupakan acuan untuk mengembangkan produk tersebut dalam kecabangan kami yang didesain khusus sesuai dengan teknik dasar Taekwondo anak usia dini. produk ini disebut Kartu Cerdas Taekwondo.

Kartu Cerdas Taekwondo dikembangkan dengan konsep agar anak dapat belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran dan pelatihan Taekwondo. Dengan demikian Kartu Cerdas Taekwondo diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran dan pelatihan teknik dasar Taekwondo.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas dapat diambil judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran kartu cerdas taekwondo di pasaran saat ini.
2. Anak kecil senang dengan media pembelajaran yang mendekati permainan.
3. Teknik dasar taekwondo perlu diterapkan untuk usia dini dengan cara yang menyenangkan
4. Perkembangan taekwondo usia dini yang semakin pesat

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran dan latihan taekwondo khususnya untuk anak usia dini sangat komplek, untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian jelas. Untuk itu, agar pembahasan menjadi lebih focus dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulisan, masalah dalam skripsi ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar taekwondo untuk usia dini.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran dan latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar Taekwondo untuk usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran dan latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar Taekwondo untuk usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran dan latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar Taekwondo untuk usia dini:

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada pengajar dan pelatih dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini.
- b. Media media pembelajaran dan latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar Taekwondo untuk usia dini ini dapat menjadi sumber belajar para siswa dan peserta didik di Selabora dan dojang taekwondo lainnya.

2. Praktisi

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang manfaat pengembangan media pembelajaran dengan kartu cerdas taekwondo untuk anak usia.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai umpan balik bagi pelatih maupun atlet untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam proses berlatih melatih dengan pendekatan bermain bagi anak usia dini
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesenangan kepada anak usia dini terhadap teknik dasar Taekwondo.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan

Pengembangan menurut Gay (Dalam Anik Ghufron, dkk, 2007: 5), merupakan rancangan atau desain sebagai fase perencanaan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Bagaimanapun, istilah pengembangan memiliki arti yang lebih luas apabila dipakai dalam konteks penelitian daripada jika istilah ini digunakan dalam kontes menghasilkan produk pembelajaran. Penelitian pengembangan mencakup evaluasi formatif, sumatif, dan konfirmatif. Pengembangan mungkin memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual.

Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang dan uji lapangan kemudian dilakukan direvisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak pakai.

Perlu dipahami bahwa pengembangan bukanlah sebuah strategi penelitian pengganti penelitian dasar dan penelitian terapan. Ketiga strategi tersebut, yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, dan penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki misi yang sama yaitu diperlukan untuk mengupayakan perbaikan dalam bidang pendidikan.

Uraian di atas dapat kita pahami bahwa pengembangan suatu media pembelajaran sangat dituntut dalam proses pembelajaran. Jadi sudah suatu keharusan dalam pembelajaran atau pelatihan semua cabang olahraga dapat mengembangkan media pembelajaran berakar pada produksi media.

2. Media

Acap kali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Media yang dimaksud dalam penelitian ini alat bantu yang digunakan dalam upaya pengenalan teknik-teknik dasar cabang olahraga taekwondo.

Menurut Arif S. Sadiman, (2003:6) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Gagne dan Briggs, 1970 (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.

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.

3. Media Pembelajaran

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar-mengajar.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1992:2) 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 makannya 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 (dalam Sumantri dan Permana, 1998:183), 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 pemanipulasi 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 (2002:5) 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 kartu cerdas berbentuk gambar.

Beberapa dasar pertimbangan pengklasifikasian media pembelajaran antara lain berdasarkan bentuk dan cirri-ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan

tingkat keabstraan pengalaman belajar yang disampaikan berdasarkan indera yang difungsikan sebagai berikut:

1. Klasifikasi berdasarkan bentuk dan cirri fisiknya:

Menurut Ch. Ismaniati (2001:30) 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 (dalam Rena Kusuma Dewi, 2004:56) 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.
- h. Simulasi.

2. Berdasarkan tingkat pengalaman yang disampaikan:

Edgar Dale (dalam Rena Kusuma Dewi, 2004:58) mengklasifikasikan jenjang pengalaman dalam bentuk bagan yang terkenal

dengan sebutan kercut pengalaman (*cone of experiences*). Ch. Ismaniati (2001:30) 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. Ismaniati (2001:30) sebagai berikut:

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

4. Berdasarkan jumlah penggunaannya menurut Ch. Ismaniati (2001:30) sebagai berikut:

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

Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu cerdas 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.

4. Latihan

Latihan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari suatu olahraga prestasi. Dalam olahraga prestasi latihan merupakan suatu kegiatan yang berkelanjutan, latihan dimulai dari hal yang mudah ke hal yang sulit.

Menurut Bopma (1994: 4) latihan adalah upaya seseorang mempersiapkan dirinya untuk tujuan tertentu. Menurut Nossek (1995: 3) latihan adalah proses atau periode waktu yang berlangsung selama beberapa tahun sampai atlet tersebut mencapai standard penampilan tertinggi. Menurut Sukadiyanto (2005: 6) latihan adalah suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktek, menggunakan metode, dan aturan, sehingga tujuan dapat tercapai tepat pada waktunya.

Lebih lanjut Sukadiyanto (2005: 7) menjelaskan beberapa ciri-ciri latihan sebagai berikut:

- (a) Suatu proses untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih baik dalam berolahraga, yang memerlukan waktu tertentu (pentahapan), serta memerlukan perencanaan yang tepat dan cermat, (b) Proses latihan harus teratur dan progresif. Teratur maksudnya suatu latihan harus dilakukan secara ajeg, maju, dan berkelanjutan. Sedangkan bersifat progresif maksudnya materi latihan diberikan dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang lebih sulit (kompleks), dari yang ringan ke yang berat, (c) Pada setiap kali tatap muka (satu sesi/satu unit latihan) harus memiliki tujuan dan sasaran, (d) Materi latihan harus berisikan materi teori dan praktek, agar pemahaman dan penguasaan keterampilan menjadi relatif permanen, (e) Menggunakan metode tertentu, yaitu cara paling efektif yang direncanakan secara bertahap dengan memperhitungkan faktor kesulitan, kompleksitas gerak, dan penekanan terhadap sasaran latihan.

Menurut Devi Tirtawirya (2006: 1) latihan merupakan suatu proses berkelanjutan yang merupakan gabungan-gabungan dari *exercise* yang diprogram dengan baik dan menggunakan metode yang tepat.

a. Tujuan dan Sasaran Latihan

Menurut Bompa (1994: 5) bahwa tujuan latihan adalah untuk memperbaiki prestasi tingkat terampil maupun kinerja atlet, dan diarahkan oleh pelatihnya untuk mencapai tujuan umum latihan. Menurut Harsono (1988: 100) tujuan serta sasaran utama dari latihan adalah untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasi semaksimal mungkin. Selanjutnya Harsono (1988: 100) menyatakan bahwa untuk mencapai hal itu, ada empat aspek latihan yang perlu diperhatikan oleh atlet, yaitu: (a) latihan fisik, (b) latihan teknik, (c) latihan taktik, dan (d) latihan mental. Menurut Sukadiyanto (2005: 8) sasaran latihan secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kesiapan olahragawan dalam mencapai prestasi puncak.

Lebih lanjut Sukadiyanto (2010: 13) menjelaskan, sasaran latihan dan tujuan latihan secara garis besar antara lain: (a) Meningkatkan kualitas fisik dasar dan umum secara menyeluruh, (b) Mengembangkan dan meningkatkan potensi fisik khusus, (c) Menambah dan menyempurnakan teknik, (d) Menambah dan menyempurnakan strategi, teknik, taktik, dan pola bermain, dan (e) Meningkatkan kualitas dan kemampuan psikis olahragawan dalam bertanding.

Dalam penelitian ini tujuan dan sasaran latihan adalah perbaikan ke arah yang lebih baik, baik dari segi teknik, yang sesuai dengan usia dini.

b. Prinsip-prinsip Latihan

Menurut Bompa (1994: 29-48) prinsip latihan sebagai berikut: (1) prinsip partisipasi aktif mengikuti latihan, (2) prinsip perkembangan menyeluruh, (3) spesialisasi, (4) prinsip individual, (5) prinsip variasi, (6) model dalam proses latihan, (7) prinsip peningkatan beban.

Menurut Sukadiyanto (2005: 12) prinsip latihan memiliki peranan penting terhadap aspek fisiologis dan psikologis olahragawan. Menurut Sukadiyanto (2010: 19) prinsip latihan yang menjadi pedoman agar tujuan latihan dapat tercapai antara lain : (1) prinsip kesiapan, (2) individual, (3) adaptasi, (4) beban lebih, (5) progresif, (6) spesifik, (7) variasi, (8) pemanasan dan pendinginan, (9) latihan jangka panjang, (10) prinsip berkebalikan, (11) tidak berlebihan, dan (12) sistematik.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan latihan adalah aktivitas untuk meningkatkan keterampilan dengan menggunakan media kartu cerdas taekwondo agar dapat menguasai teknik dasar taekwondo dan sesuai dengan kebutuhan usia dini.

5. Teknik Dasar Taekwondo

Teknik dasar menurut Suharno (1985:43) adalah proses gerak dimana dalam melakukannya menempatkan fundamen geak yang dilakukan dengan kondisi yang sederhana dan mudah. Menurut Agung Nugroho (2001:103) teknik dasar adalah merupakan fundamen dasar, dimana gerakan-gerakan itu masih sederhana dan mudah. Menurut Djoko Pekik (2002:81) teknik dasar

adalah gerakan yang dilakukan pada lingkungan atau sasaran yang sederhana atau diam, misalnya menendang bola ditempat.

Menurut Josef Nossek (1995:107) teknik dasar dipandang sebagai unsur penting dari keseluruhan penampilan olahraga disamping kesiapan kondisi fisik, teknik, dan persiapan kondisi psikologis. Di dalam penampilan olahraga yang tinggi, suatu control anak yang sempurna merupakan persyaratan bagi pencapaian prestasi puncak individu. Seorang atlet yang tidak tahu bagaimana cara mengerahkan secara fungsional atau secara efisien dengan menggunakan teknik yang sempurna, hanya dapat mengimbangi sebagian dari kekurangan ini melalui kualitas lain. Dapat disimpulkan betapa pentingnya kegunaan teknik untuk mencapai penampilan yang sempurna, adapun kegunaan teknik menurut Suharno HP (1972:38) yaitu:

1. Efisien dan efektif untuk mencapai prestasi maksimal.
2. Untuk mencegah dan mengurangi terjadinya cidera.
3. Dapat untuk menambah macam-macam taktik atlet pada saat pertandingan.
4. Atlet akan lebih mantap dan optimis dalam memasuki arena pertandingan.

Menurut Yoyok Suryadi (2002:9-39) Gerakan dasar Tae Kwon Do (Ki Bon Do Jak) terbentuk dari kombinasi berbagai teknik gerakan menyerang dan bertahan. Dasar-dasar Tae Kwon Do terdiri atas 5 komponen, yaitu:

1. *Keupso* (bagian tubuh yang menjadi sasaran), terdiri atas :
 - a. *Eolgol* (bagian atas/kepala/muka)
 - b. *Momtong* (bagian tengah/badan)
 - c. *Arae* (bagian bawah tubuh)
2. Bagian tubuh yang digunakan untuk menyerang dan bertahan, terdiri atas :
 - a. *Jumeok* (kepalan), yaitu *Deung-Jumeok* (punggung kepalan), *Me-Jumeok* (kepalan palu), *Pyon-Jumeok*, *Bam-Jumeok*, *Jipke-Jumeok*.

- b. *Son* (tangan), yaitu *Sonnal* (pisau tangan), *Sonnal-Deung*, *Batang-Son* (telapak tangan), *Pyon-Jumeok*, *Pyonson-Keut* dengan variasi *Pyonson-Keut Sewo Chireugi*, *Pyonson-Keut Upeo Chireugi*, *Jechin-Pyonson-Keut*, *Gawison Keut*, *Ageum Son*.
- c. *Palmok* (lengan), yaitu *An Palmok* (lengan bagian dalam), *Bakkat Palmok* (lengan bagian luar), *Deung Palmok*, *Mit Palmok*.
- d. *Palgup* (siku).
- e. Dari (kaki bagian atas) yaitu *Mureup* / lutut dan *Jeonggang Wi* / tulang kering, dan
- f. *Bal* (kaki bagian bawah), yaitu *Ap chuk* (ujung depan telapak kaki), *Dwutchuk* (telapak kaki bagian belakang), *Dwikumchi* (tumit), *Baldeung* (punggung kaki), *Balnal Deung*, *Balbadak* (telapak kaki bagian dalam), *Balkkeut*, *Balnal* (pedang telapak kaki).

3. *Seogi* (sikap kuda-kuda), yang terdiri dari 3 sikap kuda-kuda pokok yaitu :

- a. *Neolpyo Seogi* (sikap kuda-kuda terbuka), terdiri atas
 - 1. *Pyeonhi Seogi* (sikap kuda-kuda rileks)
 - 2. *Charyeot Seogi* (sikap kuda-kuda bersiap)
 - 3. *Naranhi Seogi* (sikap kuda-kuda sejajar).
 - 4. *Juchum Seogi* (sikap kuda-kuda duduk).
 - 5. *Ap Seogi* (sikap kuda-kuda jalan pendek).
 - 6. *Ap Kubi Seogi* (sikap kuda-kuda jalan panjang).
 - 7. *Dwit Kubi Seogi* (sikap kuda-kuda kuda-kuda L).
 - 8. *Beom Seogi* (sikap kuda-kuda harimau).
 - 9. *Hakdari Seogi* (sikap kuda-kuda satu kaki)
- b. *Moa Seogi* (sikap kuda-kuda tertutup), terdiri atas *Moa Seogi* dan *Koa Seogi* (sikap kuda-kuda kaki menyilang).
- c. *Teuksu Poom Seogi* (sikap kuda-kuda khusus), terdiri atas *Kibon Junbi Seogi* (sikap kuda-kuda siap), *Bojumeok Junbi Seogi* (sikap kuda-kuda siap dengan menutup kepala)

4. *Makki* (tangkisan), berbagai macam tangkisan diantaranya yaitu:

- a. *Arae Makki* (tangkisan ke bawah)
- b. *Eolgol Makki* (tangkisan ke atas)
- c. *Momtong An Makki* (tangkisan ke tengah dari luar ke dalam)
- d. *Momtong Bakkat Makki* (tangkisan ke tengah dari dalam ke luar)
- e. *Sonnal Momtong Makki* (tangkisan ke tengah dengan pisau tangan)
- f. *Batang Son Momtong An Makki* (tangkisan ke tengah dari luar dengan bantalan telapak tangan)
- g. *Kawi Makki* (tangkisan menggunting)
- h. *Sonnal Bitureo Makki* (tangkisan melintir dengan satu pisau tangan)
- i. *Hecho Makki* (tangkisan ganda ke luar)
- j. *Eotgoreo Arae Makki* (tangkisan silang ke arah bawah)

k. *Wesanteul Makki* (tangkisan ganda memotong arah bawah dan ke luar

5. *Kongkyok Kisul* (teknik serangan), terdiri atas:

a. *Jereugi* (pukulan), yaitu :

1. *Momtong Jireugi* (pukulan lurus ke depan, sasaran tengah / ulu hati).
2. *Yeop Jireugi* (pukulan lurus ke samping).
3. *Dangkyo Teok Jireugi* (pukulan ke rahang sambil menarik).
4. *Du Jumeok Jecho Jireugi* (pukulan ganda mengait ke atas).

b. *Chigi* (sabetan), yaitu :

1. *Han Sonnal Mok Chigi* (sabetan tunggal dengan pisau tangan)
2. *Jebipoom Mok Chigi* (sabetan dari lura ke dalam dibarengi tangkisan pisau tangan ke arah atas)
3. *Me Jumeok Naeryo Chigi* (sabetan dari atas ke bawah dengan bantalan kepalan bagian ruas kelingking)
4. *Dung Jumeok Eolgul Ap Chigi* (sabetan depan menggunakan bonggol atas kepalan dengan sasaran atas)
5. *Palkup Dollyo Chigi* (sabetan memutar dengan siku tangan)
6. *Palkup Pyojeok Chigi* (sabetan siku tangan dengan sabetan sasaran/target terpegang)
7. *Mureup Chigi* (sabetan yang menggunakan lutut)
8. *Deung Jumeok Bakkat Chigi* (sabetan dari dalam ke luar dengan menggunakan bonggol atas kepalan).

c. *Chireugi* (tusukan), yaitu :

1. *Pyeonson Keut Sewo Chireugi* (tutuksan dengan telapak tangan tegak)
2. *Kawison Keut Chireugi* (tusukan dengan 2 jari ke arah mata)

d. *Chagi* (tendangan), yaitu :

1. *Ap Chagi* (tendangan depan)
2. *Dollyo Chagi* (tendangan serong/memutar kesamping)
3. *Yeop Chagi* (tendangan samping)
4. *Dwi Chagi* (tendangan belakang)
5. *Naeryo Chagi* (tendangan menurun/mencangkul)
6. *Twio Yeop Chagi* (tendangan Yoep Chagi dengan melompat)
7. *Dwi Huryeo Chagi* (tendangan balik dengan mengkait)
8. *Doobal Dangsang Chagi* (tendangan ganda ke depan sambil melompat)
9. *Twio Ap Chagi*
10. *Twio Dwi Chagi*

Melihat keterbatasan desain pembelajaran yang akan dikemas dalam kartu cerdas dan dengan melihat karakteristik dan perkembangan motorik

peserta didik usia dini teknik-teknik dasar Taekwondo di atas tidak secara keseluruhan dapat diajarkan untuk usia dini. Teknik-teknik dasar Taekwondo untuk anak usia dini yang dapat dikemas dalam kartu cerdas berjumlah 20 teknik dasar Taekwondo sebagai berikut:

1. *Juchum Seogi* (sikap kuda-kuda duduk).



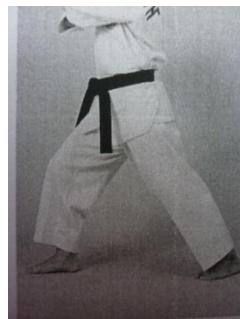
Gambar 1.
Kuda-kuda *Juchum Seogi* (Kim Joong Young, 2009: 12)

2. *Ap Seogi* (sikap kuda-kuda jalan pendek).



Gambar 2
Kuda-kuda *Ap Seogi* (Kim Joong Young, 2009: 8)

3. *Ap Kubi Seogi* (sikap kuda-kuda jalan panjang).



Gambar 3.
Kuda-kuda *Ap Kubi Seogi* (Kim Joong Young, 2009: 9)

4. *Dwit Kubi Seogi* (sikap kuda-kuda kuda-kuda L)



Gambar 4
Kuda-kuda *Dwit Kubi Seogi* (Kim Joong Young, 2009: 9)

5. *Arae Makki* (tangkisan ke bawah)



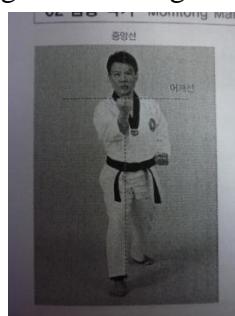
Gambar 5.
Tangkisan *Arae Makki* (Kim Joong Young, 2009: 14)

6. *olgol Makki* (tangkisan ke atas)



Gambar 6.
Tangkisan *olgol Makki* (Kim Joong Young, 2009: 15)

7. *An Makki* (tangkisan ke tengah dari luar dengan bantalan telapak tangan)



Gambar 7.
Tangkisan *An Makki* (Kim Joong Young, 2009: 15)

8. *Hansonnal momtong bakkatmakki* (tangkisan dengan pisau tangan)



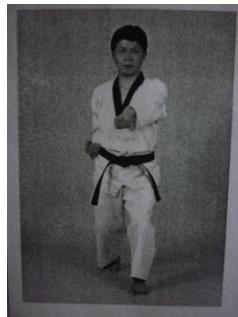
Gambar 8
Tangkisan *Hansonnal momtong bakkatmakki*
(Kim Joong Young, 2009: 55)

9. *Momtong Jireugi* (pukulan lurus ke depan, sasaran tengah / ulu hati).



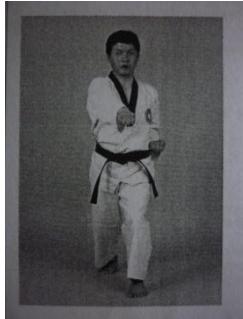
Gambar 9.
Pukulan *Momtong Jireugi* (Kim Joong Young, 2009: 19)

10. *Bandae jireugi* (pukulan lurus ke depan sejajar dengan kaki)



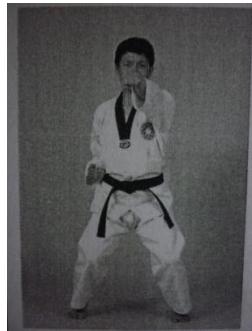
Gambar 10.
Pukulan *Bandae jireugi* (Kim Joong Young, 2009: 18)

11. *Baro jireugi* (pukulan lurus ke depan berlawanan dengan kaki)



Gambar 11.
Pukulan *Baro jireugi* (Kim Joong Young, 2009: 18)

12. *Olgul jireugi* (pukulan lurus arah atas)



Gambar 12.

Pukulan *Olgul jireugi* (Kim Joong Young, 2009: 20)

13. *Jebipoom Mok Chigi* (sabetan dari lura ke dalam dibarengi tangkisan pisau tangan ke arah atas)



Gambar 13.

Sabetan *Jebipoom Mok Chigi* (Kim Joong Young, 2009: 70)

14. *Palkup Dollyo Chigi* (sabetan memutar dengan siku tangan)



Gambar 14.

Sabetan *Palkup Dollyo Chigi* (Kim Joong Young, 2009: 25)

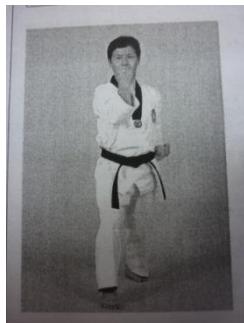
15. *Sonnal Mok Chigi* (sabetan tunggal dengan pisau tangan)



Gambar 15.

Sabetan *Sonnal Mok Chigi* (Kim Joong Young, 2009: 54)

16. *Deung Jumeok Bakkat Chigi* (sabetan dari dalam ke luar dengan menggunakan bonggol atas kepalan).



Gambar 16.

Sabetan *Deung Jumeok Bakkat Chigi* (Kim Joong Young, 2009: 24)

17. *Ap Chagi* (tendangan depan)



Gambar 17.

Tendangan *Ap Chagi* (Kim Joong Young, 2009: 21)

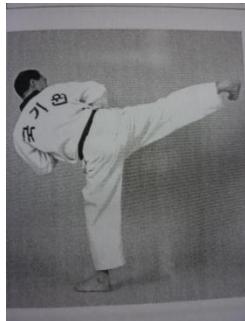
18. *Dollyo Chagi* (tendangan serong/memutar kesamping)



Gambar 18.

Tendangan *Dollyo Chagi* (Kim Joong Young, 2009: 22)

19. *Yeop Chagi* (tendangan samping)



Gambar 19.

Tendangan *Yeop Chagi* (Kim Joong Young, 2009: 23)

20. *Naeryo Chagi* (tendangan menurun/mencangkul)

6. Kartu

Menurut Isyono (2006:262) kartu adalah panjang yang agak tebal digunakan untuk berbagai keperluan. Kartu adalah sebuah objek kecil tipis datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastic (<http://id.wikipedia.org/wiki/kartu>). Kartu adalah alat yang digunakan untuk penggunaan informasi yang mudah dibawa kemana-mana, informasi yang berbeda pada kartu berupa informasi identitas diri.

Menurut Isyoni (2006:262) kartu adalah

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) 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 konkret berintegrasi menjadi pengertian/ kesimpulan yang abstrak.

Lebih lanjut John Latuheru 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) 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) permainan kartu dapat mengajarkan fakta/ 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, minimal peserta didik memperoleh

pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dan juga terbantu imajinasinya

Media kartu bergambar dapat melatih otak kanan anak untuk mengingat gambar yang nantinya mampu meningkatkan keterampilan dalam menguasai teknik dasar Taekwondo.

7. Anak Usia dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya anak usia dini 0-8 tahun pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Menurut Endang Rini S (2007:64) anak usia 6-10 tahun merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat terutama system saraf dan pertumbuhan otot. Pada usia ini anak dikenalkan dengan dasar-dasar seperti berjalan berlari, melempar, menendang, memanjat dan meukul melalui variasi gerakan yang menyenangkan, biasanya dalam bentuk permainan. 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 bisa 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.

C Asri Budiningsih (2003: 30) menyatakan usia 7-12 tahun adalah tahap konkrit, dimana pada tahap ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkrit. Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa usia dini dalam individu yang sudah layak mendapat perlakuan jasmani adalah anak tingkat Sekolah Dasar (SD).

Penelitian ini memfokuskan mengembangkan media pembelajaran yang cocok diterapkan pada usia dini. Usia dini yang dimaksud adalah usia sekolah dasar kelas 1, 2, dan 3 atau SD kelas bawah kelompok usia 6/7-8/9, maksudnya siswa kelas bawah adalah sebagai berikut:

a. Konsep kelas bawah

Soemardi (1991: 49) mengelompokkan bentuk-bentuk kegiatan belajar menurut tingkahnya:

- 1) Kelompok siswa kelas bawah yaitu kelas 1, 2, dan 3 yang diasumsikan belum menguasai keterampilan membaca dan teknik membaca dalam hati, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat dikembangkan. Melalui model yang sebenarnya guru dapat menyampaikan pelajaran.

- 2) Kelompok siswa tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 yang diasumsikan bahwa tingkatan ini telah menguasai keterampilan membaca dalam hati.

b. Karakteristik siswa kelas bawah

Masa sekolah dasar kelas bawah (1, 2, dan 3) peserta didik dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental maupun sosial, sehingga guru atau pelatih harus mengetahui karakteristik peserta didik.

Mochammad Moeslim menyatakan, (2000: 27) guru olahraga hanya akan berhasil dalam tugasnya sepanjang ia mengerti karakteristik anak-anak tersebut:

- 1) Karakteristik fisik
 - a. Waktu reaksi lambat.
 - b. Aktif semangat menaruh perhatian.
 - c. Tulang-tulang masih lemah dan mudah berubah bentuk.
 - d. Jantung mudah terganggu.
 - e. Kesehatan umum tidak stabil.
- 2) Karakteristik kecerdasan
 - a. Kemampuan pemusatkan perhatian terbatas.
 - b. Berkembangnya kemampuan organ-organ bicara.
 - c. Kemampuan berfikir terbatas.
 - d. Hasrat ingin berkreasi.
- 3) Karakteristik sosial emosional
 - a. Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama.
 - b. Suka bertengkar, berburu-memburu, dan memanjang.
 - c. Tidak suka memberi maaf.
 - d. Senang menjadi pusat perhatian.
 - e. Mempunyai sifat berani, individualisme, ingin bebas, dan ingin senang sendiri.

Anario dan Cowll, (dalam Sukintaka, 1992; 41) anak kelas I dan II sekolah dasar mempunyai karakteristik dari segi jasamani, mental:

- 1) Jasmani
 - a. Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek membutuhkan variasi otot-otot, senang memanjang, berkelahi, dan mengejar.
 - b. Aktif, enerjik dan senang pada suara berirama.
 - c. Tukang lembek dan mudah berubah bentuk.
 - d. Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.
 - e. Koordinasi mata dan tangan berkembang.
 - f. Kesehatan umum tidak tentu.
- 2) Psikologi atau mental
 - a. Bentuk perhatian singkat.
 - b. Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang dilihat.
 - c. Ada perkembangan kemampuan untuk mengontrol organ untuk berbicara.
 - d. Ada peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
 - e. Tertarik terhadap semuanya.
 - f. Menunjukkan keinginan berkreatif.

Anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup 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 kreatifitasnya. Menurut Husdarta (2000: 76-77) aktivitas yang diperlukan bagi anak usia 6-12 tahun adalah:

- 1) Aktivitas keterampilan yang ada tujuannya:
 - a. Bermain dalam situasi berlomba atau bertanding.
 - b. Aktivitas pengujian diri.
 - c. Aktivitas menggunakan alat-alat.
 - d. Pengenalan cabang-cabang olahraga.

- 2) Aktivitas beregu:
 - a. Aktivitas permainan atau perlombaan beregu.
 - b. Menari berkelompok membentuk formasi tertentu.
- 3) Aktivitas mencoba-coba:
 - a. Aktivitas menyesuaikan tugas dengan cara dan kemampuan sendiri.
 - b. Aktivitas gerak bebas dan tari kreatif.
- 4) Aktivitas latihan fisik dan latihan keberanian:
 - a. Latihan kemampuan fisik yang berunsur gerak: jalan, lari, lompat, lempar, dan tangkap.
 - b. Bermain kombatif perang-perangan, dan kejar-kejaran.
 - c. Latihan relaksasi.

8. Konsep Belajar Sambil Bermain

Umumnya bermain banyak dilakukan oleh anak-anak walaupun orang dewasa juga tidak mau ketinggalan untuk melakukan bermain. Pendekatan ini akan lebih sesuai bila diterapkan pada proses pembelajaran atau latihan Taekwondo di sekolah dasar. Asumsi dasar pendekatan ini terletak pada konsep bahwa manusia itu pada hakekatnya senang bermain. Anak sekolah dasar kelas II-VI merupakan usia yang banyak melakukan kegiatan bermain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hurlock (1980:294) dimana Hurlock melakukan penelitian dengan cara mengamati sejumlah permainan yang dimainkan oleh anak waktu satu minggu, adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

- a. Umur 8 tahun: rata-rata ganti permainan 40,11%
- b. Umur 12 tahun: rata-rata ganti permainan 17,71%

Hasil penelitian di atas disebutkan bahwa anak umur 8 tahun lebih sering berganti-ganti permainan. Hal ini menunjukkan betapa besar minat mereka untuk melakukan bermain. Anak usia 8 tahun merupakan usia sekolah dasar yang duduk di kelas bawah, yakni kelas I, II, dan III dengan usia 6/7-8/9 tahun. Hal senada juga dikemukakan oleh Rusli Latan (dalam Husdarata 2000:74) bahwa bermain merupakan sebuah konsep, oleh karenanya manusia disebut “ Mahkluk Bermain” (*homolodens*).

9. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran

Sering dijumpai adanya banyak guru atau pelatih mengeluh, ketika mengajar peserta didiknya kurang semangat, kurang tertarik pada materi yang disampaikan guru atau pelatih. Mereka cenderung pasif dan mudah lupa terhadap materi yang baru disampaikan. Jika demikian, maka diperlukan kajian ulang terhadap penataan dan penyajian pesan-pesan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Bagaimana penataan pesan pembelajaran yang benar, menarik tidak mudah dilupakan. Pesan-pesan pembelajaran yang ditata dengan menggunakan prinsip-prinsip desain pesan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah di atas. Menurut C. Asri Budiningsih (2003:119) pembuatan media pembelajaran yang baik adalah media yang memenuhi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Desain media pembelajaran Kartu Cerdas Taekwondo ini sebagai media pembelajaran juga berusaha untuk memenuhinya.

10. Produk- Produk Media Pembelajaran di Pasaran

Berdasarkan survey oleh peneliti pada 22 Maret 2008 tentang contoh produk-produk media pembelajaran yang sudah ada di pasaran yang berkonsep belajar sambil bermain, dengan bentuk media pembelajaran dua dimensi.

a. Gambar

Dalam sejarah pendidikan, tokoh pendidikan yang pertama-tama menggunakan media gambar di sekolah adalah Johan Amos Comenius, dengan bukunya yang terkenal yaitu “Orbis Pictus” (dunia dalam gambar-gambar). Yang dimaksud dengan gambar di sini ialah gambar-gambar baik hasil lukisan tangan yang telah dicetak atau direproduksi atau gambar hasil seni fotografi, baik hasil pemotretan obyek yang nyata maupun kreasi khayalan belaka.

Dewasa ini gambar merupakan media yang mudah disadari pentingnya sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai alat untuk memperjelas pengertian peserta didik-peserta didik. Bukankah ada ungkapan bahwa sebuah gambar dapat senilai dengan seribu kata-kata.

b. Sketsa

Sketsa adalah suatu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan, bagian-bagian pokok tanpa detail. Karena setiap orang normal dapat diajar menggambar, demikian pula setiap guru yang baik harus dapat menuangkan idenya ke dalam bentuk sketsa. Dasar-dasar

pelajaran menggambar/melukis yang pernah diperoleh guru dapat digunakan sebagai bekal dasar untuk mengajar dengan menggunakan sketsa. Jika guru akan menggunakan diagram dalam mengajar, guru harus sudah menyiap-kannya sebelumnya, tetapi tidaklah demikian dengan sketsa. Sketsa dibuat saat guru mengajar dengan cara langsung membuatnya di papan tulis dan segera menghapusnya setelah selesai menerangkan pelajaran itu. Sketsa selain dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, juga dapat menghindarkan peserta didik dari gejala verbalisme, memperjelas penyampaian guru, juga merupakan media yang murah, mudah dan ekonomis, sebab media ini langsung dibuat oleh guru saat mengajar.

c. Poster

Dalam dunia pendidikan dewasa ini poster telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai media untuk menyampaikan informasi, seruan, saran (himbauan), peringatan dan ide-ide yang lain. Para dokter, ahli kesehatan masyarakat, apoteker, petugas pertanian, polisi lalulintas dan guru telah mulai memakai poster sebagai media untuk penyampaian pesan kepada masyarakat dan peserta didik-peserta didik.

Poster ialah suatu gambar yang isinya memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepiantas lalu. Poster biasanya ditempel atau dipasang di tempat yang strategis untuk dilihat banyak orang. Namun sekarang banyak juga poster yang

dipajang dalam suatu surat kabar atau majalah, bahkan ditayangkan melalui media televisi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dian Kurnia Primasari (2010) dengan judul Pengembangan Media Gambar Dalam Memperkenalkan *Basic Step Aerobic Gymnastics* Untuk Anak Usia 10-11 Tahun dan 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 suia dini.

C. Kerangka Berfikir

Tahapan dalam proses pembinaan Taekwondo 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 Taekwondo.

Melihat dan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini penulis tertarik untuk mengembangkan suatu metode dengan mengembangkan media pembelajaran Kartu cerdas Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar permainan Taekwondo untuk anak usia dini sehingga diharapkan dapat membantu proses pembinaan olahraga dicabang Taekwondo.

Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi
2. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
3. Mengembangkan produk awal
4. Validasi ahli
5. Revisi produk I
6. Uji coba satu lawan satu
7. Revisi produk II
8. Uji coba kelompok kecil
9. Revisi produk III
10. Uji coba lapangan
11. Revisi produk akhir
12. Produk akhir

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 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 Cerdas Taekwondo.

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

Media pembelajaran dan latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi teknik dasar dalam berlatih taekwondo 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 dalam bentuk kartu.

3. Teknik dasar Taekwondo

Materi teknik dasar Taekwondo yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo ini adalah keseluruhan materi teknik dasar dalam berlatih Taekwondo.

C. Prosedur Pengembangan

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasranya terdiri dari dua tujuan utma, 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. Mendesiminaskan 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 ini sudah memiliki prototipe produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian 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 analisis kebutuhan pembelajaran.

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. Dapat dilakukan melalui observasi dan wawancara personal.

3. Mengembangkan produk awal

Tahap ini dilakukan perencanaan dengan membuat desain produk, menyusun sumber bahan dan materi serta menyusun produk.

4. Validasi ahli

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

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 3 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 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. Kepada setiap 5 peserta didik diberikan 1 media (media diopersikan 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 masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba

produk. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai subyek.

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 Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo dalam memperkenalkan teknik dasar Taekwondo untuk anak usia dini.

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 taekwondo yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar dalam latihan Taekwondo yang dikemas dalam media

pembelajaran Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media pembelajaran

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

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

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangna ini adalah peserta didik Selabora UNY dan Purbabuana. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 3 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* (V) 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 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 kevalitan 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 kuantitatif deskriptif. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipesentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak”. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

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

Keterangan:
P= Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pembelajaran Kartu Cerdas Taekwondo dalam penelitian pengembangan ini digolongkan ke dalam empat dikategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Prosentase Kelayakan

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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan observasi serta wawancara kepada responden (pelatih taekwondo di selabora UNY). Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pelatih menyatakan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai model pembelajaran dengan permainan.
- b. Pelatih menyatakan bahwa peserta didik lebih antusias pada waktu pembelajaran dengan memberikan permainan didalamnya.
- c. Pelatih menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi pembelajaran serta dapat memperlancar proses pembelajaran

2. Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli media pembelajaran dan ahli materi taekwondo. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Revisi oleh ahli media

Penyempurnaan pada kejelasan tulisan sebaiknya konstan untuk semua kartu , Gambar/foto teknik dasar dalam kartu pintar pencak silat dibuat satu rangkaian gerak dari sikap awal sampai sikap akhir. Supaya siswa lebih mudah memahaminya dan mempraktekannya, pada buku pelaksanaan ditulis nama pengembang.

b. Revisi oleh ahli materi

Penyempurnaan pada materi beberapa contoh gambar pada kartu cerdas yang kurang tepat, dibuat satu rangkaian gerak dari sikap awal sampai sikap akhir , kartu untuk Anak yang sudah mampu melakukan teknik dengan baik, sehingga kartu hanya sebagai salah satu modul pembelajaran.

Tahapan ini kartu cerdas mengalami revisi tiga kali, setelah melakukan perbaikan –perbaikan pada produk ketiga, kartu cerdas taekwondo dinyatakan layak dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di selabora. Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

I. Segi Fisik

A. Fisik Kartu

1. Jenis kertas yang digunakan

2. Ukuran kartu
 3. Ketebalan kartu
- B. Fisik Buku Petunjuk Pelaksanaan
4. Jenis kertas cover
 5. Jenis kertas isi
 6. Ukuran buku petunjuk pelaksanaan
- C. Fisik Kotak Kartu
7. Jenis kertas yang digunakan
 8. Ukuran kotak kartu
 9. Bentuk kotak kartu
 10. Warna tulisan

II. Aspek Desain dan Warna Tulisan

A. Kartu

11. Ukuran tulisan
12. Jenis tulisan (*font*)
13. Warna tulisan

B. Buku Petunjuk Pelaksanaan

14. Ukuran buku petunjuk pelaksanaan
15. Jenis tulisan (*font*) buku petunjuk pelaksanaan
16. Warna sampul buku petunjuk pelaksanaan
17. Gambar buku petunjuk pelaksanaan

C. Kotak Kartu

18. Warna kotak kartu
19. Jenis tulisan (*font*)
20. Tata letak tulisan dan gambar

III. Aspek Penggunaan

A. Kartu

21. Menarik perhatian peserta didik
22. Pembelajaran dan latihan lebih berfariasi
23. Membantu meningkatkan motivasi peserta didik

B. Buku Petunjuk Pelaksanaan

24. Membantu memperjelas materi
25. Mempermudah mempelajari materi

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pembelajaran pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

1. Apakah materi yang dipilih sudah sesuai untuk program anak usia dini ?
2. Apakah materi teknik dasar taekwondo dapat disampaikan melalui media "kartu cerdas Taekwondo" ?

3. Apakah media pembelajaran dan latihan "kartu cerdas taekwondo" yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas?
4. Apakah penulisan nama-nama teknik dasar taekwondo sudah benar?
5. Apakah penjelasan teknik dasar taekwondo dalam buku petunjuk pelaksanaan teknik dasar taekwondo sudah jelas?
6. Apakah gambar atau foto dalam media "kartu cerdas taekwondo" sudah dapat menyampaikan materi teknik dasar taekwondo?
7. Apakah tingkat pemahaman materi dengan media "kartu cerdas taekwondo" ini dirasa mudah untuk anak usia dini?
8. Apakah teknik-teknik dasar taekwondo dalam media "kartu cerdas taekwondo" mudah didemonstrasikan oleh para peserta didik?
9. Apakah materi media pembelajaran dan latihan "kartu cerdas taekwondo" Sudah mampu merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri?
10. Apakah media pembelajaran dan latihan " kartu cerdas taekwondo" sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini?

3. Uji Coba Produk

a. Uji Coba satu lawan satu

1) Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba satu lawan satu dilakukan kepada tiga peserta didik Selabora taekwondo UNY usia 7 tahun. Uji coba satu lawan satu

dilakukan dalam 2 sesi, setiap sesi dengan waktu 90 menit. Kondisi selama uji coba satu lawan satu secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pembelajaran dan latihan peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran dan latihan yang diberikan. Penjelasan pembelajaran dan latihan pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik
- b) Kondisi penggunaan kartu cerdas taekwondo dalam pembelajaran dan latihan pesert didik tampak konsentrasi, semangat dan gembira ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media. Akhir pembelajaran fokus peserta didik terhadap materi tidak berkurang, peserta didik tidak mengalami kebosanan.
- c) Kondisi pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti.

2) Hasil Angket Uji Coba Satu Lawan Satu

a) Segi Materi

Segi materi yang dinilaikan dalam uji coba satu lawan satu disesuaikan dengan teknik dasar taekwondo. Diharapkan media

pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran dan latihan . hasil penilaian uji coba perseorangan dari segi materi adalah:

1. Kesesuaian dengan materi teknik dasar taekwondo yang diajarkan. Ketiga peserta didik selaku subyek uji coba menilai bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo sudah sesuai dengan apa yang didapat , sehingga peserta didik hanya mengulang materi yang sudah diberikan dengan permainan yang menyenangkan.
2. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dan latihan taekwondo mudah dipahami oleh peserta didik,karena mereka dengan mudah langsung bisa mempermainkan kartu cerdas taekwondo .
3. Media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo sesuai untuk mengetahui teknik dasar taekwondo. Media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo yang menyajikan bentuk-bentuk teknik dasar taekwondo sangat sesuai bila dijadikan sumber belajar untuk mengenal teknik dasar taekwondo.
4. Media pembelajaran dan latihan tekwondo membuat peserta didik untuk memperagakan teknik dasar yang ada dalam kartu cerdas taekwondo.

5. Media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo merangsang peserta didik memperagakan teknik dasar taekwondo. Media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo dapat merangsang dan membangkitkan motivasi peserta didik untuk memperagakan teknik dasar taekwondo karena, terdorong keinginan peserta didik untuk segera memainkan kartu.

b) Desain buku pelaksanaan

Buku pelaksanaan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo merupakan salah satu daya tarik tersendiri yang harus dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik merasa tertarik untuk menggunakannya. Penilaian utamanya adalah warna dan gambar yang digunakan sehingga terlihat menarik dan sesuai. Melalui tahapan uji validitas ahli, setelah dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 3 peserta didik. Hasil penelitian uji coba satu lawan satu dari segi desain buku pelaksanaan sebagai berikut:

1. Warna buku pelaksanaan sudah menarik

Buku pelaksanaan yang dibuat dengan perpaduan warna dengan gambar yang kontras dan cocok. Disukai oleh peserta didik .

2. Gambar buku pelaksanaan sudah menarik

Penggunaan gambar yang disesuaikan warna buku pelaksanaan disukai oleh peserta didik karena serasi dengan warna dan tulisan

3. Tampilan huruf pada buku pelaksanaan

Jenis huruf yang mudah dibaca dengan warna yang kontras dengan buku disukai oleh subyek uji coba.

4. Ukuran buku pelaksanaan sudah sesuai

Ukuran buku pelaksanaan sudah sesuai dan sangat menarik bagi peserta didik.

5. Penjelasan buku pelaksanaan mudah dipahami

Penjelasan yang terdapat dalam buku pelaksanaan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 20. Buku pelaksanaan setelah revisi

c) Desain kartu

Desain kartu media pembelajaran dan latihan ini sangatlah penting dalam membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada . ketepatan bentuk, ukuran ,permainan, warna tulisan, lambang taekwondo yang sesuai diharapkan dapat menarik peserta didik dalam pembelajaran dan latihan teknik dasar taekwondo. Segi desain kartu ini telah mengalami perbaikan dan pengembangan dari produk awalnya setelah melalui tahapan uji validitas ahli. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 3 peserta didik, dan hasilnya sebagai berikut:

1. Permainan menyusun kartu sudah menarik, karena subyek uji coba sangat menikmati permainan kartu cerdas taekwondo
2. Ukuran kartu sudah sesuai
3. Warna tulisan pada kartu sudah sesuai
4. Ukuran huruf pada kartu sudah sesuai
5. Lambang taekwondo pada bagian belakang kartu sudah menarik

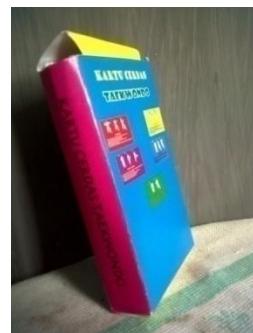


Gambar 21. Kartu setelah direvisi

d) Desain kotak kartu

Desain kotak kartu juga penting dalam media pembelajaran dan latihan katu cerdas taekwondo, karena penampilan pertama dari desain kotak kartu ini yang akan menarik perhatian dan membuat penasaran peserta didik. Segi desain kotak kartu ini telah mengalami perbaikan dan pengembangan dari produk awalnya setelah melalui tahapan uji validitas ahli. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 3 peserta didik, dan hasilnya sebagai berikut:

1. Bentuk kotak kartu sudah menarik peserta didik
2. Ukuran kotak kartu sudah sesuai dengan kartu dan buku pelaksanaan
3. Warna kotak kartu sudah menarik perhatian peserta didik
4. Tampilan kotak kartu membuat peserta didik penasaran
5. Penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai dan bagus



Gambar 22. Kotak kartu yang telah direvisi

2) Hasil angket uji coba satu lawan satu

Tabel 2: hasil angket uji coba satu lawan

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Sekor (100%)	Rata-rata (%)	kategori
		Ya Σ	Ya %	Tidak Σ	Tidak %			
A	Materi							
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai dengan materi dasar Taekwondo?	3	100	0	0	100	100	layak
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” mudah dipahami?	3	100	0	0	100		
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar Taekwondo?	3	100	0	0	100		
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu ingin memperagakan teknik dasar Taekwondo?	3	100	0	0	100		
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	3	100	0	0	100		
B	Desain Kartu							
6.	Apakah permainan menyusun kartu sudah menarik?	3	100	0	0	100	100	layak
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai?	3	100	0	0	100		
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai?	3	100	0	0	100		
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	3	100	0	0	100		
10.	Apakah gambar lambang Taekwondo sudah menarik?	3	100	0	0	100		
C	Desain Buku Petunjuk pelaksanaan							
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai?	3	100	0	0	100	100	layak
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	3	100	0	0	100		
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	3	100	0	0	100		
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	3	100	0	0	100		
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	3	100	0	0	100		
D	Desain Kotak Kartu							
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	3	100	0	0	100	100	layak
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	3	100	0	0	100		
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	3	100	0	0	100		
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	3	100	0	0	100		
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	3	100	0	0	100		
Total							100	layak

Keterangan

- Jumlah subyek uji coba satu lawan satu sebanyak 3 orang
- Kolom Σ dalam table menunjukkan subjek uji coba yang memilih item tersebut (“YA” atau “TIDAK”)
- Persentase merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subyek uji coba secara keseluruhan (“YA” atau “TIDAK”)

0%-25% : Tidak Layak

26%-50%:Kurang Layak

51%-75%:Cukup Layak

76%-100%:Layak

Dari tabel 2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pada segi materi diperoleh data rata-rata sebesar 100% dan dikategorikan layak.
- 2) Pada segi desain kartu diperoleh data rata-rata 100% dan dikategorikan layak
- 3) Pada segi desain buku pelaksanaan diperoleh data rata-rata 100% dan dikategorikan layak
- 4) Pada segi desain kotak kartu diperoleh data rata-rata 100% dan dikategorikan layak
- 5) Dari total rata-rata penilaian keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo uji coba satu lawan satu sebesar 100% dan dikategorikan layak.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

1). Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik selabora UNY SETYAKI kelas 2-6. Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 2 sesi , setiap sesi dengan waktu 90 menit. Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pembelajaran dan latihan peserta didik tampak antusias,penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran dan latihan yang diberikan.

Penjelasan pembelajaran dan latihan pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik

- b) Kondisi penggunaan kartu cerdas taekwondo dalam pembelajaran dan latihan peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan gembira ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media. Akhir pembelajaran fokus peserta didik terhadap materi tidak berkurang , peserta didik tidak mengalami kebosanan.
- c) Kondisi pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti.

2) Hasil angket uji coba Kelompok Kecil

Tabel 3: hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Sekor (100%)	Rata-rata (%)	kategori			
		Ya		Tidak							
		Σ	%	Σ	%						
A	Materi										
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai dengan materi dasar Taekwondo?	10	100	0	0	100	100	layak			
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” mudah dipahami?	10	100	0	0	100					
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar Taekwondo?	10	100	0	0	100					
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu ingin memperagakan teknik dasar Taekwondo?	10	100	0	0	100					
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	10	100	0	0	100					
B	Desain Kartu										
6.	Apakah permainan menyusun kartu sudah menarik?	10	100	0	0	100	100	layak			
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai?	10	100	0	0	100					
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai?	10	100	0	0	100					
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	10	100	0	0	100					
10.	Apakah gambar lambang Taekwondo sudah menarik?	10	100	0	0	100					
C	Desain Buku Petunjuk pelaksanaan										
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai?	10	100	0	0	100	100	layak			
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	10	100	0	0	100					
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	10	100	0	0	100					
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	10	100	0	0	100					
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	10	100	0	0	100					
D	Desain Kotak Kartu										
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	10	100	0	0	100	92	layak			
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	10	100	0	0	100					
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	10	100	0	0	100					
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	6	60	4	40	100					
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	10	100	0	0	100					
Total							94	layak			

Keterangan

- Jumlah subyek uji coba satu lawan satu sebanyak 10 orang
- Kolom Σ dalam table menunjukkan subjek uji coba yang memilih item tersebut (“YA” atau “TIDAK”)
- Persentase merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subyek uji coba secara keseluruhan (“YA” atau “TIDAK”)

0%-25% : Tidak Layak

26%-50%:Kurang Layak

51%-75%:Cukup Layak

76%-100%:Layak

Dari tabel 2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pada segi materi diperoleh data rata-rata sebesar 100% dan dikategorikan layak.
- 2) Pada segi desain kartu diperoleh data rata-rata 100% dan dikategorikan layak.
- 3) Pada segi desain buku pelaksanaan diperoleh data rata-rata 100% dan dikategorikan layak.
- 4) Pada segi desain kotak kartu diperoleh data rata-rata 92% dan dikategorikan layak.
- 5) Dari total rata-rata penilaian keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo uji coba satu lawan satu sebesar 94 % dan dikategorikan layak.

c. Uji Coba Lapangan

1). Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 peserta didik Purbabuana Bantul kelas 2-6 SD. Uji coba lapangan dilakukan dalam 2 sesi, waktu setiap sesi 90 menit. Kondisi selama uji coba lapangan secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pembelajaran dan latihan peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran dan latihan yang diberikan.

Penjelasan pembelajaran dan latihan pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik

- b) Kondisi penggunaan kartu cerdas taekwondo dalam pembelajaran dan latihan pesert didik tampak konsentrasi, semangat dan gembira ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media. Akhir pembelajaran fokus peserta didik terhadap materi tidak berkurang , peserta didik tidak mengalami kebosanan.
- c) Kondisi pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti.

2) Hasil angket uji coba Lapangan

Tabel 4: hasil angket uji coba lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Sekor (100%)	Rata- rata (%)	kategori
		Ya		Tidak				
		Σ	%	Σ	%			
A	Materi							
1.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai dengan materi dasar Taekwondo?	20	100	0	0	100	100	layak
2.	Apakah materi yang disajikan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” mudah dipahami?	20	100	0	0	100		
3.	Apakah media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” sudah sesuai untuk mengenal dan mengetahui teknik dasar Taekwondo?	20	100	0	0	100		
4.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu ingin memperagakan teknik dasar Taekwondo?	20	100	0	0	100		
5.	Apakah dengan media pembelajaran dan latihan “Kartu Cerdas Berlatih Taekwondo” membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri?	20	100	0	0	100		
B	Desain Kartu							
6.	Apakah permainan menyusun kartu sudah menarik?	20	100	0	0	100	99	layak
7.	Apakah ukuran kartu sudah sesuai?	19	95	1	5	100		
8.	Apakah warna tulisan pada kartu sudah sesuai?	20	100	0	0	100		
9.	Apakah ukuran huruf pada kartu sudah sesuai?	20	100	0	0	100		
10.	Apakah gambar lambang Taekwondo sudah menarik?	20	100	0	0	100		
C	Desain Buku Petunjuk pelaksanaan							
11.	Apakah ukuran buku petunjuk sudah sesuai?	20	100	0	0	100	99	layak
12.	Apakah warna buku petunjuk sudah menarik?	20	100	0	0	100		
13.	Apakah tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik?	19	95	1	5	100		
14.	Apakah penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik?	20	100	0	0	100		
15.	Apakah penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku petunjuk mudah dipahami?	20	100	0	0	100		
D	Desain Kotak Kartu							
16.	Apakah bentuk kotak kartu sudah menarik?	20	100	0	0	100	100	layak
17.	Apakah ukuran kotak kartu sudah sesuai?	20	100	0	0	100		
18.	Apakah warna kotak kartu sudah menarik?	20	100	0	0	100		
19.	Apakah tampilan kotak kartu membuat kamu penasaran?	20	100	0	0	100		
20.	Apakah penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai?	20	100	0	0	100		
Total							99.5	layak

Keterangan

- Jumlah subyek uji coba satu lawan satu sebanyak 20 orang
- Kolom Σ dalam table menunjukkan subjek uji coba yang memilih item tersebut (“YA” atau “TIDAK”)
- Persentase merupakan perbandingan antara jumlah yang menilai dengan jumlah subyek uji coba secara keseluruhan (“YA” atau “TIDAK”)

0%-25% : Tidak Layak

26%-50%:Kurang Layak

51%-75%:Cukup Layak

76%-100%:Layak

Dari tabel 3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pada segi materi diperoleh data rata-rata sebesar 100% dan dikategorikan layak.
- 2) Pada segi desain kartu diperoleh data rata-rata 99 % dan dikategorikan layak
- 3) Pada segi desain buku pelaksanaan diperoleh data rata-rata 99 % dan dikategorikan layak
- 4) Pada segi desain kotak kartu diperoleh data rata-rata 100 % dan dikategorikan layak
- 5) Dari total rata-rata penilaian keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo uji coba satu lawan satu sebesar 99.5 % dan dikategorikan layak.

B. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli media dan ahli materi, maka diputuskan unyuk melakukan revisi yaitu pada gambar dibuat beberapa tahap agar memudahkan anak dalam melakukan gerakan.
2. Setelah dilakukan revisi dan uji coba satu lawan satu, maka diputuskan untuk tidak melakukan revisi dikarenakan tidak terdapat kekurangan dalam media

pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo dan melanjutkan uji coba kelompok kecil terhadap 10 peserta didik selabora taekwondo UNY SETYAKI kelas 2-6 SD. Beberapa penyempurnaan yang disebabkan kesalahan teknis antara lain tampilan kotak kartu kurang menarik kualitas cetak.

3. Setelah mempertimbangkan hasil uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil, maka diputuskan untuk melakukan revisi kotak kartu media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo.
4. Berdasarkan uji coba lapangan serta akumulasi data uji coba satu lawan satu , serta uji coba kelompok kecil menunjukkan masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi pada kekurangan tersebut yang merupakan produk akhir.
5. Berdasarkan tes uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan lapangan menunjukkan hasil tes dalam kategori layak.

Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk nilai 0-25% dikategorikan tidak layak, 26-50% dikategorikan kurang layak, 51-75% dikategorikan cukup layak, dan 76-100% dikategorikan layak.

C. Revisi Produk

1. Deskripsi Produk Akhir

a. 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:

1. Beberapa contoh gambar pada kartu cerdas yang kurang tepat, yaitu pada teknik pukulan dan kuda-kuda.



Gambar 23: Tampilan Depan Produk yang Harus Direvisi Menurut Saran Ahli Materi.



Gambar 24: Tampilan Depan Produk Setelah Direvisi.

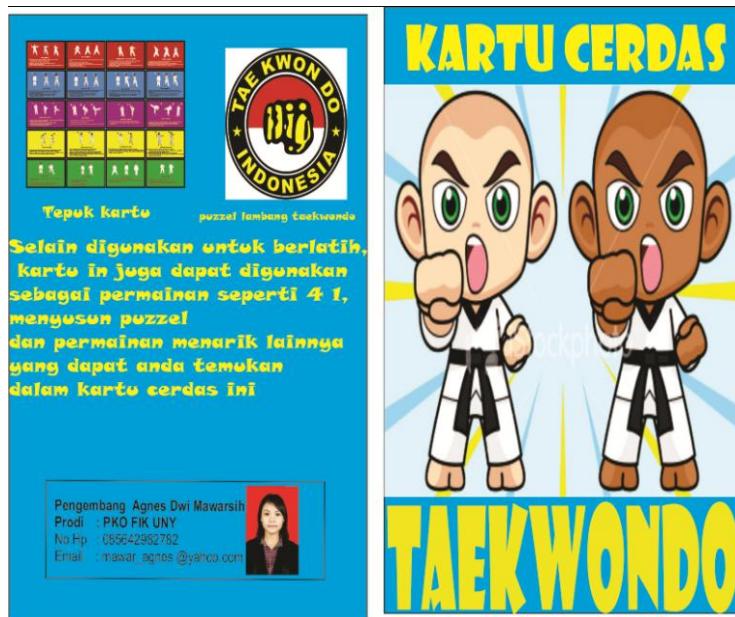
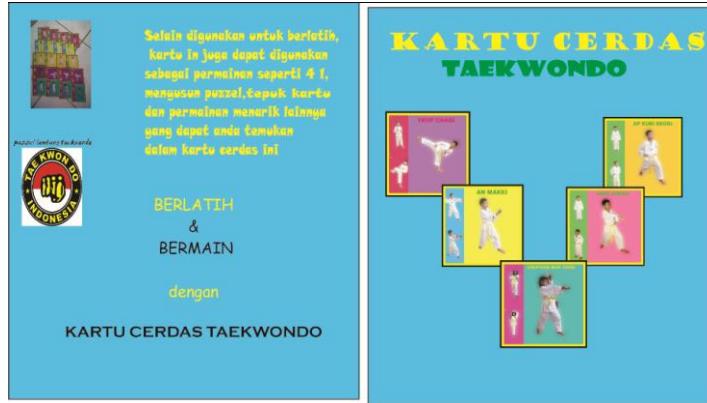
b. Ahli Media

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

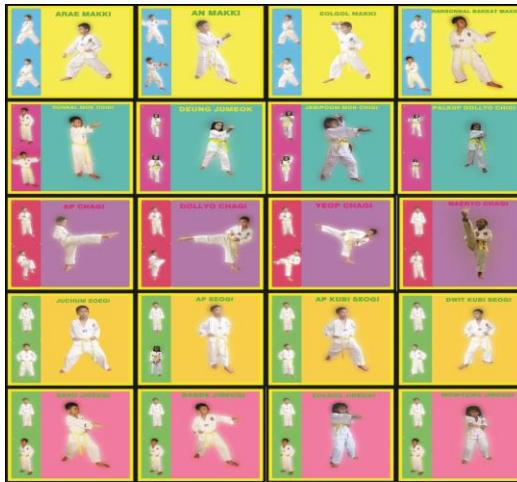
1. Letak, warna, jenis tulisan di kartu konsisten, jangan berubah-ubah untuk kenyamanan membaca.
2. *Background* tulisan ada yang tidak jelas dan memaksa mata untuk bekerja keras. Ganti warna tulisan yang kontras.
3. Gambar harus proporsional atau jangan sekali-kali menarik gambar dari satu sisi sehingga gambar menjadi langsing atau justru menjadi pendek.
4. Di produk ditulis nama pengembang, pembimbing dan validator.
5. Gambar/foto teknik dasar dalam kartu cerdas taekwondo dibuat satu rangkaian gerak dari sikap awal sampai sikap akhir. Supaya siswa lebih mudah memahaminya dan mempraktekannya.



Gambar 25: Tampilan Bagian Depan dan Belakang Produk Buku Petunjuk Belajar Sebelum dan Sesudah Revisi.



Gambar 26: Tampilan Bagian Depan dan Belakang Produk Kotak Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi.



Gambar 27: Tampilan Depan Produk Kartu cerdas Taekwondo Sebelum dan Sesudah Revisi.

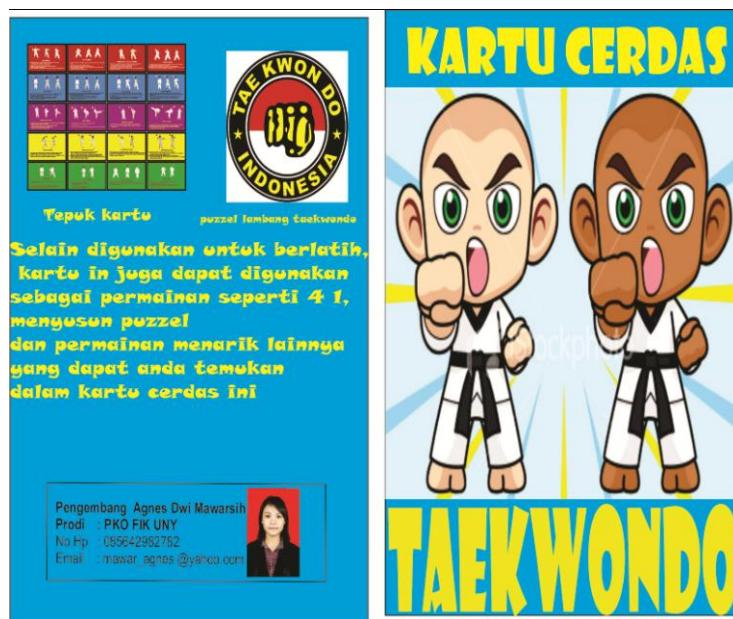
Berikut tampilan produk akhir media pembelajaran kartu cerdas dalam memperkenalkan teknik dasar taekwondo untuk usia dini.



Gambar 28. Tampilan Depan dan belakang Produk Akhir Kartu cerdas taekwondo.



Gambar 29. Tampilan Depan Produk Akhir Buku Petunjuk Belajar Kartu Cerdas Taekwondo



Gambar 30. Tampilan Depan Produk Akhir Kotak Kartu Cerdas Taekwondo

Pada awal pengembangan kartu cerdas ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa kartu cerdas untuk memperkenalkan teknik dasar taekwondo bagi siswa-siswi Sekolah Dasar kelas 2-6. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk

dikembangkan dengan bantuan *photoshape*, *photoshop CS6*, dan *corel draw*, setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada siswa. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba produk satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Dalam proses validasi ahli materi ini peneliti menggunakan dua tahap yaitu tahap I, tahap II dan tahap III. Data validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk yang kedua. Setelah selesai revisi yang kedua divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Setelah selesai validasi ahli materi, maka dengan segera validasi validasi ke ahli media. Dari ahli media didapat data, saran dan masukan untuk memperbaiki kualitas kartu pintar pencak silat yang sedang dikembangkan. Dalam proses validasi media peneliti melalui tiga tahap yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk kedua. Setelah selesai revisi yang kedua divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan siswa untuk media pembelajaran dalam belajar teknik dasar taekwondo dan belajar dengan secara mandiri.

Kualitas kartu cerdas taekwondo ini termasuk dalam kriteria “Layak” Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Siswa merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebar luaskan untuk siswa lainnya.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat siswa menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu tampilan yang menarik, adanya permainan:

1. Tepuk Kartu 1

- permainan kartu berpasangan
- bagi kartu secara rata
- kedua anak bersamaan menepukkan kartu
- lihat posisi jatuhnya kartu
- kartu posisi tampak belakang kalah
- kartu posisi tampak depan menang
- bagi yang kalah melakukan gerakan sesuai kartu yang dipegangnya

2. Tepuk Kartu 2

- permainan kartu berpasangan
- bagi kartu secara rata
- kedua anak bersamaan menepukkan kartu
- lihat posisi jatuhnya kartu

- kartu posisi tampak depan menang
- kartu posisi tampak belakang kalah
- bagi yang kalah melakukan perintah pemenang dengan melakukan gerakan sesuai kartu pemenang

3. Demonstrasi Kartu

- permainan kartu berkelompok
- bagi anak beberapa kelompok
- tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak
- bagi kartu merata ke setiap kelompok
- anak mempelajari kartu tersebut secara berkelompok
- jika sudah siap demonstrasikan dan presentasikn gerakan sesuai kartu yang diterima

4. serang bela

- permainan kartu berpasangan
- bagi kartu secara merata yang sudah dipilih oleh pelatih yang mengandung unsur serang bela
- kedua anak melakuka gerakan sesuai kartu yang dipegang secara bersamaan

5. puzzle

- permainan kartu bisa berpasangan atau mandiri
- kartu diacak secara merata,jika dimainkan berpasangan bagikan kartu secara merata
- pasang susunan kartu hingga membentuk lambang taekwondo

6. kelompok warna

- bagi 5 kelompok,@kelompok 4orang
- acak kartu secara merata
- ambil kartu sesuai dengan warna kelompok bergantian

7. permainan 41

- Permainan maxsimal 4 orang
- Acak kartu secara merata
- Tiap orang mendapat 4 kartu
- Susun kartu sesuai keinginan,4 kartu harus sama warnanya
- Saling tukar kartu buangan dengan teman, jika sisa Kartu yang dibagikan telah habis

Adanya petunjuk pelaksanaan, serta banyak jenis permainan yang dapat dimainkan. Sajian tersebut membuat kartu cerdas taekwondo menjadi menarik dan disenangi oleh siswa. Ketertarikan siswa terhadap media

pembelajaran taekwondo merupakan gejala yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa untuk termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan.

Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, diantaranya hadirnya kualitas foto peraga khususnya yang ada dalam kartu cerdas taekwondo kurang bagus hasilnya. Ini disebabkan kemampuan kamera yang kami gunakan kualitasnya masih kurang baik. Disamping itu untuk tingkat keaktifan siswa dalam permainan kurang baik, seharusnya untuk jenis permainan tepuk kartu, dan lempar kartu kedua siswa harus saling aktif, bukan hanya pasif, dan aktif. Ini dilakukan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran teknik dasar taekwondo.

Dengan adanya beberapa kelemahan tersebut, perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

a. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi sebesar 100% yang berarti bahwa materi yang ada dalam

media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini layak digunakan dalam pembelajaran di lapangan.

b. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 100 % yang berarti media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini layak digunakan dalam pembelajaran taekwondo dengan revisi yang disertakan yaitu pada segi tulisan dan gambar.

c. Pengujian kepada peserta didik

1. Uji coba perorangan (satu lawan satu)

Hasil uji angket peserta didik selabora taekwondo UNY SETYAKI kelas 2-6 mengenai media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 100% yang dikategorikan layak untuk segi buku petunjuk pelaksanaan sebesar 100% yang dikategorikan layak, segi desain kartu sebesar 100% yang dikategorikan layak dan untuk segi desain kotak kartu sebesar 100% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas menurut responden peserta didik kelas 2-6 sebesar 100% dikategorikan layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

2. Uji coba kelompok kecil

Hasil angket peserta didik kelas 2-6 mengenai media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 100% yang dikategorikan layak, segi desain kartu sebesar 100% yang dikategorikan layak, untuk segi desain buku pelaksanaan sebesar 100% yang dikategorikan layak dan untuk segi desain kotak kartu sebesar 92% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo menurut responden peserta didik kelas 2-6 sebesar 94% dikategorikn layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

3. Uji coba lapangan

Hasil uji angket peserta didik purbabuana bantul mengenai media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 100% yang dikategorikan layak . untuk segi desain kartu sebesar 99 % yang dikategorikan layak, segi desain buku pelaksanaan sebesar 99 % yang dinyatakan layak , dan untuk segi kotak kartu sebesar 100% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo menurut responden peserta didik kelas 2-6 sebesar 99.5 % dikategorikn layak.

D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media

Setelah melalui uji coba produk (Satu lawan satu, kelompok kecil, lapangan) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dan latuhan kartu cerdas taekwondo.

1. Kelebihan media:

- a. Dapat lebih memotivasi peserta didik sehingga latihan menjadi semangat
- b. Mengasah kreativitas anak untuk dapat menyusun puzzle lambang taekwondo
- c. Sangat menarik perhatian anak untuk berlatih sambil bermain.
- d. Lebih meringankan tugas pelatih dalam melatih.
- e. Anak jadi lebih aktif dalam proses latihan .

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam media ini adalah gambar yang tidak bergerak yang terkadang membuat peserta didik masih harus bertanya-tanya untuk meminta bimbingan pelatih.
- b. Pengadaan kartu cerdas taekwondo masih relatif mahal dalam hal produksi media.

E. Analisis Prespektif Media Pembelajaran

Pengenalan teknik dasar taekwondo untuk usia dini sebelum menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo masih bersifat klasik cenderung membosankan bagi anak usia dini selama pembelajaran. Media

pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo di desain dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan peserta didik tidak merasakan kebosanan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam berlatih taekwondo.

Dari hasil analisis media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa atau peserta didik:

- a. Peserta didik lebih termotivasi dan tidak mengalami kebosanan melalui permainan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo, materi dasar taekwondo lebih mudah dipahami, keinginan peserta didik untuk mendemonstrasikan gerakan teknik dasar taekwondo dalam bentuk permainan dan keinginan untuk menyusun puzzle lambang taekwondo.
- b. Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan kartu cerdas taekwondo dengan bentuk permainan yang sangat menarik bagi mereka.

2. Pelatih

- a. Pelatih lebih efisiensi waktu dalam pelatihan, media ini di desain peserta didik dapat mempelajari taekwondo secara mandiri dirumah.
- b. Pelatih lebih mudah mengelola peserta didik, dengan media ini pelatih lebih mudah untuk mengelola latihan dengan karakteristik anak yang aktif dan gemar bermain.

Pemanfaatan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taewkondo dalam pengenalan teknik dasar taewkondo usia dini masih mengalami hambatan. Gambar yang belum bergerak terkadang membuat siswa masih meminta pelatih untuk dibimbing. Masih mahalnya media pembelajaran dan latihan taekwondo kartu cerdas taekwondo. Kedepannya media pembelajaran dan latihan taekwondo diharapkan dapat lebih disempurnakan dari segi produksi yang lebih ekonomis.

Mahal dan tidaknya media pembelajaran ini sangat mempengaruhi untuk pendekatan pasar. Dilihat dari pemasaran, produk media pembelajaran dan latihan ini sangat berpotensi untuk keberhasilannya dimana, dari segi kebutuhan akan media ini sangat tinggi. Perkembangan taekwondo yang semakin pesat mulai dipelajari usia dini. Hal ini menjadi suatu peluang untuk produk media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada BAB IV, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, media pembelajaran dan latihan taekwondo dengan pokok bahasan materi (teknik tendangan, teknik tangkisan, teknik pikulan, teknik sabetan, teknik kuda-kuda) ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran dan latihan taekwondo untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 99.5%
2. Bedasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo untuk peserta didik SD kelas 2-6 meliputi:
 - a) Segi materi sebesar 100%
 - b) Segi desain kartu 99%
 - c) Segi desain buku pelaksanaan 99%
 - d) Segi desain kotak kartu 100%

Secara keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini layak digunakan dalam pengenalan dan latihan teknik dasar taekwondo untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba.

B. Implikasi

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Semakin bervariasinya pembelajaran taekwondo khususnya pembinaan untuk usia dini
2. Sebagai motivasi pealtih untuk menghasilkan media- media pelatihan, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pembelajaran dan pelatihan.
3. Sebagai media promosi pengenalan dan pengembangan taekwondo.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas pada dua tempat latihan, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian.
2. Gambar yang dihasilkan tidak bergerak, hanya terdapat potongan-potongan gerakan
3. Mahalnya biaya produksi media sehingga dalam pembuatan ini mendapat dana bantuan dari prodi.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo dengan pokok materi teknik dasar taekwondo (teknik tendangan, teknik tangkisan, teknik kuda-kuda ,teknik sabetan, teknik pukulan) untuk usia dini sudah layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi taekwondo, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pelatih taekwondo yang mengacu pada pembinaan anak usia dini, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo sebagai variasi dalam penyampaian materi dalam bentuk permainan dan mengatasi kejemuhan atau rasa bosan peserta didik.
2. Bagi peserta didik, agar lebih brfikir kreatif dalam menggunakan permainan kartu cerdas taekwondo, agar memanfaatkan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo untuk memudahkan pelatihan taekwondo.
3. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan latihan dengan melakukan penelitian-penelitian terhadap media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo. Dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi.
4. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana mengemasnya atau mengembangkannya dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Anik Ghufron,dkk.(2007)."Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran". Yogyakarta.UNY
- Arif S. Sadiman. (2003). "media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya". Jakarta : Depdikbud.PT.Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih. (2003). *Belajar Dan Pembelajaran*. FIP UNY
- Agung Nugroho (2001). *Diktat pedoman latihan pencak silat*. Yogyakarta:FIK.UNY
- Azhar Arsyad. (2002). "Media Pembelajaran ". Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Bompa, Tudor. O. (1990). *Theory and Methodology of Training*. Toronto: Mozaic Press.
- Das Salirawati. *Media Kartu Sebagai Sarana Belajar Kimia Secara Mudah*. Jurdik Kimia FMIPA UNY.
- Devi Tirtawirya. (2006). "Metode Melatih Teknik dan Taktik Taekwondo". FIK. UNY
- Djoko pekik Irianto. (2002)."Dasar Kepelatihan". Yogyakarta. FIK.UNY
- Endang Rini Sukamti. (2007). "Diktat Perkembangan Motorik Yogyakarta. FIK. UNY
- 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.
- Harsono. (1988). *Coaching dan aspek-aspek psikologis dalam coaching*. Jakarta: Depdikbud
- Hurlock, Elizabeth. (1980)."Psikologi Pengembangan". Edisi V.Jakarta: Erlangga.
- Husdarta. (2000). *Pengembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.

- Ismaniati. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: FIP-UNY.
- Nasution S.(1995).*Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Josef. Nossek. (1995). “*General Of Training (Teori Umum Latihan)*”. (Furqon, terjemahan) Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press. Buku asli diterbitkan tahun 1982.
- Kamus Bahasa Indonesia. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/kartu>. pada tanggal 30 Oktober 2012, Jam 10.00 WIB.
- Kim Joong Young. (2009). “*The Textbook od Taekwondo Poomsae*”. Korea: O-Sung publishing Company.
- Mochammad Moeslim. (2000). *Pedoman Mengajar Olahraga Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Bandung
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Rena Kusuma Dewi.(2004).penerapan prinsip-prinsip dalam desain pesan.FIP.UNY
- Soemardi HS. (1991). *Analisis Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono . (2007). “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*”. Bandung: Alfabeta.
- Suharno HP. (1993). “*Metodologi Pelatihan Olahraga*”. Jakarta: KONI Pusat
- Suharsimi Arikunto. (2002). “*Prosedur Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*”. Edisi Revisi VII. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Sukadiyanto. (2010). “*Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*”. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Sukintaka.(1992).*Teori Bermain Untuk PGSD Penjas*. Jakarta:Depdikbud

- Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- V. Yoyok Suryadi. (2002). “*Taekwondo Poomse Taeguek*”. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Y.H.Park (2005).”*Taekwondo For Kids*”. United States: Tutle Publishing
- Oemar Hamalik (1994). Sistem pembelajaran jarak jauh dan pembinaan ketenagaan.Bandung:Trigenda Karya

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Uji coba satu lawan satu

Sesi Latihan 1

Cabang : Taekwondo
Waktu : 90 menit
Sasaran : teknik dasar
Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
Jumlah Atlet : 3
Hari/Tanggal : Sabtu 23 Maret 2013
Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt	☺☺ ☺☺ ☺☺ ☺	Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi

Sesi Latihan 2

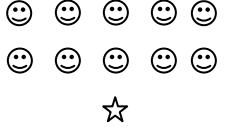
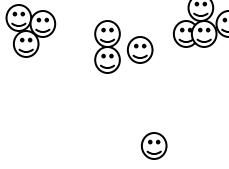
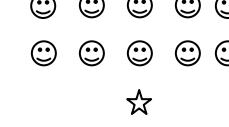
Cabang : Taekwondo
 Waktu : 90 menit
 Sasaran : teknik dasar
 Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
 Jumlah Atlet : 3
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 Maret 2013
 Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt	☺☺ ☺☺ ☺☺ ☺	Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi

Uji coba kelompok kecil

Sesi Latihan 1

Cabang : Taekwondo
 Waktu : 90 menit
 Sasaran : teknik dasar
 Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
 Jumlah Atlet : 10
 Hari/Tanggal : Selasa 26 Maret 2013
 Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt		Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt		Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt		Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi

Sesi Latihan 2

Cabang : Taekwondo
 Waktu : 90 menit
 Sasaran : teknik dasar
 Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
 Jumlah Atlet : 10
 Hari/Tanggal : Sabtu 30 Maret 2013
 Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt	☺☺ ☺☺ ☺☺ ☺	Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi

Uji coba lapangan

Sesi Latihan 1

Cabang : Taekwondo
 Waktu : 90 menit
 Sasaran : teknik dasar
 Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
 Jumlah Atlet : 20
 Hari/Tanggal : Senin 1 April 2013
 Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt	  	Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt	  	Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt	  	Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi

Sesi Latihan 2

Cabang : Taekwondo
 Waktu : 90 menit
 Sasaran : teknik dasar
 Peralatan : stopwatch, kartu cerdas dan buku pelaksanaan
 Jumlah Atlet : 20
 Hari/Tanggal : Kamis 4 April 2013
 Tingkat Atlet : pra junior

No	Materi	Dosis	Formasi	Keterangan/ Catatan
1	Pembukaan Doa Penjelasan Materi pemanasan	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Singkat dan jelas
2	Latihan Inti a. Pemberian petunjuk penggunaan kartu cerdas taekwondo	60 mnt	☺☺ ☺☺ ☺☺ ☺	Peserta didik bermain kartu cerdas taekwondo, pelatih mengawasi
3	Penutup coolingdown	15 mnt	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☆	Di akhiri dengan pemberian motivasi dan evaluasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 105 /UN.34.16/PP/2013 21 Maret 2013

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian

Yth. : Selabora Taekwondo
Universitas Negeri 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 : Agnes Dwi Mawarsih
NIM : 09602241066
Program Studi : PKO
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 23 Maret s/d 30 Maret 2013
Tempat/Obyek : Selabora Taekwondo UNY
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan "Kartu Cerdas Taekwondo" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Berlatih Taekwondo Untuk Usia Dini".

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

Tembusan :

1. Kajur, PKO
 2. Pembimbing TAS
 3. Mahasiswa ybs.





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

Nomor : 106 /UN.34.16/PP/2013 21 Maret 2013

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Purbabuana
Jl. Parangtritis, Bantul
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 : Agnes Dwi Mawarsih

NIM : 09602241066

Program Studi : PKO

Penelitian akan dilaksanakan pada :

W a k t u : 25 Maret s/d 4 April 2013

Tempat/Obyek : Purbabuana, Bantul

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan "Kartu Cerdas Taekwondo" Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Berlatih Taekwondo Untuk Usia Dini".

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



Tembusan :

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

LEMBAR PENGESAHAN

Poposal Penelitian Tentang :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN "KARTU CERDAS TAEKWONDO" DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR TAEKWONDO UNTUK USIA DINI.

Nama : Agnes Dwi Mawarsih

NIM : 09602241066

Prodi : Pendidikan Kependidikan Olahraga

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Ketua Prodi PKO



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

Yogyakarta, Maret 2013

Dosen Pembimbing,



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

Kasubag. Pendidikan FIK UNY





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

LEMBAR KONSULTASI

TUGAS AKHIR : SKRIPSI / KOMPREHENSIP

Nama : Agnes Dwi Mawarsih
NIM : 09602241066

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
		<p>Pendahuluan</p> <p>Kajian pustaka di +</p> <p>Tata tulis</p> <p>Instrumen</p> <p>Dasar pustaka *</p> <p>Dasar hukum</p> <p>Pembelaan di +</p> <p>Bab III *</p> <p>Bab IX - XI keseluruhan</p>	

Kajur PKL,


Endang Rini Sukamti
NIP.19600407 198601 2 001

*). Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Setiyawan, S.Pd.Kor
Jabatan : Pelatih Selabora Setyaki UNY

Menyatakan bahwa :

Nama : Agnes Dwi Mawarsih
NIM : 09602241066
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di Selabora Setyaki UNY yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan “Kartu Cerdas Taekwondo” Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini yang dalam prosesnya terdapat rangkaian kegiatan uji coba. Adapun pelaksanaannya dilakukan tanggal 23,26,30 Maret 2013. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 23 Maret 2013

Pelatih Selabora

Setiyawan, S.Pd.Kor

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Angga Prio Handoko

Jabatan : Pelatih Purbabuana

Menyatakan bahwa :

Nama : Agnes Dwi Mawarsih

NIM : 09602241066

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di Selabora Setyaki UNY yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan “Kartu Cerdas Taekwondo” Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini yang dalam prosesnya terdapat rangkaian kegiatan uji coba. Adapun pelaksanaannya dilakukan tanggal 1,4 April 2013. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 23 Maret 2013

Pelatih Purbabuana

Angga Prio Handoko

Lampiran 3. Daftar presensi siswa

No	Nama	paraf
1	M. Azka Thaariq A	
2	Gilang Aji Saputra	
3	Rayhan Irfan Fajri	
4	Irna zaskia	
5	Sonya Mahita Widyaningrum	
6	Rajif Anwar Miftahul Falah	
7	Raynor Ivan Fairuz	
8	Fajar Nur Arthanto	
9	Ramadhastra Erlang Salaffatwa	
10	Ramadysastri Bintang Syaharani	
11	Azra Khaairunnisa M	
12	Muhammad Zidan Ardiansyah	
13	Wijaksara Haryo Rukmono	
14	Vania Adristi W	
15	Eggie Wulan Mahardika	
16	Adyatma Rizal Fathoni	
17	Risto Susilo Sasono	
18	Lulur Syakhira Prianda	
19	Gading Noprianda	
20	Moh Addo Rifqi P	

Lampiran 5. Dokumen

Uji Coba Satu Lawan Satu



Uji Coba Keloompok Kecil



Uji Coba Lapangan

