

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
SENAM LANTAI UNTUK KELAS IV TAHUN 2016 DI SD NEGERI
PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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

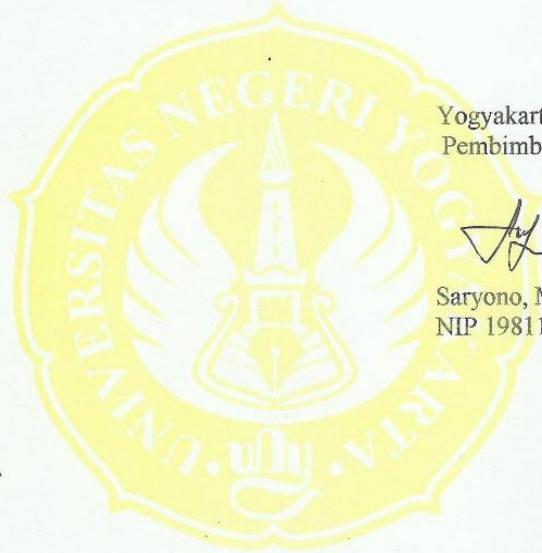


Oleh
Iksan Sudibya
NIM 12604224053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV TAHUN 2016 DI SD NEGERI PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY” yang disusun oleh Iksan Sudibya, NIM 12604224053 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 20 Juni 2016
Pembimbing

Saryono, M.Or.
NIP 19811021 2006041 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV TAHUN 2016 DI SD NEGERI PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY” 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 sesuai Undang- undang yang ada dan telah disepakati.

Yogyakarta, 20 Juli 2016
yang menyatakan

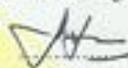
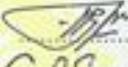
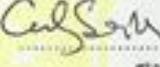


Iksan Sudibya
NIM 12604224053

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV TAHUN 2016 DI SD NEGERI PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY" yang disusun oleh Iksan Sudibya, NIM 12604224053 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Saryono, M.Or.	Ketua Penguji		25/7 2016
A.Erlina Listyarini, M.Pd.	Sekretaris Penguji		22/7 2016
Caly Setiawan, Ph.D.	Penguji I (Utama)		22/7 2016
Sri Mawarti, M.Pd.	Penguji II (Pendamping)		25/7 2016

Yogyakarta, 25 Juli 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

Berlatihlah melebihi batas maksimal kemampuanmu
(Kopassus)

Teruslah belajar hingga kamu merasa paling bodoh diantara orang- orang
disekitarmu, dengan begitu kamu akan menjadi seorang yang cerdas dan rendah
hati.
(Iksan Sudibya)

Janganlah bersikap lembut kepada dirimu sendiri, karena dunia akan bersikap
keras terhadapmu. Keraslah dan paksalah dirimu sendiri untuk melakukan sesuatu
yang dihalangi oleh kemalasan dan kelemahan, karena dengan begitu dunia akan
bersikap lembut kepadamu.
(Anonim)

Kita tidak harus menunggu datangnya inspirasi itu, kita sendirilah yang
menciptakannya.
(Stephen King)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

1. Ibu saya, ibu Suhartatik yang tidak pernah lelah mendoakan saya.
2. Ayah saya, Sarindi yang tidak pernah lelah memberikan dukungan untuk saya.
3. Adik saya, Nur Suryaningsih yang tidak pernah lelah memberikan dukungan.
4. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI
PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**

Oleh
Iksan Sudibya
12604224053

ABSTRAK

Pembelajaran senam lantai di kelas IV SDN Palbapang Baru kurang maksimal, banyak siswa yang kurang bersemangat dan guru juga tidak menggunakan media pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang melalui 10 tahapan hingga menghasilkan produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Penelitian ini berlokasi di SDN Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dengan subjek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang kemudian dihitung dengan metode persentase dan dimasukkan dalam sistem kategori untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa tersusun media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dengan kategori sangat layak. Adapun hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba produk skala besar yang mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Senam lantai, Media pembelajaran. dan SDN Palbapang Baru

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Gerakan Guling Depan, Guling Belakang, Meroda, dan Kayang” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini dimaksud untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD Penjaskes, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd.,M.Kes. selaku Kajur Pendidikan Olahraga yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Dr. Guntur, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD Penjaskes yang telah memberikan ijin penelitian.
5. Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi dalam mengerjakan tugas skripsi.
6. Saryono, M.Or. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktunya untuk bimbingan sejak awal hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
7. Sri Mawarti, M.Pd. selaku validator pada aspek materi terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai
8. Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. selaku validator pada aspek media terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai

9. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu selama kuliah dan penyusunan proposal ini.
10. Wakidi, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Palbapang Baru atas ijin dan dukungannya.
11. Suprihatin Yuliati, S. Pd., selaku guru kelas IV A SD Negeri Palbapang Baru yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Seluruh siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri Palbapang Baru atas kerjasama yang telah diberikan selama penulis melakukan penelitian.
13. Kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan baik riil maupun spiritual.
14. Saudara-saudara yang selalu memberikan motivasi dan dorongan dalam penyusunan proposal ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, sehingga penulis mengharap kritik dan saran pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi penulis, pembaca, dan bagi perkembangan ilmu pendidikan.

Yogyakarta, 21 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Diskripsi Teori	
1. Pengembangan	9
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	10
3. Tujuan Pendidikan Jasmani	13
4. Manfaat Pendidikan Jasmani	15
5. Senam Lantai	18
6. KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD	19
7. Karakteristik Siswa Kelas IV SD	22
8. Hakikat Media Pembelajaran	25

9. Manfaat Media Pembelajaran	27
10. Hakikat Kartu	32
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	37
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Instrumen Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Menentukan Masalah	46
2. Mengumpulkan Informasi untuk Perencanaan Produk	46
3. Produk Awal.....	47
4. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	53
5. Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pasca Validasi	57
6. Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar.....	61
B. Pembahasan.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Penjabaran Tujuan Penjas	15
Gambar 2	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Guling Depan	21
Gambar 3	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Guling Belakang	22
Gambar 4	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Meroda	22
Gambar 5	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Kayang	22
Gambar 6	Kerucut Pengalaman Belajar	30
Gambar 7	Langkah- langkah Penelitian R&D	39
Gambar 8	Langkah- langkah Pengembangan Media Kartu Bergambar	40
Gambar 9	Diagram Batang Hasil Kebutuhan Media Kartu Bergambar	47
Gambar 10	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Guling Depan	48
Gambar 11	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Guling Belakang	48
Gambar 12	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Meroda	49
Gambar 13	Rangkaian Gerakan Senam Lantai Gaya Kayang	49
Gambar 14	Media Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pra Validasi	50
Gambar 15	Media Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pra Validasi	50
Gambar 16	Media Kartu Bergambar Gaya Meroda Pra Validasi	50
Gambar 17	Media Kartu Bergambar Gaya Kyang Pra Validasi	51
Gambar 18	Wadah Media Kartu Bergambar Senam Lantai Pra Validasi	52
Gambar 19	Petunjuk Penggunaan Media Kartu Pra Validasi	53
Gambar 20	Diagram Batang Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi.....	55
Gambar 21	Diagram Batang Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	57
Gambar 22	Media Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pasca Validasi	58
Gambar 23	Media Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pasca Validasi	59
Gambar 24	Media Kartu Bergambar Gaya Meroda Pasca Validasi	59
Gambar 25	Media Kartu Bergambar Gaya Kayang Pasca Validasi	59
Gambar 26	Petunjuk Penggunaan Media Kartu Brgambar Pasca Validasi ...	60
Gambar 27	Wadah Media Kartu Bergambar Pasca Validasi	60
Gambar 28	Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Tahap Awal	62
Gambar 29	Media Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pasca Uji Coba ..	64

Gambar 30 Media Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pasca Uji Coba	65
Gambar 31 Media Kartu Bergambar Gaya Meroda Pasca Uji Coba	65
Gambar 32 Media Kartu Gambar Gaya Kayang Pasca Uji Coba	65
Gambar 33 Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil	66
Gambar 34 Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Skala Besar	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1	KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD	20
Tabel 2	Spesifikasi Produk Sebelum Validasi	42
Tabel 3	Angket Untuk Ahli Media Dalam Memvalidasi Media Kartu	44
Tabel 4	Skala Persentase Dalam Menentukan Kriteria Untuk Ahli	45
Tabel 5	Skala Persentase Untuk Menentukan Kriteria Untuk Siswa	45
Tabel 6	Tingkat Kebutuhan Media Pembelajaran Kartu Bergambar	47
Tabel 7	Hasil Penilaian Terhadap Media Kartu Oleh Ahli Materi	54
Tabel 8	Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Kartu.....	56
Tabel 9	Spesifikasi Produk Setelah Validasi	57
Tabel 10	Rincian Biaya Pembuatan Media Kartu.....	58
Tabel 11	Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk Tahap Awal.....	61
Tabel 12	Penilaian Siswa Terhadap Media Kartu Pada Pasca Coba Awal....	62
Tabel 13	Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk Skala Kecil	66
Tabel 14	Penilaian Siswa Terhadap Media Kartu Pasca Uji Coba Kecil ...	67
Tabel 15	Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk Skala Besar	69
Tabel 16	Penilaian Siswa Terhadap Media Kartu Pasca Uji Coba Besar ...	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Guna Mengetahui Tingkat Kebutuhan Produk	80
Lampiran 2	Instrumen Penilaian Produk Kartu Bergambar untuk Siswa	82
Lampiran 3	Instrumen Validasi untuk Ahli Materi Senam Lantai	83
Lampiran 4	Instrumen validasi untuk Ahli Media	88
Lampiran 5	Proses Validasi Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai.....	93
Lampiran 6	RPP	102
Lampiran 7	Surat Izin Penelitian Dari SEKDA DIY	106
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian Dari BAPPEDA Bantul.....	107
Lampiran 9	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	108
Lampiran 10	Dokumentasi	109

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi senam lantai merupakan salah satu materi dari mata pelajaran Penjasorkes yang di ajarkan di SD Negeri Palbapang Baru. Materi senam lantai juga tercantum pada silabus Kurikulum 2013 untuk beberapa kelas, baik kelas bawah maupun kelas atas Sekolah Dasar. Pelaksanaan pembelajaran senam lantai di SD Negeri Palbapang Baru mempunyai beberapa tujuan, di antaranya adalah mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak. Pengembangan komponen fisik dan kemampuan gerak dapat diperoleh dari aktivitas senam lantai. Melalui berbagai aktivitas senam lantai peserta didik akan berkembang daya tahan otot, kekuatan, kelentukan, koordinasi, kelincahan dan keseimbangan. Selain daripada itu tujuan pembelajaran senam lantai di SD Negeri Palbapang Baru adalah untuk mengembangkan mental dan sosial. Proses pengembangan mental dan sosial dapat diperoleh siswa melalui aktivitas senam lantai, melalui berbagai aktivitas senam lantai siswa dituntut untuk berfikir kreatif melalui pemecahan masalah-masalah gerak secara berkelompok. Dengan demikian mental dan sosial siswa akan berkembang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran senam lantai, siswa dituntut untuk melakukan beberapa macam gerakan senam lantai sesuai dengan jenjang kelasnya. Pada kelas bawah senam lantai dilakukan dengan gerakan yang sederhana, kemudian untuk kelas atas gerakannya akan menjadi lebih kompleks. Dengan begitu siswa akan termotivasi dalam melakukan aktivitas senam lantai dan siswa tidak akan merasa berat dalam melakukan gerakan senam lantai, karena bentuk

gerakannya sudah disesuaikan pada masing- masing tingkatan kelas. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan lancar dan siswa akan berkembang daya tahan otot, kekuatan, kelentukan, koordinasi, kelincahan dan keseimbangannya sesuai tujuan pembelajaran. Namun berdasarkan hasil angket tentang motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran senam lantai, peneliti menemukan bahwa terdapat 28 siswa dari 40 siswa merasa tidak termotivasi mengikuti pembelajaran senam lantai.

Pelaksanaan pembelajaran senam lantai yang dilakukan di SD peraturan dan kegiatannya diatur oleh guru sesuai kemampuan siswa dengan tanpa keluar dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran senam lantai kelas IV SD Negeri Palbapang Baru, pelaksanaannya telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV. Materi senam lantai untuk siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru antara lain; guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang. Materi senam lantai tersebut sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV berdasarkan tingkat kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas fisik. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai di SD Negeri Palbapang Baru juga sudah terbilang lengkap. SD Negeri Palbapang Baru memiliki empat matras yang kondisinya masih sangat bagus serta memiliki lahan yang cukup luas untuk digunakan dalam pembelajaran senam lantai. Dengan gerakan senam lantai yang telah di sesuaikan dan dengan sarana prasarana yang sangat memadai, seharusnya siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru mampu melakukan gerakan senam lantai, materi guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang dengan baik dan tanpa rasa takut atau ragu- ragu. Namun pada kenyataannya, hanya sedikit

siswa yang mampu melakukan gerakan senam lantai dengan baik, dengan tanpa ragu- ragu. Berdasarkan hasil angket tentang rasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai yang telah diisi oleh siswa, dapat diketahui bahwa terdapat 29 dari 40 siswa merasa takut untuk melakukan gerakan senam lantai.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah perasaan siswa. Perasaan turut berperan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu membuat perasaan siswa menjadi senang, karena proses pembelajaran akan lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai. Tetapi apabila guru tidak bisa membuat perasaan siswa menjadi senang, proses pembelajaran akan cenderung kurang efektif dan dalam proses pembelajarannya siswa akan merasa tertekan dan sulit untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Dalam hal ini guru harus benar- benar jeli dalam melihat fenomena- fenomena di dalam lingkungan pembelajarannya. Dengan begitu guru akan dapat memberikan tindakan- tindakan yang bisa menumbuhkan rasa senang siswa terhadap pembelajaran yang diberikannya. Rasa senang yang timbul dalam diri siswa akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Penjasorkes dan dari hasil observasi, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran senam lantai, guru sudah memberikan tindakan- tindakan yang harapannya dapat menumbuhkan perasaan senang siswa. Tindakan- tindakan yang diberikan guru kepada siswa yaitu; guru bercerita tentang macam- macam manfaat positif bagi orang yang melakukan

senam lantai, guru memberikan kata- kata penyemangat kepada siswa, guru memberikan contoh gerakan senam lantai.

Semua tindakan- tindakan tersebut di atas, memiliki harapan agar pada saat pembelajaran senam lantai siswa merasa senang dan dengan rasa senang, siswa akan mudah dalam mengikuti pembelajaran senam lantai. Namun berdasarkan hasil angket tentang kesulitan siswa dalam melakukan gerakan senam lantai ditemukan bahwa terdapat 30 siswa dari 40 siswa yang merasa sulit dalam melakukan gerakan senam lantai.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru antar lain dapat memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat menjelaskan struktur dan urutan pengajaran, dapat memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, dapat memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran, dapat menyajikan informasi pokok secara sistematis, serta dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat memudahkan siswa dalam belajar, dapat merangsang siswa untuk berfikir dan beranalisis, dapat memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran secara sistematis.

Dengan demikian apabila media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran senam lantai, akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan gerakan senam lantai dan akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajarkan

gerakan senam lantai kepada siswa. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan guru Penjas SD Negeri Pabapang Baru dan dari hasil observasi pada pembelajaran senam lantai, diketahui bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran senam lantai.

Media pembelajaran terbagi menjadi bermacam- macam bentuk. Macam- macam bentuk media pembelajaran berupa, media grafis, media audio- visual, dan media tiga dimensi.

Dalam memilih media pembelajaran yang baik, ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, seperti, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode mengajar dan kondisi siswa.

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajara, materi, metode, dan kondisi siswa, harus menjadi perhatian dan pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, agar media pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket tentang keinginan siswa dan guru untuk menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang telah dijawab oleh 2 guru penjas dan 40 siswa, diperoleh data sebanyak 40 orang yang terdiri dari 2 guru penjas dan 38 sisa kelas IV menginginkan untuk dibuatnya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada pada pembelajaran senam lantai dan berdasarkan pada besarnya keinginan guru dan siswa untuk menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, maka sangatlah perlu untuk dikembangannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada

pembelajaran senam lantai untuk siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat teridentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran senam lantai Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru sebagai berikut;

1. Kurangnya siswa yang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.
2. Kurangnya keberanian siswa dalam melakukan gerakan senam lantai.
3. Para siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan senam lantai.
4. Tidak digunakannya media pembelajaran dalam pembelajaran senam lantai.
5. Perlu dikembangkannya media pembelajaran kartu bergambar berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, pada pembelajaran senam lantai.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: ”Seberapa Besar Tingkat Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam

Lantai untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Tahun 2016 ?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru yang diharapkan dapat membantu meningkatkan prestasi anak dalam belajar senam lantai.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dari Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Tahun 2016. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau pertimbangan bagi penelitian yang relevan pada masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam pembelajaran senam lantai, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara praktis bagi siswa, antara lain;

- 1) Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar senam lantai.
- 2) Memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar senam lantai.

3) Dengan bertambahnya motivasi dan kemudahan dalam belajar senam lantai, prestasi siswa dalam belajar senam lantai akan bertambah.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam pembelajaran senam lantai, dapat memberikan beberapa manfaat secara praktis bagi guru, antara lain;

- 1) Meningkatkan motivasi guru dalam mengajar senam lantai.
- 2) Mempermudah guru dalam mengajar senam lantai.
- 3) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- 4) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran kartu bergambar dapat menjadi media pembelajaran baru, yang yang sebelumnya tidak dimiliki SD Negeri Palbapang Baru.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi Teori

1. Pengembangan

Pengembangan, dalam pengertian secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktek yang berbeda. Dalam bidang penelitian dan pengembangan, menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015:28) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pengertian tentang penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan oleh ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk meneliti suatu produk untuk dapat dikembangkan.

Nusa Putra (2015:70) mengemukakan bahwa pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, sistem, metode termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta secara proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Pengertian tentang pengembangan dari penelitian pengembangan menurut ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa pengembangan merupakan pengetahuan dan pemahaman secara mendalam tentang suatu produk yang akan dikembangkan agar dapat meningkatkan mutu atau memenuhi persyaratan tertentu.

Berdasarkan pengertian tentang pengembangan dari penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut di atas,

dapat diartikan bahwa antara satu pengertian dengan pengertian yang lain, tidak mengandung perbedaan makna, karena pada dasarnya semua pengertian ahli tersebut di atas mengacu pada berkenaan dengan pengembangan produk yang bermanfaat, dapat memecahkan masalah yang akan dipecahkan.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani berjalan terus menerus sepanjang hidup manusia dengan bermacam- macam pola. Pada dunia pendidikan formal di Indonesia, pemerintah telah menetapkan pendidikan jasmani sebagai wahana untuk membentuk keseimbangan antara pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani. Seperti keputusan pemerintah yang ditegaskan dalam UU Pendidikan No. 4 Tahun 1950, Pasal 9 “Untuk membentuk keseimbangan antara pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani, maka pendidikan jasmani diselenggarakan di semua jalur sekolah”.

Pengertian pendidikan jasmani telah banyak dikemukakan oleh para ahli di bidang pendidikan jasmani. Dibawah ini disajikan beberapa pengertian pendidikan jasmani oleh para ahli. Rusli Lutan (2004: 3) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan aktivitas manusia yang berbentuk sikap, tindak, dan karya untuk dibentuk, diisi, dan diarahkan menuju keutuhan pribadi, sesuai dengan cita- cita bangsa. Pendapat ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani adalah upaya untuk mengisi dan mengarahkan aktivitas manusia berupa sikap, tindakan, dan bakat menuju ke arah yang lebih baik sesuai cita- cita bangsa dan negara.

Williams (A.M Bandi Utomo, 2011: 2) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan pernyataan ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah aktivitas gerak tubuh manusia yang dipilih dengan berdasarkan tujuan yang akan dicapai.

Bucher (A.M Bandi Utomo, 2011: 3) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya. Berdasarkan pernyataan ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya, dimana pendidikan jasmani berperan melalui proses gerak yang telah dipilih dan disesuaikan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi, dan sosial.

Baley dan Field (Yusuf adisasmita, 1989:2) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses yang menguntungkan dalam penyesuaian dan belajar organik, *neuro-muscular*, intelektual, sosial, kebudayaan, emosional dan etika sebagai akibat dan timbul melalui pilihan dan aktivitas kekuatan otot yang agak baik. Berdasarkan pengertian tentang pendidikan jasmani menurut beberapa ahli di atas dapat dijabarkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang menguntungkan, karena melalui pendidikan jasmani seseorang dapat melatih fungsi *neuro-muscular*, intelektual, sosial, budaya, emosional, serta etika.

Achmad Paturusi (2012:5) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui

aktifitas jasmani. Dari pengertian pendidikan jasmani di atas, mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktifitas jasmani yang di dalamnya ada aktifitas bermain dan belajar dengan sasarannya adalah anak. Dalam hal ini pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dari anak- anak yang umumnya masih dalam proses tumbuh kembang, karena dengan pendidikan jasmani proses tumbuh kembang dan proses belajar gerak dasar anak akan berlangsung dengan baik dan juga anak akan merasa senang karena dalam aktifitas jasmani juga terdapat suatu aktifitas bermain, bahkan Rachel Carson (Ahmad Paturusi, 2012:10) mengemukakan bahwa dunia anak- anak adalah dunia yang segar, baru, dan senantiasa indah, dipenuhi keajaiban dan keriaan. Adalah kemalangan bagi kebanyakan kita bahwa dunia yang cemerlang itu terenggut muram dan bahkan hilang sebelum kita dewasa. Jika saja aku boleh memohon, akan kuminta Tuhan mengabadikan keajaiban dunia anak- anak itu disepanjang hidupku. Ungkapan perasaan dari Rachel Carson tersebut mengindikasikan bahwa pendidikan jasmani yang didalamnya terdapat aktivitas fisik yaitu bermain, sangatlah menyenangkan dan jangan sampai hilang dari kehidupan anak- anak, karena pada dasarnya bermain bagi anak- anak merupakan bekerja bagi orang dewasa.

Pendapat para ahli tersebut di atas tentang hakikat dari pendidikan jasmani, tidaklah saling bertentangan, tetapi saling menguatkan. Pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dapat mengisi dan mengarahkan aktivitas manusia menuju cita- cita bangsa, dapat mengembangkan aspek

psikomotor, afektif, kognitif, fisik anak dan membuat anak senang dalam melakukannya serta mempunyai kedudukan penting dari proses pendidikan pada umumnya.

3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan pada umumnya, dimana pendidikan jasmani mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya. Berikut beberapa pendapat tentang tujuan dari pendidikan jasmani, sebagai berikut;

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut;

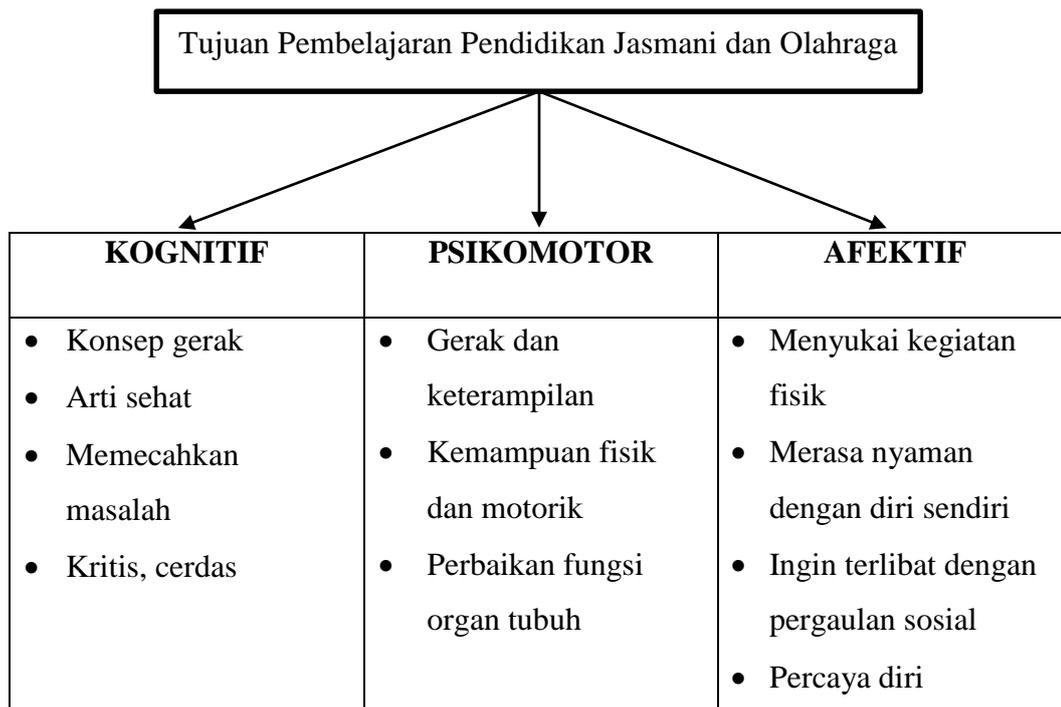
- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang

sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Dini Rosdiani (2013: 157-158) tujuan dari pendidikan jasmani adalah mengembangkan kondisi fisik, mental dan integrasi sosial, membentuk pribadi yang mandiri dengan cara memilih bentuk pendidikan jasmani yang sesuai dengan keadaan dan kondisi seseorang, irama dan aktivitas fisik yang sesuai dengan keadaan lingkungan sosial, serta membina kesehatan yang standar. Dari pendapat ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa, pendidikan jasmani merupakan wahana untuk mengembangkan fisik, mental, sosial, yang dapat dipilih sendiri aktivitasnya sesuai dengan tujuan yang akan dicapai tanpa keluar dari tujuan pendidikan nasional.

Achmad Paturusi (2012: 15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Dari pendapat ahli tersebut di atas tentang tujuan dari pendidikan jasmani dapat diartikan, bahwa pendidikan jasmani itu merupakan sebuah aktifitas yang dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan fisik, mental, sosial, emosional, moral, serta potensi anak.

Menurut Agus Mahendra (Achmad Paturusi, 2012: 13) tujuan dari pendidikan jasmani meliputi tiga ranah, yang tergabung menjadi satu kesatuan. Tiga ranah tujuan pendidikan jasmani menurut Agus Mahendra adalah; kognitif, psikomotor, dan afektif.



Gambar 1. Penjabaran tujuan penjasorkes menurut Agus Mahendra (Achmad Paturusi, 2012:13)

4. Manfaat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani telah ada dari jaman Yunani kuno, dimana pada waktu itu bangsa Athena adalah yang pertama sadar mempergunakan pendidikan jasmani sebagai media untuk pengembangan individu keseluruhan. Memasuki zaman modern seperti pada saat sekarang ini, orang-orang sudah mulai sadar akan pentingnya pendidikan jasmani, dimana pada saat sekarang ini pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib untuk dilaksanakan. Banyak para ahli yang telah merumuskan akan manfaat dari pendidikan jasmani. Berikut penulis sajikan manfaat dari pendidikan jasmani menurut beberapa ahli.

Achmad Paturusi (2012: 18-19) Secara umum, manfaat pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah mencakup sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan dunia anak- anak, dan sesuai dengan kebutuhan anak- anak. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, dimana pada aktivitas jasmaninya mengacu pada proses belajar anak melalui penyaluran hasrat anak untuk melakukan gerak. Proses bergerak pada masa anak- anak sangatlah diperlukan oleh tubuh, selain untuk memacu pertumbuhan anak, proses gerak yang didasarkan pada hasrat anak akan memberikan efek positif pada psikologis anak. Melalui pendidikan jasmani kebutuhan anak akan gerak akan tercukupi.

b. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya

Pendidikan jasmani adalah waktu berbuat. Ketika anak- anak sedang belajar dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, mereka akan lebih berbuat sesuatu daripada melihat ataupun mendengarkan orang lain. Pendidikan jasmani akan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbaur dengan lingkungan dan kebebasan dalam bergerak, dengan demikian anak akan lebih mengenal lingkungan di sekitarnya secara seksama dan anak juga akan memahami bakat yang ada dalam dirinya.

c. Menanamkan dasar- dasar ketrampilan yang berguna

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani pada pendidikan jasmani bukan hanya sekedar aktivitas kebebasan bergerak. Aktivitas gerak pada pendidikan jasmani memang memberikan kebebasan kepada anak- anak dalam bergerak namun tetap dengan arahan dari guru. Pada masa kanak- kanak akhir atau fase operasi konkret umur 7- 12 tahun anak mengalami kelambatan dalam

pertumbuhannya namun mengalami peningkatan pada tingkat pemahamannya (Achmad Paturusi, 2012: 19). Dengan meningkatnya tingkat pemahaman anak, pendidikan jasmani berperan memberikan pengetahuan tentang gerak yang baik dan benar (ketrampilan bergerak), ketrampilan bersosial, melatih mental, emosional, dan lain sebagainya yang nantinya akan berguna untuk kehidupan anak pada masa mendatang.

d. Menyalurkan energi yang berlebihan

Nirmala Devi (2010: 25) mengemukakan bahwa energi yang tidak terpakai dapat menyebabkan penimbunan lemak yang dapat memicu terjadinya obesitas dan menimbulkan beberapa penyakit seperti; hipertensi, jantung koroner, diabetes dan stroke. Pendidikan jasmani memberikan aktifitas fisik kepada anak- anak. Aktifitas fisik pada pendidikan jasmani selain untuk belajar gerak, mengembangkan potensi pada anak juga untuk menyalurkan energi, agar energi tidak mengendap dalam tubuh sehingga menimbulkan obesitas dan memicu terjadinya bermacam- macam penyakit yang tidak diinginkan.

e. Merupakan proses pendidikan secara serempak, baik fisik, mental, maupun emosional

Pendidikan jasmani akan memberikan sumbangan yang sangat berarti terhadap pendidikan anak secara keseluruhan. Hasil nyata yang diperoleh dari aktivitas jasmani antara lain: aspek fisik, mental, emosi, sosial, dan moral. Tidak salah apabila para ahli mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan wahana yang tepat untuk membentuk manusia seutuhnya.

5. Senam Lantai

Pada pembelajaran pendidikan jasmani, baik di sekolah dasar sampai sekolah atas dalam kurikulumnya pasti terdapat materi senam lantai. Senam lantai merupakan salah satu cabang disiplin dari senam artistik. Pada aktivitas senam lantai, kelentukan tubuh sangatlah diperlukan. Berbicara tentang senam lantai, banyak para ahli yang telah mengartikan tentang hakikat dari senam lantai. Pengertian tentang senam lantai menurut para ahli akan disajikan sebagai berikut:

Athea A.M (2009:7) senam merupakan suatu cabang olahraga yang melibatkan performa gerakan yang membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan keserasian gerakan fisik yang teratur. Pendapat ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa senam adalah cabang olahraga, dimana dalam melakukan aktivitas senam sangat membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan keserasian gerak. Senam, dibagi menjadi bermacam- macam, salah satunya adalah senam lantai. Pelaksanaan senam juga berbeda- beda antara senam yang dilakukan oleh profesional dengan senam yang dilakukan pada pembelajaran di sekolah. Menurut Knirsch (Sayuti Sahara, 1997: 92) membagi senam menjadi dua bentuk, yaitu normatif dan non-normatif. Senam normatif adalah senam yang dilakukan oleh para profesional. Dalam senam normatif terdapat peraturan yang sudah dibakukan oleh *Federation international gymnastick*. Sedangkan senam non-normatif adalah senam yang biasa dilakukan pada pembelajaran senam di sekolah- sekolah. Kegiatan senam nonnormatif dapat dilakukan berdasarkan aturan- aturan yang diciptakan sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat itu juga. Dengan demikian guru dapat membuat aturan sendiri

dengan mempertimbangkan kesepakatan peserta didik dan tanpa mengorbankan tujuan pendidikan.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.

6. KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar memiliki keterkaitan yang sangat erat, dimana kedua unsur tersebut tercantum dalam kurikulum 2013 pada Standar Isi. Dalam penyusunan silabus harus berdasarkan Standar Isi, yang di dalamnya berisikan Identitas mata pelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar.

David Warwick (Nasution, 1993: 141-142) megemukakan suatu model pengembangan kurikulum dengan fase- fase sebagai berikut :

- a. Susun suatu kurikulum ideal secara umum tentang apa yang ingin dicapai oleh sekolah.
- b. Pertimbangkan segala sumber yang tersedia yang dapat mendukung berhasilnya program itu pada tingkat nasional, lokal, maupun sekolah seperti fasilitas sekolah, staf pengajar, kemampuan dan latar belakang murid, alat- alat pengajaran, dan sumber belajar yang tersedia.
- c. Tiap sekolah belajar dalam batas kemungkinan tertentu karena adanya macam- macam hambatan atau kendala seperti sistem ujian, keterbatasan biaya dan fasilitas, kemampuan guru, dan sebagainya.
- d. Dengan mempertimbangkan faktor- faktor yang mendukung serta membatasi terlaksananya kurikulum yang ideal maka dapat disusun garis- garis umum kurikulum yang lebih jelas, dengan mengadakan modifikasi kurikulum yang ideal.
- e. Kini dapat dimulai membuat desain kurikulum sambil memperhatikan berbagai aspeknya seperti struktur kurikulum, ruang lingkup (*scope*), urutan (*sequence*) serta keseimbangan (*blance*) bahan pelajaran.
- f. Kemudian diadakan rincian yang lebih lanjut tentang bahan pelajaran dalam berbagai bidang pengetahuan.
- g. Selanjutnya dipertimbangkan proses belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran misalnya dengan cara penemuan atau penemuan terpimpin, memperhatikan struktur ilmu, dan sebagainya.

- h. Setelah itu ditentukan jumlah jam pelajaran yang disediakan tiap bagian kurikulum.

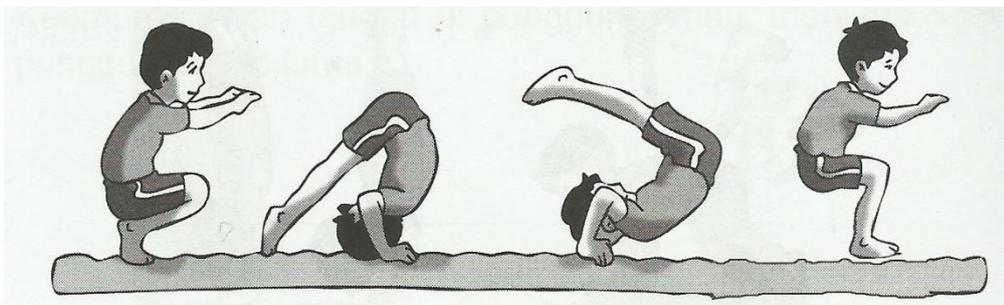
Berdasarkan pendapat tersebut di atas bahwa pengembangan kurikulum yang menyangkut isi yang didalamnya terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar khususnya pada Kurikulum 2013, dapat dikembangkan sesuai dengan keadaan dengan tanpa keluar dari jalur tujuan pendidikan. kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas IV untuk materi senam lantai adalah sebagai berikut:

Tabel 1. KI dan KD materi senam lantai Semester I kelas IV SD menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Th. 2014

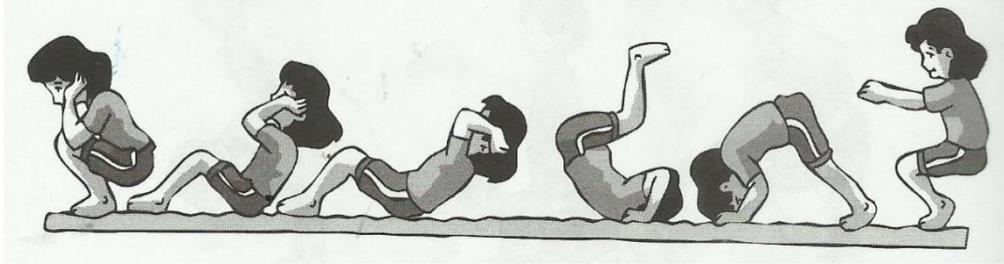
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.5 Memahami konsep kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda)</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia</p>	<p>4.5 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda)</p>

Pada proses pelaksanaan pembelajaran senam lantai kelas IV SD Negeri Palbapang Baru, pengembangan indikator pada KD untuk materi senam lantai adalah melakukan beberapa macam gerakan senam lantai dengan menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat, gerakan senam lantai yang menggunakan alat adalah gerakan guling depan dan guling belakang, gerakan senam lantai yang tidak menggunakan alat adalah gerakan meroda dan kayang.

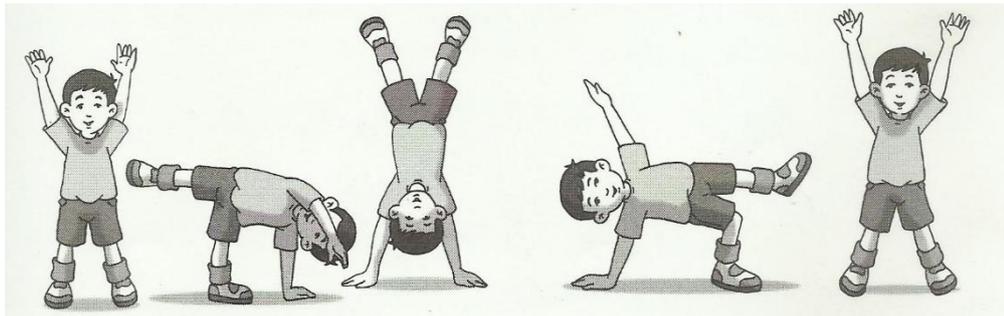
Sukrisno (2007: 28) mengemukakan bahwa senam lantai dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat harus selalu memperhatikan faktor keselamatan, percaya kepada diri sendiri dan petunjuk- petunjuk yang ada. Pendapat ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa faktor- faktor yang berpengaruh terhadap keselamatan dalam melakukan senam lantai adalah percaya diri dan mengikuti petunjuk- petunjuk yang ada. Berikut adalah petunjuk dalam bentuk rangkaian gerak dalam melakukan gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda dan kayang untuk siswa kelas IV SD menurut Sukrisno (2007: 29-33).



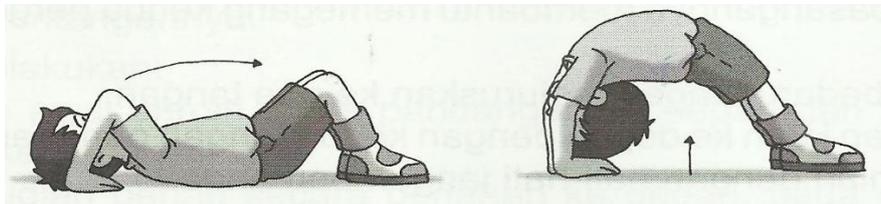
Gambar 2. Rangkaian gerakan senam lantai gaya guling depan (Sukrisno, 2007: 32)



Gambar 3. Rangkaian gerakan senam lantai gaya guling belakang (Sukrisno, 2007: 33)



Gambar 4. Rangkaian gerakan senam lantai gaya meroda tanpa alat (Sukrisno, 2007: 29)



Gambar 5. Rangkaian gerakan senam lantai gaya kayang tanpa alat (Sukrisno, 2007: 29)

7. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Anak kelas IV sekolah dasar termasuk dalam tahapan masa kanak-kanak akhir atau bisa juga disebut fase operasional konkret. Dalam tahapan masa anak-anak akhir dikelompokkan dari usia 7-11 tahun. Pada tahap masa kanak-kanak akhir, individu sangat aktif dalam mengisi waktu luangnya dengan bermain. Pada masa ini anak sudah mulai luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah mulai bergaul dengan lingkungan di luar rumah,

yaitu dengan teman bermain di sekitar rumah, dan teman-teman di lingkungan serta anak sudah berfikir secara logis.

Piaget (Ahmad Susanto, 2013: 77) mengemukakan mengenai tahapan perkembangan kognitif siswa dalam setiap kelompok umur yang terbagi kedalam empat tahapan, yaitu:

a. Tahap Sensori Motor (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini belum memasuki usia sekolah. Masa ini adalah masa bayi dimana ia akan memberikan reaksi motorik terhadap rangsangan yang diterimanya dalam bentuk refleks, seperti refleks mencari puting susu ibu, refleks menangis, refleks kaget.

b. Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun)

Tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Masa dimana siswa menggunakan simbol untuk melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan apa yang dilihatnya. Siswa suka meniru perilaku orang lain yang dilihatnya.

c. Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Tahap ini siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Siswa mampu melakukan tugas yang konkret.

d. Tahap Operasional Formal (usia 11-15 tahun)

Tahap ini siswa sudah memasuki usia remaja. Perkembangan kognitif siswa pada tahap ini sudah memiliki kemampuan mengkoordinasi dua ragam kemampuan kognitif baik secara simultan (serentak) atau berurutan, misalnya mampu menggunakan prinsip-prinsip abstrak.

Mengacu pada tahapan perkembangan kognitif siswa yang dikemukakan oleh Piaget di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini mengambil subyek siswa kelas IV sekolah dasar yang berada pada usia 9-10 tahun, sehingga dapat diketahui bahwa subyek penelitian ini juga berada pada tahapan operasional konkret. Ahmad Susanto (2013: 79) mengemukakan bahwa siswa yang berada pada rentang usia tahapan operasional konkret mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek yang lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Siswa mampu berpikir operasional. Siswa mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi seperti volume, jumlah, berat, panjang dan pendek. Siswa juga mampu memahami peristiwa konkret.
- c. Siswa mampu menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya.
- d. Siswa mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan sebab-akibat.
- e. Siswa mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Rita Eka Izzati, dkk (2008: 103) tugas- tugas perkembangan pada masa kanak- kanak akhir usia 7- 12 tahun adalah :

- 1) Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
- 2) Sebagai makhluk yang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri.
- 3) Belajar bergaul dengan teman sebaya.

- 4) Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita.
- 5) Mengembangkan keterampilan- keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
- 6) Mengembangkan pengertian- pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari- hari.
- 7) Mengembangkan kata batin, moral, dan skala nilai.
- 8) Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.
- 9) Mencapai kebebasan pribadi

Jadi apabila pada masa sebelum menginjak usia kanak- kanak akhir proses perkembangan anak ditentukan oleh lingkungan keluarga, orang tua, dan orang- orang dekat di lingkungan keluarga. Sekarang pada masa anak- anak akhir gurulah yang memperoleh andil besar dalam mengarahkan karakter anak untuk menjadi karakter yang diharapkan. Dalam hal ini guru harus mampu memahami karakter siswanya, karena dengan mengerti akan karakter yang dimiliki siswanya guru akan tahu bagaimana cara memberikan metode yang tepat dalam mengajar agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang di desain sesuai dengan karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar

8. Hakikat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar, sering kali kita jumpai penggunaan media belajar pada proses pembelajarannya. Media belajar seakan menjadi unsur terpenting dalam proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran, materi yang disampaikan akan lebih jelas, dan lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan memiliki persentase ketercapaian yang tinggi. Dibawah ini disajikan beberapa pengertian dari media belajar menurut para ahli.

Heinich dan Ibrahim (Daryanto, 2013:4) berpendapat bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Dalam pengertian ini media jika diartikan secara etimologi yaitu merupakan bentuk jamak dari kata medium, berasal dari bahasa latin yang bermaksud sesuatu di pertengahan. Apabila diartikan secara terminologi dalam bidang pendidikan, media adalah sebuah perantara yang terletak di tengah-tengah antara guru dengan siswa guna memaksimalkan penyampaian pesan yang diberikan kepada guru untuk siswa.

Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2015:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah; manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini media adalah suatu bentuk rancangan yang dibuat guna memperlancar siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dengan maksimal. yang pada mekanismenya terdapat beberapa unsur yaitu manusia dan materi.

Bove (Hujair AH Sanaky, 2015: 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam pengertian ini media pembelajaran berarti sebuah alat yang memiliki tugas sebagai penyampai pesan pembelajaran dari guru kepada siswa.

Menurut Imroatus Solichah (2014:15) media pembelajaran adalah sarana penyampai pesan pembelajaran yang kaitannya dengan model pembelajaran langsung, atau bisa juga disebut alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta memperjelas pesan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dari metode mengajar. Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prosentase pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari pendapat beberapa ahli di atas tentang pengertian media pembelajaran tidaklah saling bertentangan, akan tetapi pendapat para ahli tersebut di atas saling menguatkan antara pendapat satu dengan pendapat yang lainnya.

9. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan, karena media pembelajaran mempunyai banyak sekali manfaat, dan dengan penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Kemp dan Dayton (Hamdani, 2011: 73) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja.
- g. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2-3) mengatakan bahwa media pengajaran memiliki beberapa manfaat yang dapat meningkatkan proses maupun hasil dari pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar.
- b. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
- c. Media pembelajaran menjadikan metode pengajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan.
- d. Penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif untuk terlibat dalam setiap proses pembelajaran.
- e. Media pembelajaran menjadikan hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Hujair AH Sanaky (2015: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat bagi guru dan bagi siswa, beberapa manfaat media pembelajaran menurut ahli tersebut diatas, antara lain:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru
 - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
 - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran

- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran
- 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
- 9) Menyajikan inti informasi, pokok pokok secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian
- 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi siswa
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret
- 4) Memberikan kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang materi secara konsisten
- 7) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat beberapa ahli tersebut di atas tentang manfaat dari media pembelajaran, tidaklah saling bertentangan, akan tetapi saling melengkapi antara pendapat satu dengan pendapat yang lainnya.

10. Macam- macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi dalam beberapa macam jenis, namun kesemuanya memiliki manfaat yang sama dan memiliki peranan yang sama pula dalam proses pembelajaran. Menurut Hujair AH Sanaky (2015) macam-macam media pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Media grafis
- b. Media visual
- c. Media audio
- d. Media audio dan visual
- e. Media tiga dimensi
- f. Media proyeksi

Dari macam- macam media pembelajaran tersebut diatas, semuanya memiliki manfaat yang sama, namun terdapat perbedaan dalam penggunaannya dan terdapat perbedaan dalam pencapaian pengalaman belajar yang ditempuh. Berikut akan diperlihatkan tingkatan pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui beberapa macam media belajar menurut Edgar Dale.



Gambar 6. Kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale (Hujair AH Sanaky, 2013: 47)

Edgar Dale, menggambarkan tingkat pengalaman dan alat- alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman dalam pembelajaran. Menurut Edgar Dale (Hujair AH Sanaky, 2015: 47) pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkrit naik menuju tingkatan yang lebih abstrak.

Pada tingkatan yang konkrit, seseorang dapat belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan. Kemudian menuju kepada tingkatan yang lebih atas, akan semakin abstrak, tetapi tidak berarti semakin sulit dipahami. Pembagian tingkatan- tingkatan ini, semata- mata hanya untuk melihat pengalaman belajar. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media grafis berupa kartu bergambar. Media grafis apabila diterjemahkan menurut teori dari Edgar Dale adalah, gambar secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan ke dalam suatu bentuk yang dapat dilihat. Media kartu bergambar pada penelitian ini termasuk dalam kategori abstrak, namun tidak berarti sulit untuk dipahami. Media kartu bergambar ini akan mudah untuk dipahami karena menurut Daryanto (2010:14) kemampuan daya serap manusia dari berbagai macam stimulus dapat diprosentasekan sebagai berikut;

- a. Pengecapan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 2,5%
- b. Perabaan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 3,5%
- c. Penciuman memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 1%
- d. Pendengaran memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 11%
- e. Penglihatan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 82%

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Media kartu

bergambar apabila diklasifikasikan menurut jenisnya, merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran jenis media grafis. Daryanto (2013: 19) mengemukakan bahwa media grafis memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah:

- a. Memiliki bentuk yang sederhana.
- b. Ekonomis.
- c. Bahan mudah diperoleh.
- d. Dapat menyampaikan pesan materi.
- e. Mampu mengatasi keterbatasan rusang dan waktu.
- f. Tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah menyimpannya.
- g. Dapat membandingkan suatu perubahan.
- h. Dapat divariasikan antara media satu dengan media yang lainnya.

Media grafis selain mempunyai beberapa kelebihan juga mempunyai beberapa fungsi utama. Menurut Daryanto (2013:19) fungsi utama dari media grafis adalah:

- a. Menarik perhatian
- b. Memperjelas ide
- c. Mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan

9. Hakikat Kartu

Menurut Teguh (2014) *flash card* atau kartu bergambar adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu- kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata- kata. Rofei (2014) mengemukakan bahwa kartu bergambar, *flash card* atau *education card* adalah kartu- kartu bergambar yang dilengkapi dengan

kata- kata. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, memiliki bentuk hampir sama dengan karcis. Pendapat tentang media pembelajaran berbentuk kartu dari beberapa sumber di atas tidaklah saling bertentangan. Pendapat beberapa sumber di atas tentang media pembelajaran berbentuk kartu dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbentuk kartu merupakan bagian dari kartu secara umum yang memiliki, bentuk persegi, terbuat dari kertas atau plastik dan dapat digunakan untuk bermacam- macam keperluan sesuai dengan penggunaannya. Pada penelitian ini kartu bergambar akan digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran senam lantai.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangatlah diperlukan guna untuk mendukung kerangka berfikir, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam rangka pengajuan hipotesis. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Hendriyanto melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Usia Dini”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kualitas kartu pintar pencak silat yang sedang dikembangkan, menurut ahli materi “Sangat Baik” dengan skor secara keseluruhan 4,25, sedangkan menurut ahli media dikategorikan “Sangat Baik” dengan skor secara keseluruhan 4,75. Sedangkan penilaian dari siswa pada uji coba dibagi menjadi tiga tahap uji coba, yaitu; uji coba satu lawan satu mencapai kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor keseluruhan 4,43. Penilaian pada uji coba kelompok

kecil mencapai kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor keseluruhan mencapai 4,46. Penilaian uji coba lapangan memiliki kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor keseluruhan mencapai 4,67. Dengan demikian kualitas media kartu pintar tersebut memiliki kriteria “Sangata Baik/ Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

2. Agnes Dwi Mawarsih melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini”. Hasil penelitan dan pengembangan menunjukkan secara keseluruhan media pembelajaran dan latihan taekwondo dengan pokok bahasan materi (teknik tendanan, teknik tangkisan, teknik pukulan, teknik sabetan, teknik kuda-kuda). Produk ini dikategorikan layak untuk 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 II- VI meliputi; segi materi sebesar 100%, segi desain kartu sebesar 99%, segi desain buku pelaksanaan sebesar 99%, segi desain kotak kartu sebesar 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 seperti tersebut diatas.

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran senam lantai Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa di Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru, terdapat lebih dari 60% siswa mengalami kesulitan, takut, dan tidak termotivasi dalam melakukan pembelajaran senam lantai. Hal tersebut apabila dibiarkan, dapat menyebabkan gagalnya pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran senam lantai.

Media pembelajaran menurut Bove (Hujair AH Sanaky, 2015: 3) adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyamapikan pesan pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:5) media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain;

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Selain itu, Daryanto (2010:14) mengemukakan bahwa kemampuan daya serap manusia dari berbagai macam stimulus dapat diprosentasekan sebagai berikut;

1. Pengecapan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 2,5%
2. Perabaan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 3,5%
3. Penciuman memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 1%
4. Pendengaran memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 11%
5. Penglihatan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 82%

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas tentang fungsi dari media pembelajaran, dapat diartikan bahwa media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran visual, dapat memperjelas pesan materi, menambah gairah atau semangat bagi peserta didik, sebagai bahan bagi peserta didik untuk dapat belajar mandiri dan memiliki prosentase untuk dapat diserap oleh peserta didik sebesar 82%.

Berdasarkan masalah yang muncul pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV di SD Negeri Palbapang Baru yang telah dikemukakan di atas dan berdasarkan fungsi dari media pembelajaran menurut beberapa ahli, serta mempertimbangkan pada kemampuan manusia dalam menyerap stimulus visual sebesar 82%. Dengan demikian penelitian ini akan diarahkan pada, pengembangan media pembelajaran visual yang berbentuk kartu bergambar dalam pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan cara yang wajib untuk dipergunakan dalam penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai suatu cara yang ilmiah yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Suharsimi Arikunto (Riyanto, 2013:30) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode penelitian adalah sebuah prosedur ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian berupa data. Data yang diperoleh melalui penelitian adalah data empiris yang memiliki kriteria valid, reliabel, dan objektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Nusa Putra (2015:70) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, sistem, metode termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta secara proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Pengertian tentang pengembangan dari penelitian pengembangan menurut ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa pengembangan merupakan pengetahuan dan pemahaman secara mendalam tentang suatu produk yang akan dikembangkan agar dapat meningkatkan mutu atau memenuhi persyaratan tertentu.

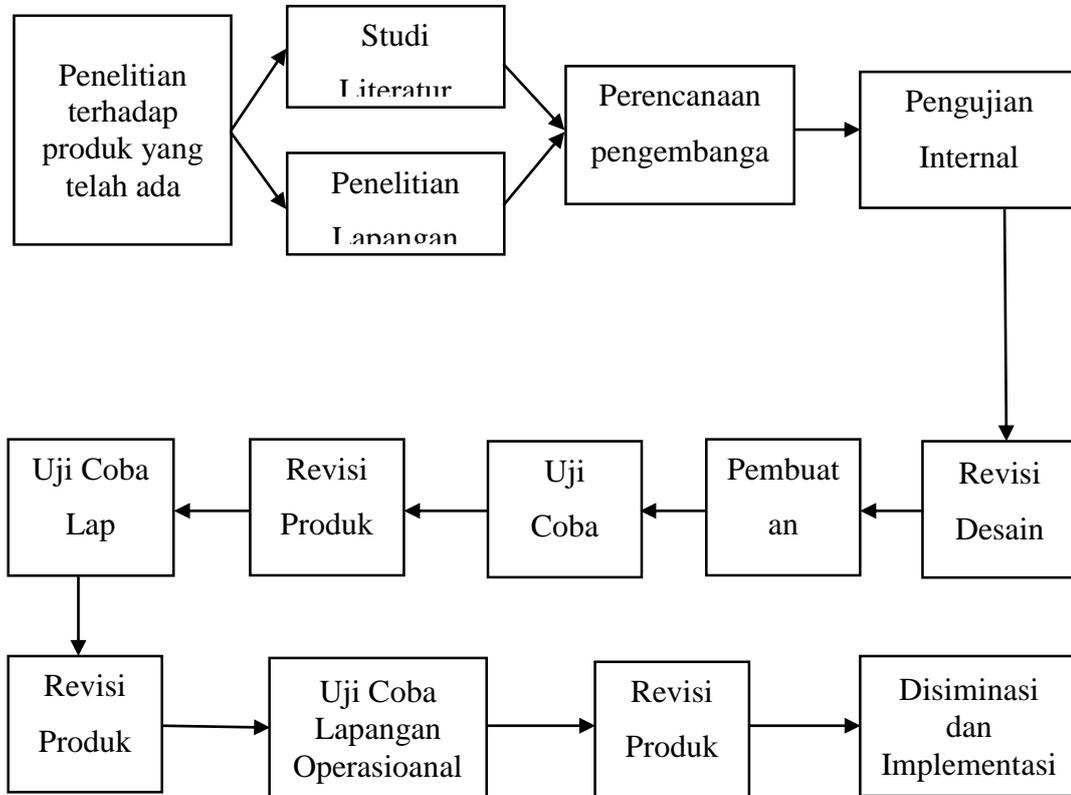
Menurut Sugiyono (2015:30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tentang penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan oleh ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode ilmiah yang menjembatani penelitian dasar kepada penelitian terapan, dimana dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat empat tingkatan, yaitu: meneliti tanpa membuat dan menguji produk, tanpa meneliti dan hanya menguji produk yang telah ada, meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada, meneliti dan menciptakan produk baru. Empat tingkatan dalam penelitian dan pengembangan tersebut walaupun berbeda- beda namun tetap berorientasi pada suatu produk.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran bergambar. Media pembelajaran tersebut berbentuk kartu bergambar rangkaian gerak dasar senam lantai, yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran senam lantai yaitu gerakan guling depan, guling belakang, kayang, dan meroda, sesuai dengan pengembangan KI dan KD pada pembelajaran senam lantai di SD Negeri Palbapang Baru kelas IV Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

B. Prosedur Pengembangan

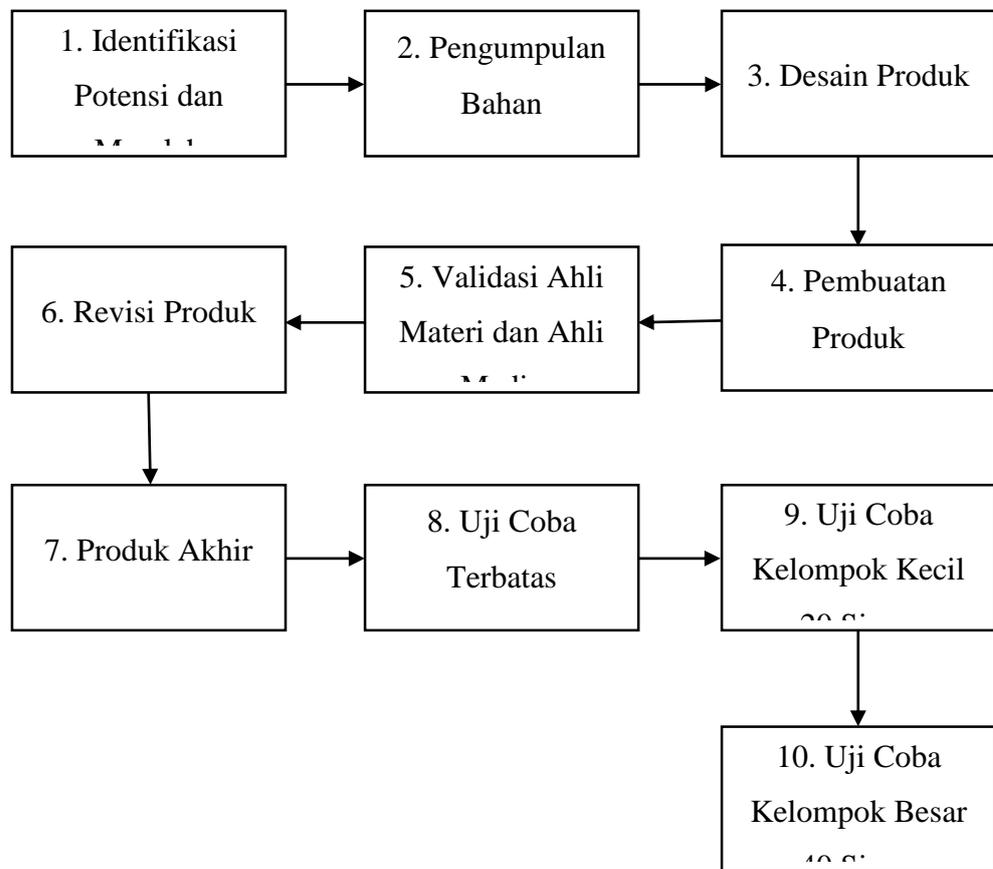
Pada penelitian pengembangan terdapat langkah- langkah atau prosedur didalam pelaksanaannya. Prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini, mengadopsi dari prosedur pengembangan milik Sugiyono (2015). Langkah- langkah yang harus ditempuh dalam melakukan

penelitian pengembangan tingkat 3 versi sugiyono (2015) adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Langkah- langkah penelitian R&D menurut Sugiyono (2015: 45)

Prosedur pada penelitian pengembangan di atas bukanlah penelitian pengembangan yang baku dan harus diikuti, oleh karena itu dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya memilih beberapa prosedur dari prosedur-prosedur penelitian tersebut di atas. Prosedur yang diambil dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan keterbatasan waktu dan biaya. Pada penelitian pengembangan ini, prosedur atau langkah- langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Senam Lantai

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam pembelajaran senam lantai tersebut di atas, meliputi 10 prosedur atau langkah- langkah dalam pelaksanaannya, 10 prosedur diantaranya meliputi:

1. Identifikasi potensi dan masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah pada pembelajaran senam lantai menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket miliknya Sugiyono (2015) yang kemudian

pada bagian isi disesuaikan dengan potensi dan masalah yang akan dijadikan dasar pengembangan produk pada penelitian ini.

2. Pengumpulan bahan

Pada tahap pengumpulan bahan, peneliti mencari rangkaian gerakan senam lantai yang sesuai dengan subjek uji coba. Rangkaian gerakan yang dipakai pada penelitian ini adalah rangkaian gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang milik Sukrisno (2007).

3. Desain Produk

Peneliti membuat desain produk media pembelajaran kartu bergambar yang akan digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran senam lantai. Berikut langkah- langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain produk:

- a. Melakukan *scan* pada gambar rangkaian gerakan senam lantai.
- b. Memasukkan hasil *scan* ke sebuah aplikasi komputer yaitu aplikasi *photoshop cs5* dan *coreldraw*
- c. Melakukan perbaikan gambar dengan aplikasi *photoshop cs5* dan *coreldraw* sekaligus menentukan ukuran gambar dan kartu serta jenis kertas yang akan digunakan.

4. Pembuatan Produk

Pada tahap pembuatan produk, peneliti menyerahkan pembuatannya kepada ahlinya di bidang percetakan. Produk yang dibuat adalah kartu bergambar rangkaian gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang. Spesifikasi produk media kartu bergambar adalah sebagai berikut;

Tabel 2. Spesifikasi produk media pembelajaran yang belum melewati tahap revisi

No	Spesifikasi	
1.	Jenis kertas yang digunakan	Ivory 260 gram
2.	Ukuran kartu	8,5 x 13 cm
3.	Jumlah rangkaian gerakan	4
4.	Jumlah kartu	40
5.	Warna kartu	Merah, kuning, hijau, biru

5. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan cara pengujian produk oleh para ahli, yaitu ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi. Pada penelitian pengembangan ini, validasi untuk produk media pembelajaran kartu bergambar rangkaian gerakan senam lantai dilakukan oleh Ibu Sri Mawarti, M.Pd sebagai ahli materi dan Ibu A. Erlina Listyarini, M.Pd sebagai ahli media.

6. Perbaikan Desain

Setelah produk selesai di validasi oleh ahli materi dan media. Maka akan terlihat kekurangan pada produk tersebut, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada produk berdasarkan saran dari ahli materi dan media.

7. Uji coba produk tahap awal

Pada tahap uji coba skala terbatas peneliti mengambil 2 subjek siswa, 1 subjek dari kelas IV a dan 1 subjek dari kelas IV B SD Negeri Palbapang Baru.

8. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil peneliti mengambil 20 subjek siswa, 10 dari kelas IV A dan 10 dari kelas IV B SD Negeri Palbapang Baru.

9. Uji Coba Produk Skala Besar.

Pada tahap uji coba skala besar peneliti mengambil seluruh siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru yang berjumlah 40 siswa, sebagai subjek penelitian akhir.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket dalam penelitian ini terdiri dari berbagai macam, berbagai macam angket pada penelitian ini dibuat menggunakan metode dari skala *Guttman* (Sugiyono, 2015: 170). Menurut Djaali dan Muljono (2008: 28) mengemukakan bahwa skala *Guttman* yaitu skala yang menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban, benar- salah, ya- tidak, pernah- tidak pernah, positif- negatif, tinggi- rendah, baik- buruk, dan seterusnya, untuk jawaban positif seperti setuju, benar, ya, pernah dan semacamnya diberi *skor* 1; sedangkan untuk jawaban negatif seperti tidak setuju, salah, tidak, tidak pernah, dan semacamnya diberi *skor* 0. Fungsi angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hal- hal yang wajib diketahui, yaitu jumlah jawaban ya. Dimana jawaban ya akan diproses menjadi nilai persentase. Pada penelitian ini, membutuhkan 3 angket untuk dapat sampai pada terselesaikannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Ketiga angket yang digunakan adalah sebagai berikut;

1. Angket untuk menggali potensi dan masalah
2. Angket penilaian produk untuk ahli materi dan ahli media
3. Angket penilaian produk untuk siswa

Berikut adalah salah satu contoh angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Fungsi	Memperjelas pesan materi		
	Mengatasi keterbatasan tenaga pengajar		
	Menimbulkan gairah belajar		
	Memacu peserta didik untuk dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan		
	Menarik perhatian		
	Meningkatkan kualitas belajar		
Spesifikasi	Bahan kartu <i>ivory 260gr</i>		
	Bahan kotak kartu <i>ivory 260gr</i>		
	Jumlah kartu 4x10		
	Ukuran kartu 8cm x 11cm		
Ekonomis	Harga ekonomis		
	Memiliki bentuk yang sederhana		
	Bahan mudah diperoleh		
	Mudah dibuat		
	Mudah menyimpan		
	Perawatan mudah		

Kemudian Data yang diperoleh diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh nilai persentase (Suharsimi Arikunto, 1996: 245) dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang tunjukkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan, Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang indikator. Kesesuaian dengan aspek dalam alat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Skala Persentase untuk Uji Ahli Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 244)

Presentase Pencapaian	Rentang Nilai	Interpretasi
76% - 100%	16 - 20	Sangat Layak
56% - 75%	12 - 15	Layak
40% - 50%	9 - 11	Cukup
0% - 39%	0 - 8	Kurang Layak

Tabel skala presentasi untuk siswa menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Skala Persentase untuk Siswa Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 244)

Presentase Pencapaian	Rentang Nilai	Interpretasi
76% - 100%	13 - 16	Sangat Layak
56% - 75%	9 - 12	Layak
40% - 50%	7 - 8	Cukup
0% - 39%	0 - 6	Kurang Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Menentukan Masalah yang Terjadi Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Palbapang Baru menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran senam lantai, tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru pendidikan jasmani di SD Negeri Palbapang Baru, diketahui bahwa guru merasa kesulitan mengajarkan materi senam lantai untuk siswa kelas IV, karena siswa kelas IV di SD Negeri Palbapang Baru cenderung takut dalam melakukan gerakan senam lantai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru memberlakukan remedi pada materi senam lantai untuk siswa kelas IV, karena perolehan nilai siswa pada materi senam lantai masih di bawah KKM.

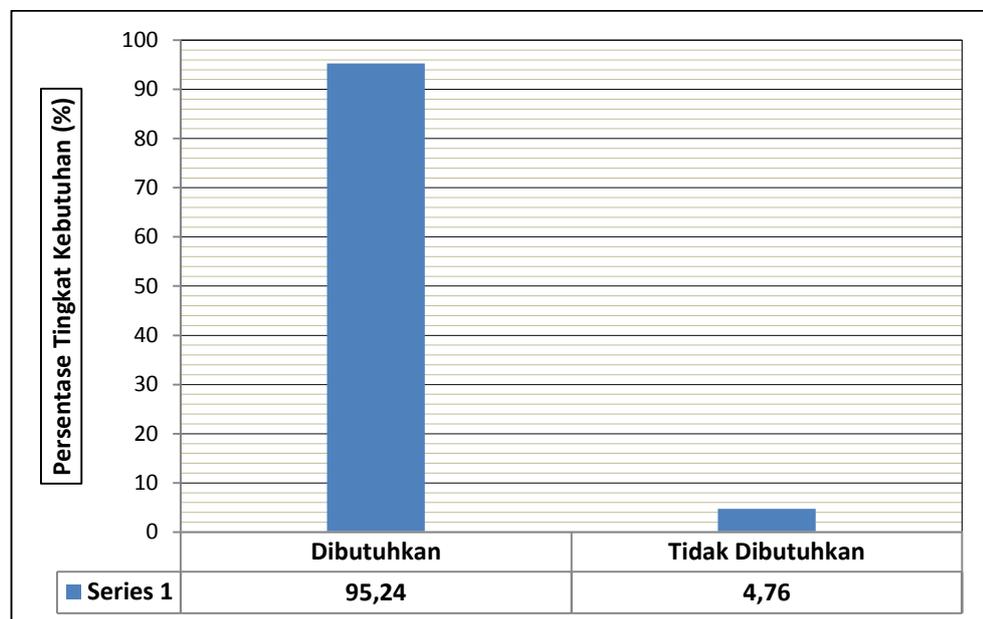
2. Mengumpulkan Informasi untuk Perencanaan Produk

Pada tahap pengumpulan informasi untuk perencanaan produk kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang, rancangan produk media pembelajaran dirancang berdasarkan dari hasil angket tentang “Presepsi Guru Penjas dan Siswa Terhadap Pengembangan Kartu Bergambar Senam Lantai Gerakan Guling Depan, Guling Belakang, Meroda, dan Kayang untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Tahun 2016” yang telah dijawab oleh 2 guru pendidikan jasmani dan 40 siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru. Hasil dari pengumpulan informasi melalui angket dapat diketahui bahwa terdapat

95,24% responden menginginkan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang untuk pembelajaran senam lantai

Tabel 6. Tingkat Kebutuhan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

No	Analisa Kebutuhan	Frekuensi	Prosentase
1	Dibutuhkan	40	95,24%
2	Tidak Dibutuhkan	2	4,76%
	Jumlah	42	100%



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Analisis Kebutuhan Media Karu Bergambar Senam Lantai

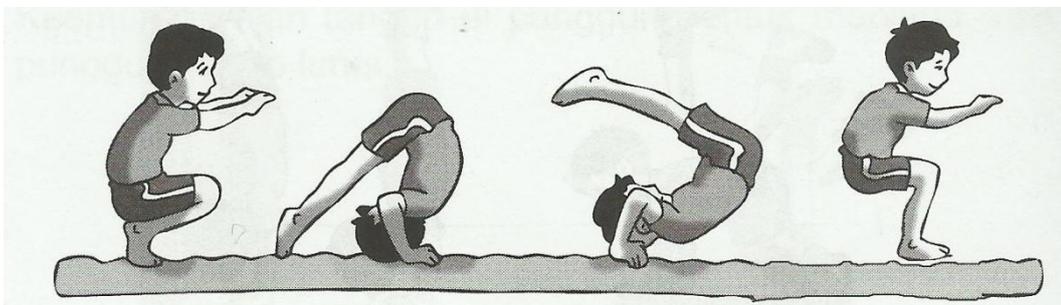
3. Produk Awal

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani dan siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang dalam pembelajaran senam lantai. Maka penelitian dilanjutkan pada tahap pembuatan media

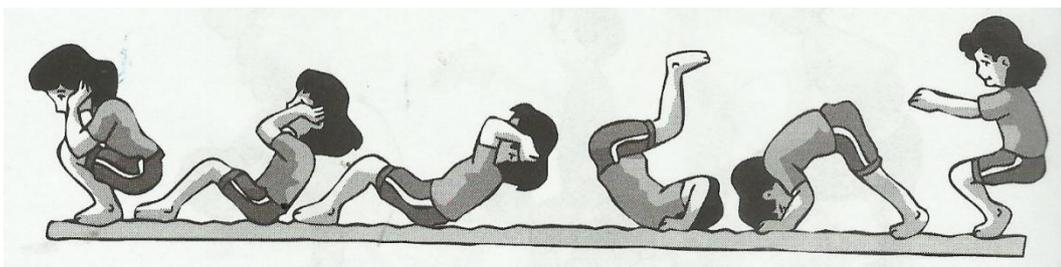
kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang dengan langkah- langkah sebagai berikut;

a. Pemilihan Rangkaian Gerakan Senam Lantai yang Sesuai

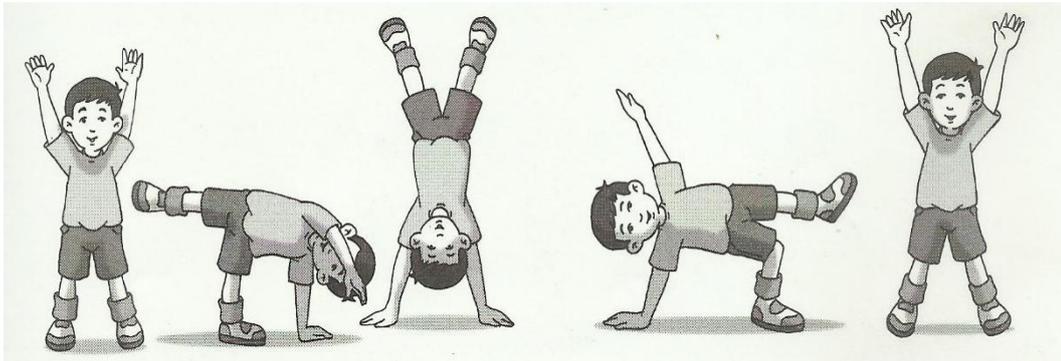
Rangkaian gerakan senam lantai dipilih dari buku dengan cara disesuaikan dengan kemampuan obyek yang nantinya akan dijadikan target penelitian. Pada penelitian ini obyek penelitian adalah siswa kelas IV SD, maka rangkaian gerakannya adalah rangkaian gerakan senam lantai yang sesuai dengan kelas IV SD. Rangkaian gerakan yang dipilih untuk dijadikan rangkaian gerakan senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang pada penelitiannya adalah rangkaian gerakan senam lantai dari Sukrisno, bentuk rangkaian gerakannya adalah sebagai berikut:



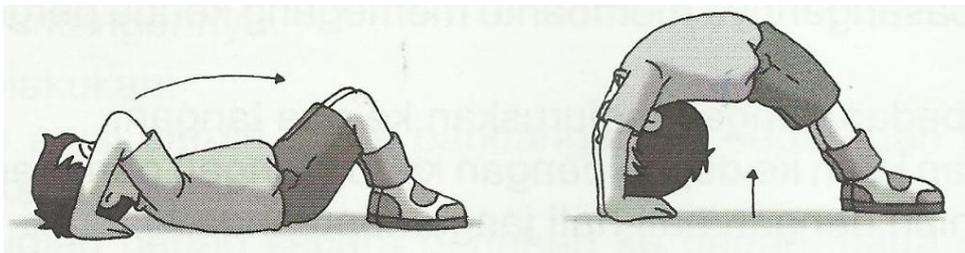
Gambar 10. Rangkaian gerakan senam lantai gaya guling depan (Sukrisno, 2007: 32)



Gambar 11. Rangkaian gerakan senam lantai gaya guling belakang (Sukrisno, 2007: 33)



Gambar 12. Rangkaian gerakan senam lantai gaya meroda tanpa alat (Sukrisno, 2007: 29)



Gambar 13. Rangkaian gerakan senam lantai gaya kayang tanpa alat (Sukrisno, 2007: 29)

b. *Scan* dan *Editing* Gambar Rangkaian Gerakan Senam Lantai

Proses *scan* dilakukan setelah mendapatkan rangkaian gambar gerakan senam lantai yang sesuai dengan obyek penelitian, yaitu siswa kelas IV SD. Gambar diatas adalah gambar rangkaian gerakan senam lantai yang telah melalui proses *scan*. Setelah melalui tahap *scan* gambar rangkaian gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang seperti terlihat diatas, dilanjut dengan proses pengeditan. Proses pengeditan dilakukan dengan aplikasi *potoshop* dan *coreldraw*. Berikut adalah gambar rangkaian gerakan yang telah melalui proses *editing*.



Gambar 14. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pra Validasi Ahli



Gambar 15. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pra Validasi Ahli



Gambar 16. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Meroda Pra Validasi Ahli



Gambar 17. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Kayang Pra Validasi Ahli

c. Desain wadah kartu

Setelah selesai pada tahap desain kartu, dilanjut pada tahap pembuatan wadah kartu bergambar. Pembuatan wadah kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang dikerjakan dengan menggunakan aplikasi *coreldraw*. Pada tahap pembuatan wadah kartu bergambar, untuk masalah tinggi, lebar, dan luas volume ruangan pada wadah kartu bergambar harus menyesuaikan jumlah dan tebalnya media kartu bergambar senam lantai, namun harus diberikan sedikit rongga atau sela agar kartu mudah di lepas dari wadahnya dan agar kartu dengan wadah kartu tidak memiliki rongga yang cukup besar, sehingga apabila terkena tekanan tidak mudah rusak. Berikut adalah gambar wadah kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling depan, meroda, dan kayang.

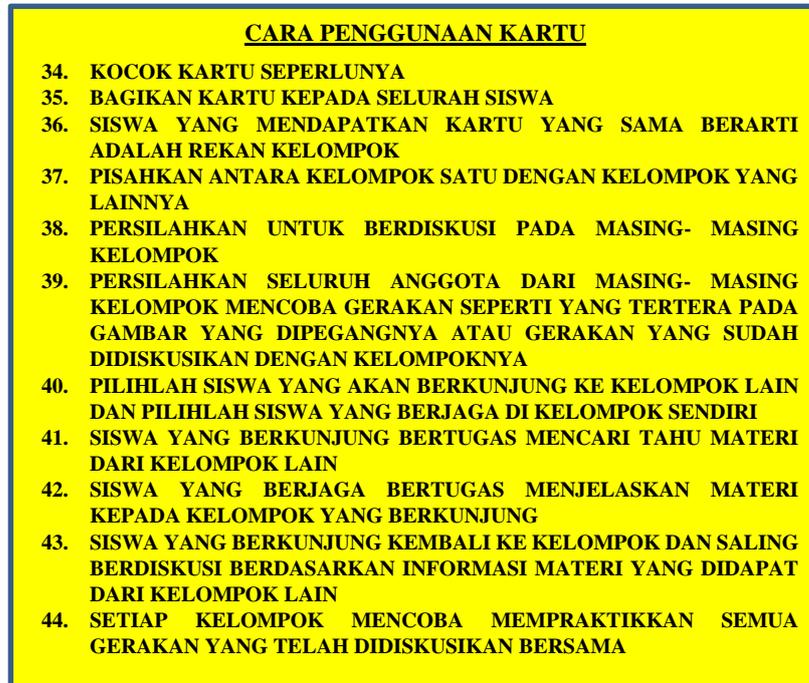


Gambar 18. Wadah kartu bergambar rangkaian gerakan senam Lantai Pra Validasi Ahli

d. Petunjuk Penggunaan Kartu

Setelah selesai membuat kartu bergambar senam lantai dan wadah kartu bergambar senam lantai, dilanjut dengan membuat petunjuk penggunaan kartu bergambar. Petunjuk penggunaan kartu bergambar dibuat berdasarkan dari metode mengajar *kooperatif jigsaw*. Menurut Hamdani (2010: 37) dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok- kelompok yang terdiri dari 4-6 anggota. Kelompok terdiri atas siswa- siswa yang heterogen, dan mereka bekerjasama, dan tiap- tiap anggota memiliki saling kebergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok lain.

Petunjuk penggunaan kartu bergambar rangkaian gerakan senam lantai adalah seperti berikut.



Gambar 19. Petunjuk penggunaan kartu bergambar rangkaian gerakan senam lantai Pra Validasi

4. Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

a. Proses validasi oleh ahli materi

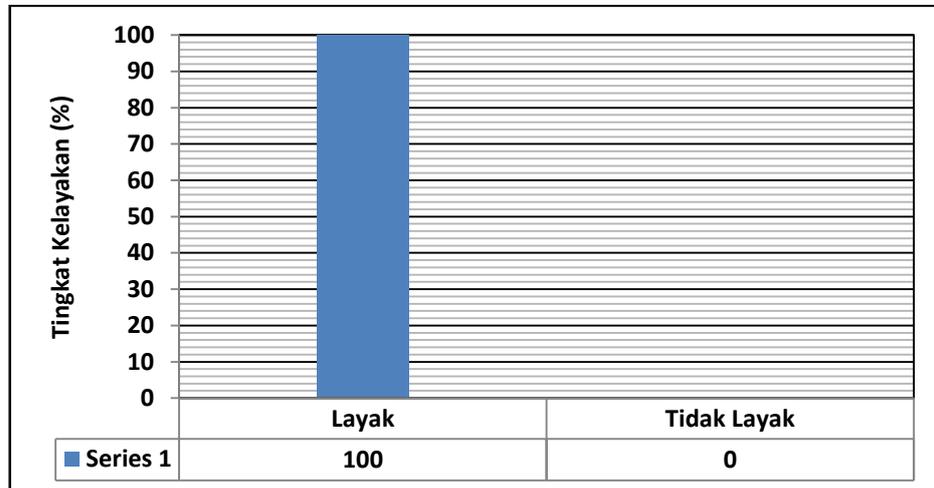
Setelah produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai selesai, dilanjut pada tahap validasi oleh ahli materi senam lantai. Ahli materi pada penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai ini adalah Ibu Sri Mawarti, M.Pd. Peneliti memilih beliau sebagai validator media pembelajaran kartu bergambar senam lantai karena beliau adalah dosen yang mengajar mata kuliah senam. Ahli materi memberikan beberapa masukan pada lingkup kesesuaian, efektifitas, dan efisiensi produk media pembelajaran kartu

bergambar, karena pada dasarnya produk awal media pembelajaran kartu bergambar senam lantai masih belum layak. Setelah mendapatkan beberapa masukan dari ahli materi, peneliti segera melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi terhadap produk media kartu bergambar senam lantai. Setelah peneliti melakukan revisi dilanjutkan dengan tahap validasi ulang oleh ahli materi, dan mendapatkan hasil penilaian yang layak dengan persentase kelayakan sebesar 100%. Hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	1	0	1	100
2	Pertanyaan 2	1	0	1	100
3	Pertanyaan 3	1	0	1	100
4	Pertanyaan 4	1	0	1	100
5	Pertanyaan 5	1	0	1	100
6	Pertanyaan 6	1	0	1	100
7	Pertanyaan 7	1	0	1	100
8	Pertanyaan 8	1	0	1	100
9	Pertanyaan 9	1	0	1	100
10	Pertanyaan 10	1	0	1	100
11	Pertanyaan 11	1	0	1	100
12	Pertanyaan 12	1	0	1	100
13	Pertanyaan 13	1	0	1	100
14	Pertanyaan 14	1	0	1	100
15	Pertanyaan 15	1	0	1	100
16	Pertanyaan 16	1	0	1	100
17	Pertanyaan 17	1	0	1	100
18	Pertanyaan 18	1	0	1	100
19	Pertanyaan 19	1	0	1	100
Jumlah		19	0	19	100%

Pada tahap penilaian oleh ahli materi senam lantai terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, memperoleh nilai yang sempurna sebesar 100% dan memiliki kriteria sangat layak.



Gambar 20. Diagram Batang Hasil Kelayakan Aspek Materi Dari Media Pembelajaran Karu Bergambar Senam Lantai

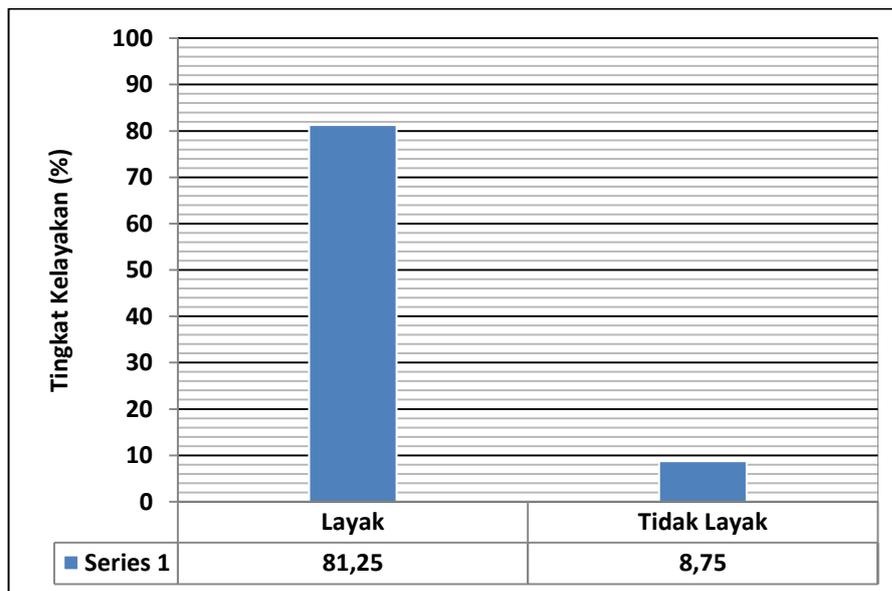
b. Proses validasi oleh ahli media

Setelah melewati tahap validasi materi oleh ahli materi senam lantai, dan produk dinyatakan layak dari sudut pandang materi oleh ahli materi senam lantai, berlanjut pada tahap validasi media oleh ahli media pembelajaran. Ahli media yang memvalidasi produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai adalah Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Peneliti menunjuk beliau sebagai validator terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai karena beliau adalah dosen pada mata kuliah teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, dimana pada mata kuliah teknologi pembelajaran pendidikan jasmani mahasiswa dibekali oleh beliau pengetahuan dan keterampilan untuk dapat membuat suatu media pembelajaran sendiri. Dalam proses penilaian ahli media

melakukan penilaian dan memberikan beberapa masukan dan saran perbaikan berdasarkan lingkup fungsi, spesifikasi, dan ekonomis produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, karena pada dasarnya produk media pembelajaran kartu bergambar belum layak apabila dilihat dari sudut pandang media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai berdasarkan masukan dan saran dari ahli media. Setelah selesai melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, dilanjut pada tahap validasi ulang oleh ahli media, dan mendapatkan hasil yang layak dari sudut pandang media oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	1	0	1	100
2	Pertanyaan 2	1	0	1	100
3	Pertanyaan 3	1	0	1	100
4	Pertanyaan 4	1	0	1	100
5	Pertanyaan 5	1	0	1	100
6	Pertanyaan 6	0	1	1	0
7	Pertanyaan 7	1	0	1	100
8	Pertanyaan 8	1	0	1	100
9	Pertanyaan 9	1	0	1	100
10	Pertanyaan 10	1	0	1	100
11	Pertanyaan 11	0	1	1	0
12	Pertanyaan 12	1	0	1	100
13	Pertanyaan 13	1	0	1	100
14	Pertanyaan 14	0	1	1	0
15	Pertanyaan 15	1	0	1	100
16	Pertanyaan 16	1	0	1	100
Jumlah		13	3	16	81,25%



Gambar 21. Diagram Batang Hasil Kelayakan Aspek Media Dari Media Pembelajaran Karu Bergambar Senam Lantai

5. Produk media pembelajaran kartu bergambar Pasca Validasi Ahli

a. Spesifikasi produk media pembelajaran kartu bergambar

Tabel 9. Spesifikasi Produk Sesudah Melewati Tahap Validasi

No	Spesifikasi	
1	Jenis kertas kartu	<i>Ivory</i> 260 gram
2	Jenis kertas wadah kartu	<i>Ivory</i> 310 gram
3	Jenis kertas petunjuk penggunaan	Hvs 70 gram
4	Jenis Plastik	Plastik Undangan
5	Ukuran kartu	8,5 x 13 cm
6	Jumlah kartu	4 set x 10
7	Warna kartu	Merah, kuning, hijau, oranye

b. Rincian biaya pembuatan media pembelajaran kartu bergambar

Rincian biaya untuk membuat media pembelajaran kartu bergambar senam lantai adalah seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Rincian Biaya Pembuatan Media Kartu Bergambar

No	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga Satuan Barang	Jumlah
1	Kertas <i>ivory</i> 260 gram + <i>print</i> depan dan belakang	4	@ Rp. 11.000	Rp. 44.000
2	Kertas <i>ivory</i> 310 gram + <i>print</i> depan	1	@Rp. 7.000	Rp. 7.000
3	Kertas HVS 60 gram	1	@ Rp. 100	Rp. 100
4	Plastik Undangan	5	@ Rp. 100	Rp.500
5	Lem	1	@ Rp. 5000	Rp. 5000
Jumlah				Rp. 56.600

c. Bentuk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

Bentuk media pembelajaran kartu bergambar di bawah ini merupakan bentuk media pembelajaran kartu bergambar yang sudah melewati tahap validasi, baik validasi dari ahli materi senam lantai dan ahli media pembelajaran.

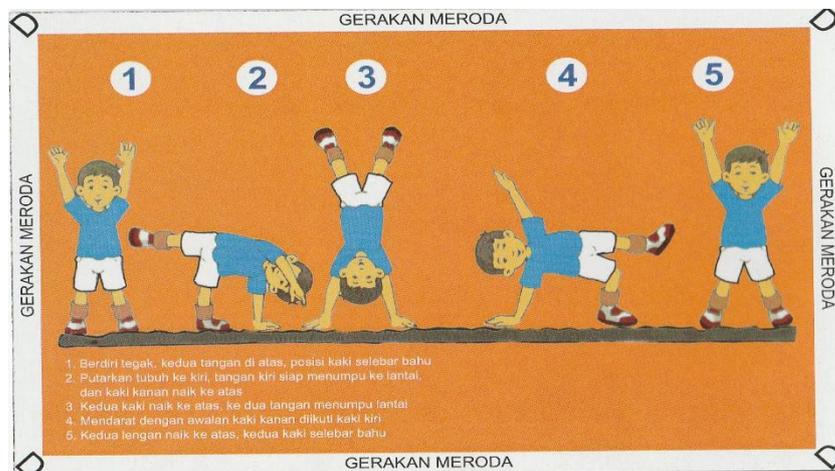
1) Bentuk Kartu



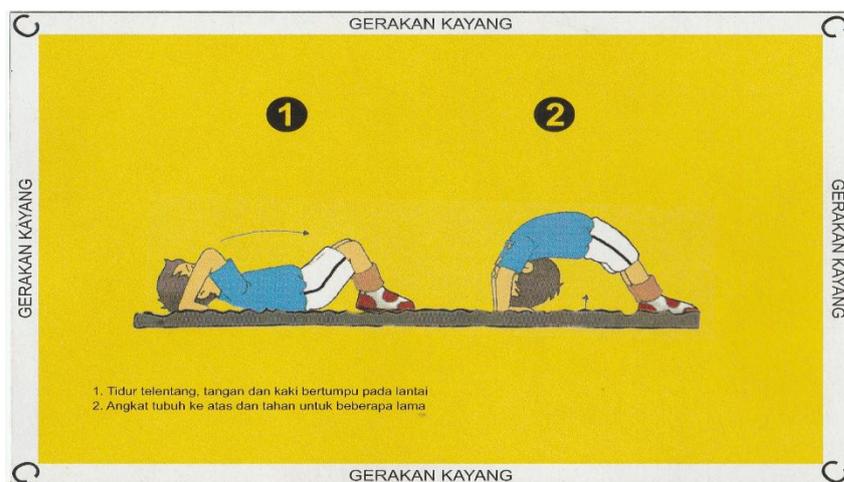
Gambar 22. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pasca Validasi Ahli



Gambar 23. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pasca Validasi Ahli



Gambar 24. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Meroda Pasca Validasi Ahli



Gambar 25. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Kayang Pasca Validasi Ahli

2) Bentuk Petunjuk Penggunaan

CARA PENGGUNAAN KARTU

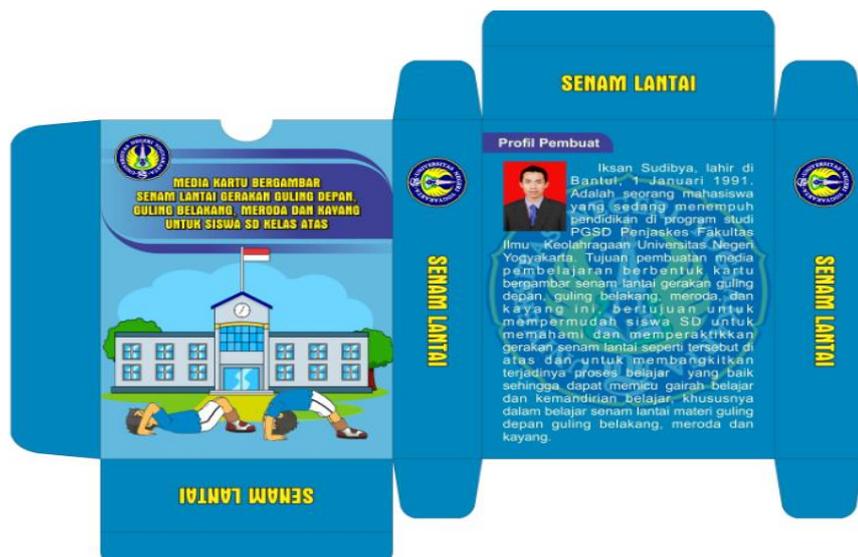
23. KOCOK KARTU SEPERLUNYA
24. BAGIKAN KARTU KEPADA SELURAH SISWA
25. SISWA YANG MENDAPATKAN KARTU YANG SAMA BERARTI ADALAH REKAN KELOMPOK
26. PISAHKAN ANTARA KELOMPOK SATU DENGAN KELOMPOK YANG LAINNYA
27. PERSILAHKAN UNTUK BERDISKUSI PADA MASING- MASING KELOMPOK
28. PERSILAHKAN SELURUH ANGGOTA DARI MASING- MASING KELOMPOK MENCOBA GERAKAN SEPerti YANG TERTERA PADA GAMBAR YANG DIPEGANGNYA ATAU GERAKAN YANG SUDAH DIDISKUSIKAN DENGAN KELOMPOKNYA
29. PILIHLAH SISWA YANG AKAN BERKUNJUNG KE KELOMPOK LAIN DAN PILIHLAH SISWA YANG BERJAGA DI KELOMPOK SENDIRI
30. SISWA YANG BERKUNJUNG BERTUGAS MencARI TAHU MATERI DARI KELOMPOK LAIN
31. SISWA YANG BERJAGA BERTUGAS MENJELASKAN MATERI KEPADA KELOMPOK YANG BERKUNJUNG
32. SISWA YANG BERKUNJUNG KEMBALI KE KELOMPOK DAN SALING BERDISKUSI BERDASARKAN INFORMASI MATERI YANG DIDAPAT DARI KELOMPOK LAIN
33. SETIAP KELOMPOK MENCOBA MEMPRAKTIKKAN SEMUA GERAKAN YANG TELAH DIDISKUSIKAN BERSAMA

Catatan:

Penggunaan kartu untuk pembelajaran model individual, guru menyiapkan kartu bergambar rangkaian gerakan guling depan, meroda, dan kayang yang sudah dikemas menjadi 1 paket dan terdapat 10 paket yang nantinya dibagi-bagi ke siswa

Gambar 26. Petunjuk Penggunaan Media Kartu Pasca Validasi

3) Bentuk Wadah Kartu



Gambar 27. Wadah Media Kartu Pasca Validasi Ahli

6. Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

a. Uji coba produk tahap awal

Uji coba tahap awal dilakukan pada tanggal 13 Mei 2016. Peneliti melakukan uji coba produk tahap awal dengan melibatkan 2 orang siswa kelas IV di SD Negeri Palbapang baru. Kedua subjek penelitian yang dijadikan sebagai subjek pada penelitian tahap awal diperoleh melalui teknik *random sampling*. Kedua siswa melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar, kemudian siswa melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar melalui angket. Hasil analisis angket tanggapan siswa tentang kelayakan dari media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dalam uji coba produk tahap awal mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian media pembelajaran kartu bergambar senam lantai jika dinilai dari hasil uji coba tahap awal dapat dinyatakan berhasil, dengan kategori “SANGAT LAYAK”.

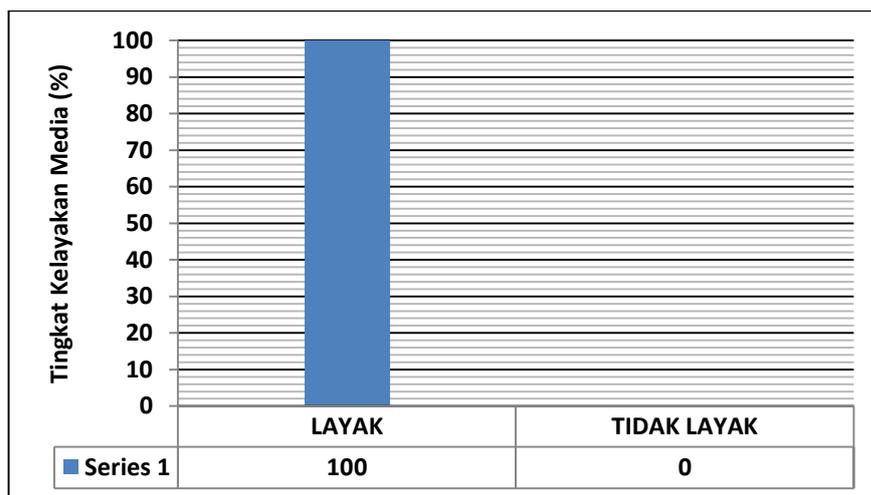
Berikut adalah data siswa yang melakukan uji coba produk tahap awal dan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai.

Tabel 11. Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Tahap Awal

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Siswa X1	L	IV a
2	Siswa X2	L	IV b

Tabel 12. Hasil Penilaian Siswa Tentang Kelayakan Dari Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Pada Uji Coba Tahap Awal

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Prosentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	2	0	2	100
2	Pertanyaan 2	2	0	2	100
3	Pertanyaan 3	2	0	2	100
4	Pertanyaan 4	2	0	2	100
5	Pertanyaan 5	2	0	2	100
6	Pertanyaan 6	2	0	2	100
7	Pertanyaan 7	2	0	2	100
8	Pertanyaan 8	2	0	2	100
9	Pertanyaan 9	2	0	2	100
10	Pertanyaan 10	2	0	2	100
11	Pertanyaan 11	2	0	2	100
12	Pertanyaan 12	2	0	2	100
13	Pertanyaan 13	2	0	2	100
14	Pertanyaan 14	2	0	2	100
15	Pertanyaan 15	2	0	2	100
16	Pertanyaan 16	2	0	2	100
17	Pertanyaan 17	2	0	2	100
18	Pertanyaan 18	2	0	2	100
19	Pertanyaan 19	2	0	2	100
20	Pertanyaan 20	2	0	2	100
Jumlah		40	0	40	100%



Gambar 28. Diagram Batang Persentase Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Pada Uji Coba Awal

b. Uji coba produk skala kecil

Uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2016. Dalam melakukan uji coba produk skala kecil, peneliti melibatkan 20 orang siswa dari kelas IV a dan kelas IV b SD Negeri Palbapang Baru. Subjek penelitian yang akan digunakan dalam tahap uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai berjumlah 20 orang. Subjek uji coba yang berjumlah 20 orang diperoleh melalui metode *random sampling*. Siswa yang berjumlah 20 orang melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar, kemudian siswa melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar melalui angket. Hasil analisis angket tanggapan siswa tentang kelayakan dari media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dalam uji coba produk skala kecil mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98,25% dengan kriteria “SANGAT LAYAK”. Pada uji coba skala kecil terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai mendapatkan nilai persentase kelayakan yang hampir mendekati sempurna, namun produk media pembelajaran kartu bergambar harus diperbaiki lagi, agar pada tahap uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai skala besar, nilai yang negatif pada media pembelajaran kartu bergambar senam lantai tidak menjadi lebih besar dari sebelumnya, dan harapannya dengan adanya perbaikan ini, nilai negatif terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada penilaian uji coba skala besar akan hilang. Pada penilaian produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dalam uji coba

skala kecil terdapat 3 butir pernyataan yang mendapatkan jawaban negatif dari siswa. Butir soal yang mendapatkan jawaban negatif adalah butir pernyataan nomer 11, 13 dan butir pernyataan nomer 14. Ketiga butir pernyataan yang mendapatkan jawaban negatif berisi pernyataan tentang warna pada gambar, penggunaan huruf pada gambar, dan gambar yang kurang menarik. Kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan penilaian negatif pada butir nomer 11, 13 dan 14. Peneliti melakukan perbaikan dengan cara memperjelas gambar, peneliti memperbaiki huruf, dan peneliti memberikan warna pada gambar.

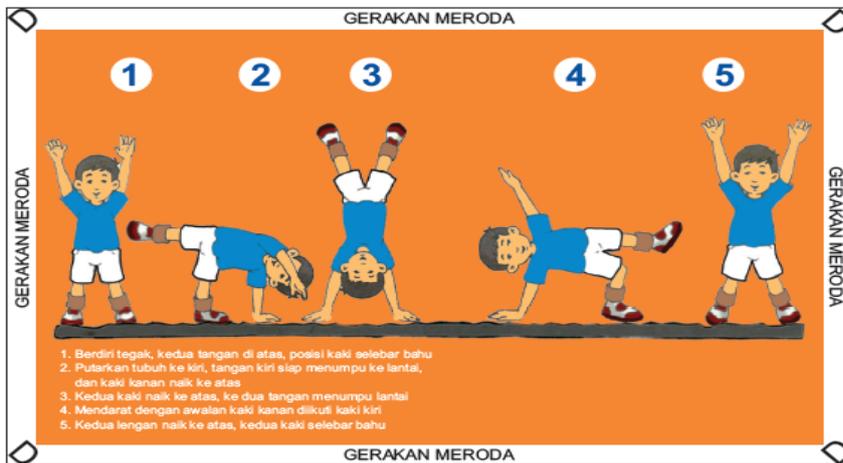
Berikut adalah produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang sudah mengalami revisi setelah melalui tahap uji coba produk skala kecil.



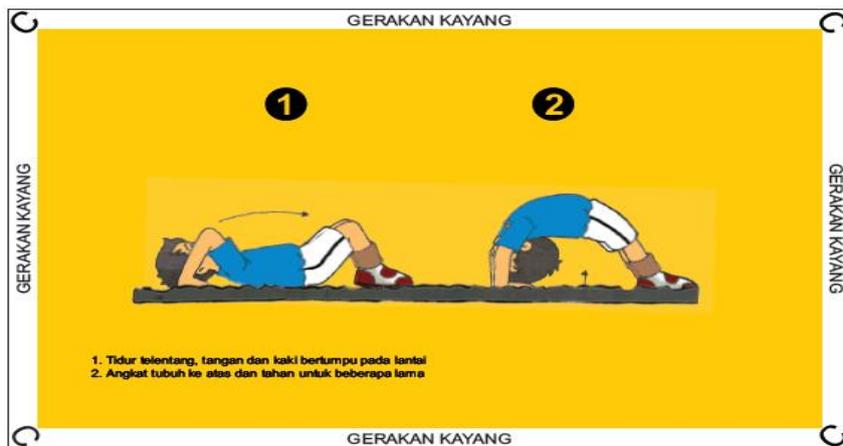
Gambar 29. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Depan Pasca Uji Coba Kecil (Revisi)



Gambar 30. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Guling Belakang Pasca Pasca Uji Coba Kecil (Revisi)



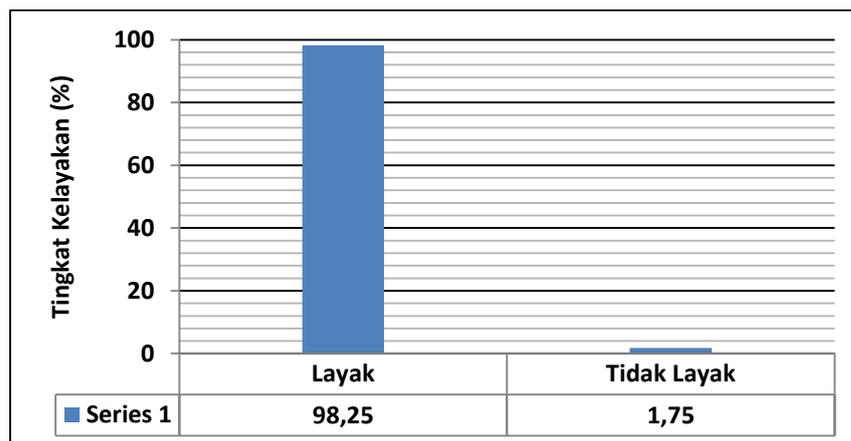
Gambar 31. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Meroda Pasca Uji Coba Kecil (Revisi)



Gambar 32. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Gaya Kayang Pasca Uji Coba Kecil (Revisi)

Tabel 13. Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk
Media Pembelajaran Kartu Bergambar Skala Kecil

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Siswa X3	L	IV a
2	Siswa X4	L	IV a
3	Siswa X5	L	IV a
4	Siswa Y1	P	IV a
5	Siswa Y2	P	IV a
6	Siswa Y3	P	IV a
7	Siswa Y4	P	IV a
8	Siswa Y5	P	IV a
9	Siswa Y6	P	IV a
10	Siswa X6	L	IV a
11	Siswa X7	L	IV b
12	Siswa Y7	P	IV b
13	Siswa Y8	P	IV b
14	Siswa Y9	P	IV b
15	Siswa Y10	P	IV b
16	Siswa Y11	P	IV b
17	Siswa Y12	P	IV b
18	Siswa X8	L	IV b
19	Siswa X9	L	IV b
20	Siswa Y13	P	IV b



Gambar .33 Diagram Batang Persentase Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Dalam Uji Coba Skala Kecil

Tabel 14. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	20	0	20	100
2	Pertanyaan 2	20	0	20	100
3	Pertanyaan 3	20	0	20	100
4	Pertanyaan 4	20	0	20	100
5	Pertanyaan 5	20	0	20	100
6	Pertanyaan 6	20	0	20	100
7	Pertanyaan 7	20	0	20	100
8	Pertanyaan 8	20	0	20	100
9	Pertanyaan 9	20	0	20	100
10	Pertanyaan 10	20	0	20	100
11	Pertanyaan 11	18	2	20	90
12	Pertanyaan 12	20	0	20	100
13	Pertanyaan 13	18	2	20	90
14	Pertanyaan 14	17	3	20	80
15	Pertanyaan 15	20	0	20	100
16	Pertanyaan 16	20	0	20	100
17	Pertanyaan 17	20	0	20	100
18	Pertanyaan 18	20	0	20	100
19	Pertanyaan 19	20	0	20	100
20	Pertanyaan 20	20	0	20	100
Jumlah		393	7	400	98,25%

c. Uji coba produk skala besar

Uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar gerakan guling depan, guling belakang, meroda dan kayang, skala besar merupakan uji coba produk paling akhir. Apabila dalam uji coba tahap akhir ini masih terdapat penilaian negatif oleh siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai maka produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai wajib untuk diperbaiki kembali. Dalam uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai skala besar, peneliti melibatkan 40 orang siswa dari kelas

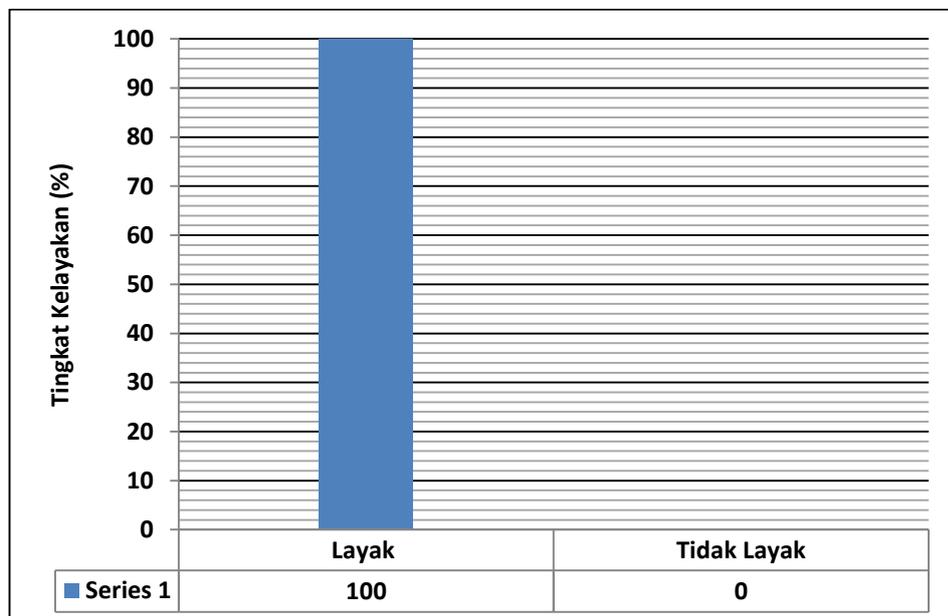
IV a dan kelas IV b SD Negeri Palbapang baru. Pada tahap uji coba skala besar terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, peneliti tidak lagi menggunakan sistem *random sampling*. Pada tahap uji coba skala besar tidak lagi digunakan sistem *random sampling* karena pada penelitian skala besar ini peneliti mengambil seluruh siswa kelas IVa dan kelas IVb yang berjumlah 40 siswa. Kemudian seluruh subjek penelitian yang berjumlah 40, yang berasal dari kelas IVa dan kelas IVb melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Setelah 40 siswa melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar, siswa melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar melalui angket yang telah disediakan. Hasil penilaian siswa dalam uji coba skala besar terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar segera peneliti analisis. Hasil analisis angket penilaian siswa tentang kelayakan dari media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dalam uji coba produk skala besar mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian media pembelajaran kartu bergambar senam lantai jika dinilai dari hasil uji coba skala besar dapat dinyatakan berhasil dengan kriteria “ SANGAT LAYAK”. Berikut adalah data siswa yang melakukan uji coba produk skala besar dan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai.

Tabel 15. Data Siswa yang Melakukan Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Skala Besar

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Siswa X1	L	IV a
2	Siswa X2	L	IV a
3	Siswa X3	L	IV a
4	Siswa Y1	P	IV a
5	Siswa Y2	P	IV a
6	Siswa Y3	P	IV a
7	Siswa Y4	P	IV a
8	Siswa Y5	P	IV a
9	Siswa Y6	P	IV a
10	Siswa X4	L	IV a
11	Siswa X5	L	IV a
12	Siswa Y7	P	IV a
13	Siswa Y8	P	IV a
14	Siswa X6	L	IV a
15	Siswa X7	L	IV a
16	Siswa Y9	P	IV a
17	Siswa Y10	P	IV a
18	Siswa X8	L	IV a
19	Siswa X9	L	IV a
20	Siswa X10	L	IV a
21	Siswa X11	L	IV b
21	Siswa Y11	P	IV b
23	Siswa Y12	P	IV b
24	Siswa Y13	P	IV b
25	Siswa Y14	P	IV b
26	Siswa Y15	P	IV b
27	Siswa Y16	P	IV b
28	Siswa X12	L	IV b
29	Siswa X13	L	IV b
30	Siswa Y17	P	IV b
31	Siswa X14	L	IV b
32	Siswa Y18	P	IV b
33	Siswa Y19	P	IV b
34	Siswa Y20	P	IV b
35	Siswa X15	L	IV b
36	Siswa X16	L	IV b
37	Siswa X17	L	IV b
38	Siswa X18	L	IV b
39	Siswa Y21	P	IV b
40	Siswa X19	L	IV b

Tabel 16. Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Pada Uji Coba Skala Besar

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	40	0	40	100
2	Pertanyaan 2	40	0	40	100
3	Pertanyaan 3	40	0	40	100
4	Pertanyaan 4	40	0	40	100
5	Pertanyaan 5	40	0	40	100
6	Pertanyaan 6	40	0	40	100
7	Pertanyaan 7	40	0	40	100
8	Pertanyaan 8	40	0	40	100
9	Pertanyaan 9	40	0	40	100
10	Pertanyaan 10	40	0	40	100
11	Pertanyaan 11	40	0	40	100
12	Pertanyaan 12	40	0	40	100
13	Pertanyaan 13	40	0	40	100
14	Pertanyaan 14	40	0	40	100
15	Pertanyaan 15	40	0	40	100
16	Pertanyaan 16	40	0	40	100
Jumlah		400	0	400	100%



Gambar 34. Diagram Batang Persentase Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Dalam Uji Coba Skala Besar

B. Pembahasan

Hasil uji coba media pembelajaran kartu bergambar senam lantai terhadap siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada uji coba di kelas IV SD Negeri Palbapang Baru sangat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran senam lantai. Dampak positif penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dirasakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani pasca penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, guru mengatakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai, sangat membuat guru dalam menyampaikan materi senam lantai kepada siswa menjadi efektif dan efisien. Selain itu guru berpendapat bahwa dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai, membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan struktur dan urutan pengajaran, membuat guru menjadi lebih mudah dalam memegang kendali terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan, menambah kecermatan dan ketelitian guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Hujair AH Sanaky (2015: 6) yang mengemukakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran pada proses pembelajaran akan mempermudah tugas guru dalam menjelaskan struktur dan urutan pengajaran, memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, mempermudah kendali pengajaran, Meningkatkan kualitas pengajaran.

Dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, juga dapat mempermudah siswa dalam menerima materi senam lantai. Hal tersebut terlihat dari penilaian siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, pasca uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai, terdapat 40 siswa dari 40 yang menyatakan bahwa dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi senam lantai. Selain itu dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, terdapat 40 siswa dari 40 yang menyatakan lebih mudah dalam mengingat materi senam lantai, menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran senam lantai, dan bisa belajar senam lantai secara mandiri apabila menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Kemp dan Dayton (Hamdani, 2011: 73) yang menyatakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi jelas dan menarik, menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dan dapat meningkatkan kualitas belajar.

Dalam uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa menjadi lebih mudah dalam menerima materi, hal tersebut terjadi karena produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai merupakan media pembelajaran yang dapat di proses melalui penglihatan. Sehingga dengan mengandalkan penglihatannya guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada

siswa dan siswa pun menjadi lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, dan tujuan pembelajar pun mudah untuk dicapai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Daryanto (2010: 14) yang mengemukakan bahwa penglihatan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 82%. Penglihatan mempunyai tingkat penyerapan stimulus lebih unggul dibandingkan dengan penginderaan yang lainnya.

Dari hasil uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai kepada siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru yang telah di sebutkan di atas dan dari beberapa pendapat ahli tentang manfaat dari media pembelajaran yang juga telah disebutkan di atas, terlihat bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan kesepahaman dengan teori-teori yang dikemukakan di atas. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Ketertarikan siswa pada media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai ternyata membawa dampak positif dan merupakan hal yang sangat baru bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai mampu meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai membuat siswa merasa senang dan tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih efektif. Siswa terlihat lebih aktif selama kegiatan pembelajaran, dengan aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun aktif dalam melakukan berbagai gerakan senam lantai.

Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai menjadikan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi lebih bervariasi. Media

pembelajaran kartu bergambar senam lantai juga mempermudah guru dalam menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas dalam bentuk aslinya, sehingga dengan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai guru mampu menghadirkan objek tiruan dari objek sebenarnya. Siswa terlihat lebih mudah memahami penjelasan guru mengenai materi senam lantai dengan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai daripada hanya menggunakan metode ceramah.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Pada penelitian ini belum menggunakan validasi oleh ahli dalam bidang pembelajaran.
2. Dalam penelitian ini tahapan atau langkah- langkahnya mengadopsi dari langkah- langkah Sugiyono, namun langkah- langkah dari sugiyono tidak dilakukan seluruhnya.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa tersusun media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dengan kategori sangat layak. Adapun hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba produk dan penilaian produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang untuk pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. Produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang ini dapat membuat guru dalam menyampaikan materi senam lantai menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami materi senam lantai. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang terlihat berkeringat dan ekspresi siswa yang terlihat ceria dan aktif berdiskusi serta bertambahnya siswa yang mengikuti pembelajaran senam lantai. Selain itu penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai adalah sebagai alternatif media pembelajaran yang sebelumnya pada pembelajaran senam lantai guru tidak menggunakannya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Ada beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Karena keterbatasan biaya, penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini hanya mencakup gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang
2. Media pembelajaran kartu bergambar mudah terlipat apabila cara merawatnya tidak hati- hati
3. Media pembelajaran kartu bergambar akan rusak apabila terkena air
4. Pembuatan media pembelajaran kartu bergambar akan sulit apabila tidak tersedia *outlet* percetakan seperti di daerah- daerah terpencil di luar jawa
5. Peneliti harus bekerjasama dengan ahli desain gambar untuk membuat gambar yang benar- benar bermutu tinggi (gambar jelas dan tidak pecah)
6. Peneliti harus bekerjasama dengan tukang percetakan untuk mencetak gambar pada kertas

D. Saran- saran

Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, maka peneliti menyarankan;

1. Membuat rangkaian gerakan yang lebih banyak dan kompleks tidak hanya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.
2. Membuat media pembelajaran kartu bergambar pada materi yang lainnya, tidak hanya terfokus pada materi senam lantai, namun fokuslah pada masalah yang timbul pada pembelajaran.

3. Lebih kreatif dalam mendesain gambar dengan aplikasi komputer, agar tidak membutuhkan bantuan ahli dalam mendesain produk kartu bergambar.
4. Kartu bergambar akan lebih awet apabila bahan dasarnya adalah plastik.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan validasi dari ahli pembelajaran.
6. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan langkah- langkah penelitian secara runtut dan lengkap.

Daftar Pustaka

- Achmad Paturusi. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agnes Dwi Mawarsih. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taek Kwon Do Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi UNY
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Athea A.M. (2009). *Terampil Teknik Senam*. Bandung: Sarana Ilmu Pustaka
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dini Rosdiani. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hendriyanto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Usia Dini*. Skripsi UNY
- Hujair AH Sanaky. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Inoovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Imroatus Solichah. (2014). *Alat Peraga untuk Pelajaran Tunarungu*. Jakarta: Penerbit Media Guru
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nirmala Devi. (2010). *Nutrition and Food: Gizi Untuk Keluarga*. Jakarta: Kompas Media Nusantara
- Nusa Putra. (2015). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Press
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Riyanto. (2013). *Penggunaan Matras Jerami Sebagai Alternatif Pengganti Matras Pada Pembelajaran Guling Depan Kelas IV SDN Mangunjayan Kecamatan Butuh Kabupaten Purworejo Tahun 2012*. Skripsi UNY

- Rofei, (2014), Pengertian Media Pembelajaran Kartu Bergambar, (online), (<https://plus.google.com/109072301514210396277>, diakses pada tanggal 20 November 2015)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukrisno, dkk. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga
- Teguh. (2014). Media Pembelajaran Flash Card, (online), ([http://teguhmy.blogspot.co.id/2014/11/ media-pembelajaran-flash-card-fc.html](http://teguhmy.blogspot.co.id/2014/11/media-pembelajaran-flash-card-fc.html), diakses tanggal 20 November 2015)
- Yusuf Adisasmita. (1989). *Hakekat, Filsafat dan Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud

Lampiran 1. Lembar Angket Presepsi Siswa dan Guru Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

Nama : x1

Kelas : IV a

Berikanlah tanda contreng (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat saudara/ saudari terhadap setiap pernyataan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai di SDN Palbapang Baru Tahun 2016 di bawah ini. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya tidak termotivasi belajar senam lantai	v	
2.	Saya merasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai	v	
3.	Belajar senam lantai sulit	v	
4.	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya mudah dalam melakukan gerakan senam lantai	v	
5.	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya senang belajar senam lantai	v	
6.	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya mudah memahami gerakan senam lantai	v	
7.	Saya akan suka belajar senam lantai apabila menggunakan kartu bergambar		v
8.	Saya akan berani melakukan gerakan senam lantai bila menggunakan kartu bergambar		v
9.	Belajar senam lantai menyenangkan apabila menggunakan kartu bergambar		v
10.	Saya akan merasa mudah apabila belajar senam lantai menggunakan kartu bergambar		v

Berikanlah tanda contreng (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat bapak/ ibu/ saudara/ saudari terhadap setiap pernyataan tentang Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Pembelajaran

Senam Lantai di SD Negeri Palbapang Baru Tahun 2016 di bawah ini. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Alternatif Nilai	
		YA	TIDAK
	Saya merasa kesulitan dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar senam lantai	v	
2.	Saya merasa kesulitan untuk meyakinkan peserta didik bahwa belajar senam lantai tidak akan membahayakan	v	
3.	Saya merasa kesulitan dalam mengajarkan gerakan senam lantai kepada peserta didik		v
4.	Saya merasa kesulitan memilih media belajar untuk digunakan dalam pembelajaran senam lantai	v	
5.	Media belajar yang pernah saya gunakan dalam mengajar senam lantai kurang memberikan perubahan positif	v	
6.	Sampai saat ini saya belum menggunakan media belajar dalam mengajar senam lantai	v	
7.	Saya merasa yakin bahwa siswa akan senang belajar senam lantai menggunakan media belajar kartu bergambar	v	
8.	Dengan menggunakan kartu bergambar siswa akan lebih berani melakukan gerakan senam lantai	v	
9.	Dengan menggunakan kartu bergambar, pembelajaran senam lantai menjadi lebih baik	v	
10.	Saya merasa akan lebih mudah mengajar senam lantai bila menggunakan media belajar kartu bergambar	v	

Lampiran 2. Lembar Angket Tentang Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai.

Nama: x1

Kelas: IV a

Berikanlah tanda contreng (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawaban anda.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Urutan gambar gerakan pada kartu bergambar mudah dipahami	v	
2	Kalimat petunjuk pada kartu bergambar mudah dipahami	v	
3	Antara kalimat dan urutan gambar gerak mudah dimengerti	v	
4	Urutan gambar gerakan mudah dipraktikkan	v	
5	Materi pada kartu bergambar mudah diingat	v	
6	Penggunaan kartu bergambar sangat mudah	v	
7	Dengan kartu bergambar saya lebih mudah memahami materi senam lantai	v	
8	Dengan kartu bergambar saya lebih bersemangat untuk berdiskusi dengan teman	v	
9	Dengan kartu bergambar saya menjadi tidak ragu dalam melakukan gerakan senam lantai	v	
10	Dengan kartu bergambar saya lebih mudah dalam melakukan gerakan senam lantai	v	
11	Penggunaan gambar sangat jelas		v
12	Penggunaan gambar sangat menarik	v	
13	Penggunaan huruf sangat jelas	v	
14	Warna pada gambar menarik		v
15	Ukuran kartu sesuai dengan harapan saya	v	
16	Ukuran gambar sesuai dengan harapan saya	v	
17	Bentuk kartu sangat menarik	v	
18	Kartu bergambar mudah digunakan	v	
19	Dengan kartu bergambar saya bisa belajar senam lantai secara mandiri	v	
20	Kartu bergambar tidak mudah rusak	v	

Lampiran 3. Lembar Obseravi Uji Ahli Materi Senam Lantai

No :
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Yth. Ibu Sri Mawarti, M.Pd

Ditempat

Dengan Hormat,

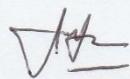
Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”, Dengan ini saya:

Nama : Iksan Sudibya
Nim : 12604224053
Prodi : PGSD PENJAS
Pembimbing Skripsi : Saryono, M.Or

Mohon berkenan Ibu sebagai dosen ahli media untuk validasi instrumen yang saya buat dalam bentuk kartu bergambar, demi kelancaran proses skripsi. Besar harapan saya untuk terkabulnya permohonan ini, adapun media pembelajaran kartu bergambar terlampir.

Demikian surat pengantar uji validasi instrumen saya buat, dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Pembimbing Skripsi



Saryono, M.Or

NIP: 19811021 2006041 001

Yogyakarta,

Mahasiswa Peneliti



Iksan Sudibya

NIM: 12604224053

AHLI MATERI

Berilah tanda *Checklist* pada pernyataan atau pertanyaan yang sesuai.

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Tingkat Kelayakan	
		Ya	Tidak
Kesesuaian	Petunjuk penggunaan sesuai dengan tujuan penjas	✓	
	Tema sesuai dengan materi	✓	
	Materi sesuai dengan KI dan KD	✓	
	Rangkaian gerak sesuai dengan kemampuan	✓	
	Kesesuaian bahasa dengan rangkaian gerak	✓	
	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan pemahaman	✓	
Efektifitas	Materi mudah dipahami	✓	
	Materi mudah diingat	✓	
	Rangkaian gambar mudah dimengerti	✓	
	Bahasa mudah dimengerti	✓	
	Sesuai antara kalimat petunjuk dengan rangkaian gerak	✓	
	Memacu siswa untuk bergerak	✓	
	Memacu siswa untuk berdiskusi	✓	
	Memacu siswa untuk berfikir		✓
Efisiensi	Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaan		✓
	Mudah dalam penggunaan	✓	✓
	Dapat meningkatkan kualitas belajar tepat waktu		✓
	Tidak membutuhkan banyak waktu dalam memperkenalkan kepada siswa		✓
	Satu kali penggunaan dapat mengembangkan afektif, psikomotor, dan kognitif	✓	

Pertanyaan

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk materi ajar senam lantai siswa kelas IV SD?

- a. Layak
 b. Tidak Layak

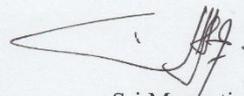
2. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak diuji cobakan?

- a. Layak
 b. Tidak Layak

Komentar dan Saran

- Gulung lempar yg gambar ke 3 terdapat kurung menempel di matras.
- Gulung belabang gambar 2 + 3 juga kurung menempel di data.
- Kayang tetap menggunakan matras

Yogyakarta, 19/4 2016.
Ahli Materi



Sri Mawarti, M.Pd
NIP. 195906071987032001

AHLI MATERI

Berilah tanda *Checklist* pada pernyataan atau pertanyaan yang sesuai.

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Tingkat Kelayakan	
		Ya	Tidak
Kesesuaian	Petunjuk penggunaan sesuai dengan tujuan penjas	✓	
	Tema sesuai dengan materi	✓	
	Materi sesuai dengan KI dan KD	✓	
	Rangkaian gerak sesuai dengan kemampuan	✓	
	Kesesuaian bahasa dengan rangkaian gerak	✓	
	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan pemahaman	✓	
Efektifitas	Materi mudah dipahami	✓	
	Materi mudah diingat	✓	
	Rangkaian gambar mudah dimengerti	✓	
	Bahasa mudah dimengerti	✓	
	Sesuai antara kalimat petunjuk dengan rangkaian gerak	✓	
	Memacu siswa untuk bergerak	✓	
	Memacu siswa untuk berdiskusi	✓	
	Memacu siswa untuk berfikir	✓	
Efisiensi	Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaan	✓	
	Mudah dalam penggunaan	✓	
	Dapat meningkatkan kualitas belajar tepat waktu	✓	
	Tidak membutuhkan banyak waktu dalam memperkenalkan kepada siswa	✓	
	Satu kali penggunaan dapat mengembangkan afektif, psikomotor, dan kognitif	✓	

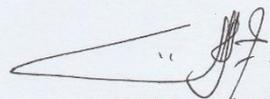
Pertanyaan

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk materi ajar senam lantai siswa kelas IV SD?
 a. Layak
b. Tidak Layak
2. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak diuji cobakan?
 a. Layak
b. Tidak Layak

Komentar dan Saran

Yogyakarta, 25/4 2016
Ahli Materi



Sri Mawarfi, M.Pd
NIP. 195906071987032001

Lampiran 4. Lembar Observasi Uji Ahli Media

No :
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Yth. Ibu A. Erlina Listyarini, M.Pd

Ditempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”, Dengan ini saya:

Nama : Iksan Sudibya
Nim : 12604224053
Prodi : PGSD PENJAS
Pembimbing Skripsi : Saryono, M.Or

Mohon berkenan Ibu sebagai dosen ahli materi untuk validasi instrumen yang saya buat dalam bentuk kartu bergambar, demi kelancaran proses skripsi. Besar harapan saya untu terkabulnya permohonan ini, adapun media pembelajaran kartu bergambar terlampir.

Demikian surat pengantar uji validasi instrumen saya buat, dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Pembimbing Skripsi

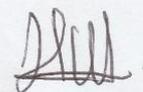


Saryono, M.Or

NIP: 19811021 2006041 001

Yogyakarta,

Mahasiswa Peneliti



Iksan Sudibya

NIM: 12604224053

AHLI MEDIA

Berilah tanda *Checklist* pada pernyataan atau pertanyaan yang sesuai.

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Tingkat Kelayakan			
		1	2	3	4
		Ya		Tidak	
Fungsi	Memperjelas pesan materi				
	Mengatasi keterbatasan tenaga pengajar				
	Menimbulkan gairah belajar				
	Memacu peserta didik untuk dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan				
	Menarik perhatian				
	Meningkatkan kualitas belajar				
Spesifikasi	Bahan kartu <i>ivory 260gr</i>				
	Bahan kotak kartu <i>ivory 260gr</i>				
	Jumlah kartu 4x10				
	Ukuran kartu 8cm x 11cm				
Ekonomis	Harga ekonomis				
	Memiliki bentuk yang sederhana				
	Bahan mudah diperoleh				
	Mudah dibuat				
	Mudah menyimpan				
	Perawatan mudah				

Ket : Nilai/Score 4 bita Sangat layak
 " " 3 bita Cukup layak
 " " 2 bita Tidak layak
 " " 1 bita Sangat tidak layak

17
 4
 68

20
 12
 12
 48

Total Skor 48 = 48 ?
 Σ max skor 68 =

Interval =
 Nilai Tinggi 80
 Rendah 40
 40 : 5 = 8

B5 72 - 80
 B 64 - 71
 Sd 56 - 63
 K 48 - 55
 K5 40 - 47

Pertanyaan

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah "Media pembelajaran kartu bergambar" ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk materi ajar senam lantai siswa kelas IV SD?
 - a. Layak
 - b. Tidak Layak
2. Apakah "Media pembelajaran kartu bergambar" ini sudah layak diuji cobakan?
 - a. Layak
 - b. Tidak Layak

Komentar dan Saran

- ① Kartu merada : perhatikan penomoran
- ② Gambar $\frac{2}{3}$ ke luasan kartu
Keterangan $\frac{1}{3}$ " " "
- ③ Siapkan 4 model keg. senam lantai
ber tempat ts sendiri
(Tapi tak tulis di cara pengguna kartu)
- ④ Antara krtk tempat dan jumlah krtk
tidak sesuai!

Yogyakarta, 19/2016
Ahli Media 14



A. Erlina Listygrini, M.Pd.

NIP. 19601219 198803 2 001

AHLI MEDIA

Berilah tanda *Checklist* pada pernyataan atau pertanyaan yang sesuai.

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Tingkat Kelayakan	
		Ya	Tidak
Fungsi	Memperjelas pesan materi	✓	
	Mengatasi keterbatasan tenaga pengajar	✓	
	Menimbulkan gairah belajar	✓	
	Memacu peserta didik untuk dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan	✓	
	Menarik perhatian	✓	
	Meningkatkan kualitas belajar		✓
Spesifikasi	Bahan kartu <i>ivory 260gr</i>	✓	
	Bahan kotak kartu <i>ivory 310gr</i>	✓	
	Jumlah kartu <i>4x10 4 2x10</i>	✓	
	Ukuran kartu 8,5cm x 13cm	✓	
Ekonomis	Harga ekonomis		✓
	Memiliki bentuk yang sederhana	✓	
	Bahan mudah diperoleh	✓	
	Mudah dibuat		✓
	Mudah menyimpan	✓	
	Perawatan mudah	✓	

Pertanyaan

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk materi ajar senam lantai siswa kelas IV SD?
 - a. Layak
 - b. Tidak Layak
2. Apakah “Media pembelajaran kartu bergambar” ini sudah layak diuji cobakan?
 - a. Layak
 - b. Tidak Layak

Komentar dan Saran

Yogyakarta, 28-4-2016
Ahli Media



A. Erlina Listyarini, M.Pd
NIP. 19601219198803 1 001

Lampiran 5. Proses Validasi Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai

A. Proses Validasi Oleh Ahli Materi



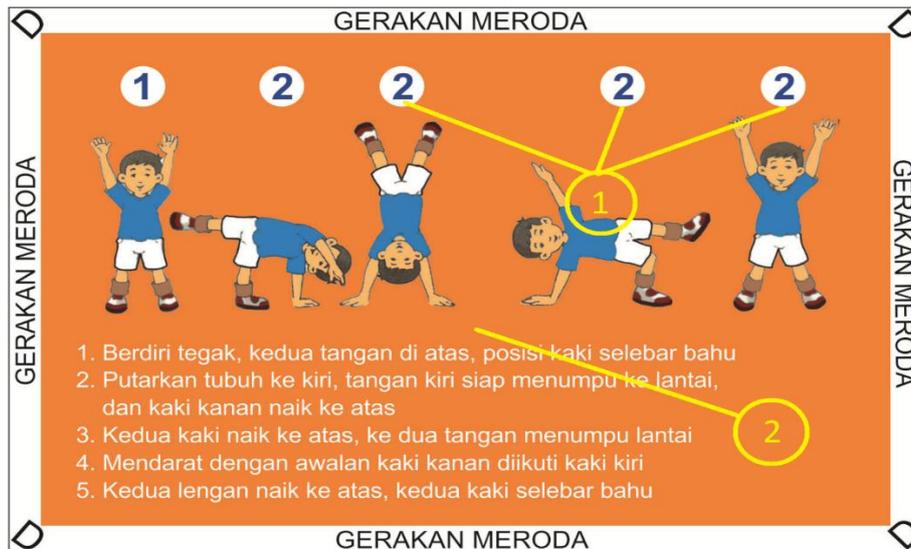
Keterangan:

1. Seharusnya punggung menempel pada matras.



Keterangan:

1. Seharusnya dagu menempel pada dada.
2. Seharusnya dagu menempel pada dada dan punggung semakin dekat pada matras.



Keterangan:

1. Salah dalam penomoran.
2. Seharusnya gambar gerakan meroda menggunakan matras.



Keterangan:

1. Seharusnya gambar rangkaian gerakan kayang menggunakan matras.

B. Proses Validasi Oleh Ahli Media



Keterangan:

1. Seharusnya gambar lebih besar dari tulisan dengan ukuran $\frac{2}{3}$ dari luas kartu.
2. Seharusnya tulisan lebih kecil dari gambar dengan ukuran $\frac{1}{3}$ dari luas kartu.



Keterangan:

1. Seharusnya gambar lebih besar dari tulisan dengan ukuran $\frac{2}{3}$ dari luas kartu.
2. Seharusnya tulisan lebih kecil dari gambar dengan ukuran $\frac{1}{3}$ dari luas kartu.



Keterangan:

1. Seharusnya gambar lebih besar dari tulisan dengan ukuran 2/3 dari luas kartu.
2. Seharusnya tulisan lebih kecil dari gambar dengan ukuran 1/3 dari luas kartu.



Keterangan:

1. Seharusnya gambar lebih besar dari tulisan dengan ukuran 2/3 dari luas kartu.
2. Seharusnya tulisan lebih kecil dari gambar dengan ukuran 1/3 dari luas kartu.



Keterangan:

1. Seharusnya setiap 1 set (gerakan guling depan, belakang, meroda, dan kayang) dimasukkan pada wadah plastik.



Keterangan:

1. Seharusnya kartu dan wadah kartu jangan ada rongga yang terlalu besar.

CARA PENGGUNAAN KARTU

12. KOCOK KARTU SEPERLUNYA
13. BAGIKAN KARTU KEPADA SELURAH SISWA
14. SISWA YANG MENDAPATKAN KARTU YANG SAMA BERARTI ADALAH REKAN KELOMPOK
15. PISAHKAN ANTARA KELOMPOK SATU DENGAN KELOMPOK YANG LAINNYA
16. PERSILAHKAN UNTUK BERDISKUSI PADA MASING- MASING KELOMPOK
17. PERSILAHKAN SELURUH ANGGOTA DARI MASING- MASING KELOMPOK MENCOBA GERAKAN SEPERTI YANG TERTERA PADA GAMBAR YANG DIPEGANGNYA ATAU GERAKAN YANG SUDAH DIDISKUSIKAN DENGAN KELOMPOKNYA
18. PILIHLAH SISWA YANG AKAN BERKUNJUNG KE KELOMPOK LAIN DAN PILIHLAH SISWA YANG BERJAGA DI KELOMPOK SENDIRI
19. SISWA YANG BERKUNJUNG BERTUGAS Mencari tahu materi dari KELOMPOK LAIN
20. SISWA YANG BERJAGA BERTUGAS MENJELASKAN MATERI KEPADA KELOMPOK YANG BERKUNJUNG
21. SISWA YANG BERKUNJUNG KEMBALI KE KELOMPOK DAN SALING BERDISKUSI BERDASARKAN INFORMASI MATERI YANG DIDAPAT DARI KELOMPOK LAIN
22. SETIAP KELOMPOK MENCOBA MEMPRAKTIKKAN SEMUA GERAKAN YANG TELAH DIDISKUSIKAN BERSAMA

Keterangan:

Ahli media berpendapat bahwa petunjuk penggunaan kartu masih belum lengkap dan tulisan kurang jelas.

C. Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar yang Sudah Diperbaiki dan Sudah Dinyatakan Layak Oleh Ahli Materi Senam dan Ahli Media



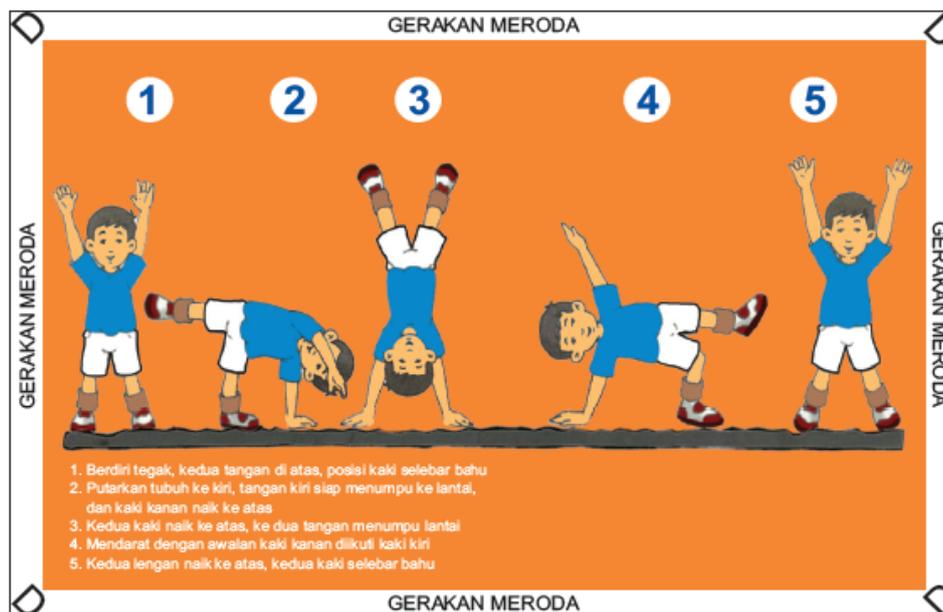
Keterangan:

Media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gaya guling depan yang sudah dinyatakan layak.



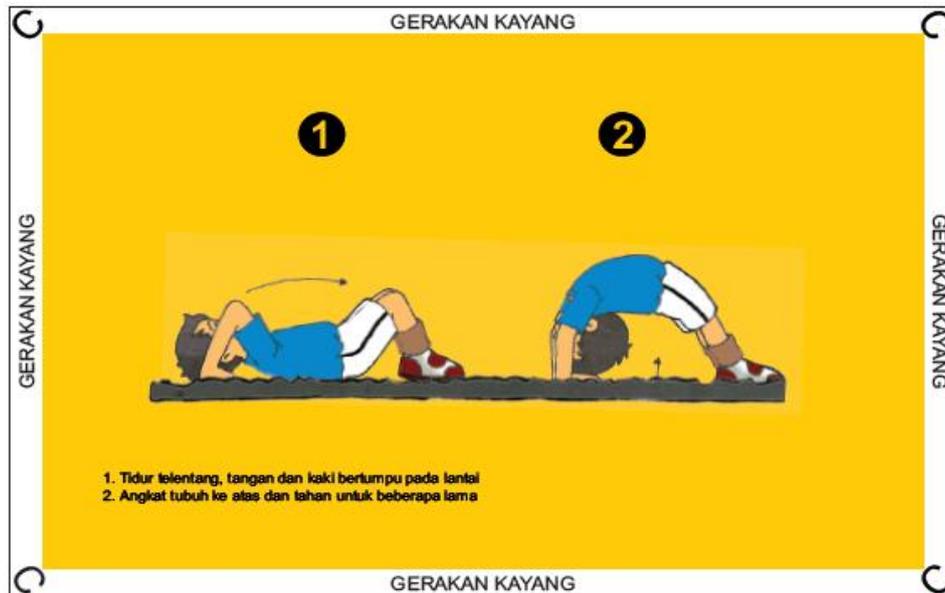
Keterangan:

Media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gaya guling belakang yang sudah dinyatakan layak.



Keterangan:

Media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gaya meroda yang sudah dinyatakan layak.



Keterangan:

Media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gaya kayang yang sudah dinyatakan layak.



Keterangan:

Kartu bergambar senam lantai yang sudah diberikan wadah plastik untuk setiap 1 set, dan sudah dinyatakan layak.



Keterangan:

Media pembelajaran kartu bergambar dalam wadah yang pas, dan sudah dinyatakan layak.

CARA PENGGUNAAN KARTU

1. KOCOK KARTU SEPERLUNYA
2. BAGIKAN KARTU KEPADA SELURAH SISWA
3. SISWA YANG MENDAPATKAN KARTU YANG SAMA BERARTI ADALAH REKAN KELOMPOK
4. PISAHKAN ANTARA KELOMPOK SATU DENGAN KELOMPOK YANG LAINNYA
5. PERSILAHKAN UNTUK BERDISKUSI PADA MASING- MASING KELOMPOK
6. PERSILAHKAN SELURUH ANGGOTA DARI MASING- MASING KELOMPOK MENCoba GERAKAN SEPERTI YANG TERTERA PADA GAMBAR YANG DIPEGANGNYA ATAU GERAKAN YANG SUDAH DIDISKUSIKAN DENGAN KELOMPOKNYA
7. PILIHLAH SISWA YANG AKAN BERKUNJUNG KE KELOMPOK LAIN DAN PILIHLAH SISWA YANG BERJAGA DI KELOMPOK SENDIRI
8. SISWA YANG BERKUNJUNG BERTUGAS MENCARI TAHU MATERI DARI KELOMPOK LAIN
9. SISWA YANG BERJAGA BERTUGAS MENJELASKAN MATERI KEPADA KELOMPOK YANG BERKUNJUNG
10. SISWA YANG BERKUNJUNG KEMBALI KE KELOMPOK DAN SALING BERDISKUSI BERDASARKAN INFORMASI MATERI YANG DIDAPAT DARI KELOMPOK LAIN
11. SETIAP KELOMPOK MENCoba MEMPRAKTIKKAN SEMUA GERAKAN YANG TELAH DIDISKUSIKAN BERSAMA

Catatan:

Penggunaan kartu untuk pembelajaran model individual, guru menyiapkan kartu bergambar rangkaian gerakan guling depan, meroda, dan kayang yang sudah dikemas menjadi 1paket dan terdapat 10 paket yang nantinya dibagi-bagi ke siswa

Keterangan :

Petunjuk penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang sudah dinyatakan layak.

Lampiran 6. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Palbapang Baru
Kelas/ Semester : IV / 2 (Dua)
Tema/ Subtema : Cita- citaku/ Aku dan cita- citaku
Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan (4 x 35 Menit)
Pembelajaran : Senam Lantai

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar

- 1.1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah tuhan yang tidak ternilai
- 2.2. Menunjukkan perilaku santun kepada teman dan guru selama pembelajaran penjas
- 3.5. Memahami konsep kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda).
- 4.5. mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda)

Indikator :

- 1.1.1. Melakukan pemanasan sebelum memulai pembelajaran inti.
- 2.2.1. Mengikuti pembelajaran senam lantai dengan baik, dan sesuai arahan dari guru.

- 3.5.1. Mengamati media pembelajaran kartu bergambar senam lantai gerakan guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang secara seksama dan berdiskusi dengan teman.
- 4.5.1. Mempraktikan gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang

C. Tujuan Pembelajaran

1. Sesudah guru menjelaskan, siswa paham tentang fungsi dan pentingnya proses pemanasan sebelum memulai pembelajaran senam lantai.
2. Setelah membaca dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan gerakan senam lantai, minimal sebanyak media kartu yang pernah dibacanya.
3. Setelah membaca intruksi, siswa mampu mempraktikkan gerakan senam lantai yang sudah dibacanya dan didiskusikan dengan teman.
4. Setelah mempraktikkan berbagai gerakan senam lantai, siswa mampu menjelaskan cara melakukan gerakan senam lantai kepada teman dan guru.

D. Materi Pembelajaran

1. Memahami gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.
2. Cara melakukan gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.
3. Menceritakan kembali langkah dalam melakukan gerakan senam lantai gaya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode (ceramah, diskusi, dan tanya jawab)

Pendekatan: *Scientific* (mengamati, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/ menalar, dan mengkomunikasikan).

F. Media, Alat, dan Sumber Pelajaran

1. Kartu bergambar senam lantai
2. Matras
3. Sumber belajar: Sukrisno. 2007. *Penjasorkes*. Jakarta: Erlangga

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menggunakan metode <i>random sampling</i> untuk memperoleh siswa yang akan digunakan pada uji coba tahap awal dan uji coba skala kecil. 2. Pendidik membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar mereka. 3. Berdo'a. 4. Pendidik melakukan presensi. 5. Pendidik membuka pelajaran dengan memperkenalkan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. 	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Pendidik membagikan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. 7. Peserta didik terbagi dalam 4 kelompok sesuai dengan jumlah kartu (berlaku untuk uji coba skala kecil dan besar) 8. Pendidik menyampaikan tujuan yang akan dicapai. 9. Pendidik menyampaikan tema dan skenario kegiatan yang akan dilakukan hari ini. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menceritakan pengalaman melakukan berbagai gerakan senam lantai. 2. Peserta didik berdiskusi tentang gerakan senam lantai yang terdapat pada kartu. 3. Peserta didik mencoba gerakan senam lantai seperti petunjuk pada kartu. 4. Peserta didik yang lain mengamati. 5. Peserta didik menukarkan kartu dengan kelompok lain. 6. Pendidik meminta siswa untuk menjelaskan cara melakukan gerakan senam lantai yang telah dilakukannya. 	100 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan 3. Pendidik melakukan penilaian hasil. 4. Pendidik memberi tugas sebagai kegiatan tindak lanjut 5. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan berdoa dilanjutkan menutup pelajaran. 	25 Menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Psikomotor

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Melakukan berbagai gerakan senam lantai dengan baik		
2	Mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik		

b. Afektif

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Aktif berdiskusi		
2	Menghargai/ menghormati guru dan teman		

c. Kognitif

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Mampu menjelaskan cara melakukan gerakan senam lantai dengan baik		
2	Mengeluarkan pendapat yang bermutu dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi		

d. Fisik

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Bersehat dalam mengikuti pembelajaran		
2	Mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir		

Bantul, 13 Mei 2016



Kepala Sekolah,

Wakdi, S.Pd.

NIP. 19650411 199003 1 010

Mahasiswa,

Iksan Sudibya

NIM. 12604224053

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Dari SEKDA DIY

www.sekda@yohk.com

**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/VI/273/5/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **263/UN.34.16/PP/2016**
Tanggal : **11 MEI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **IKSAN SUDIBYA** NIP/NIM : **12604224053**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) PENJAS , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV SD N PALBAPANG BARU KEC. BANTUL KAB. BANTUL TAHUN 2015**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **12 MEI 2016 s/d 12 AGUSTUS 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Selda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **12 MEI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Mb.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan


Tri Mulyono, MM
NIP. 19620830 198903 1 006

Tambahan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian Dari BAPPEDA Bantul

 PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH (B A P P E D A) Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id	
SURAT KETERANGAN/IZIN Nomor : 070 / Reg / 2222 / S1 / 2016	
Menunjuk Surat	Dari : Sekretaris Daerah DIY Nomor : 070/REG/w/2735/2015 Tanggal : 11 Mei 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN/ RISET
Mengingat	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul, b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta, c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.
Diizinkan kepada	IKSAN SUDIBYA
Nama	
P. T / Alamat	Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Karangmalang, Sleman, DIY
NIP/NIM/No. KTP	3402080101910008
Nomor Telp./HP	085200257477
Tema/Judul Kegiatan	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL TAHUN AJARAN 2015/ 2016
Lokasi	SD NEGERI PALBAPANG BARU KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL
Waktu	12 Mei 2016 s/d 12 Agustus 2016
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
<ol style="list-style-type: none">1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya.2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku.3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan.4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan.5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas.6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.	
Dikeluarkan di : B a n t u l Pada tanggal : 12 Mei 2016	
 Kepala Kepala Bidang Data, Penelitian dan Pengembangan Kasubbid DSP Ir. Edi Purwanto, M.Eng NIP. 196467101997031004	
Tembusan disampaikan kepada Yth.	
<ol style="list-style-type: none">1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul4. Ka. UPT Pengelola Pendidikan Dasar Kecamatan Bantul	

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SD NEGERI PALBAPANG BARU

Alamat : Kadirojo, Palbapang, Bantul, Bantul, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Iksan Sudibya
Nim : 12604224053
Prodi : PGSD Penjaskes
Fakultas : FIK UNY

Telah melakukan penelitian di kelas IV SDN Palbapang Baru pada bulan Mei 2016. Penelitian tersebut dalam rangka untuk menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengebangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai untuk Siswa Kelas IV SDN Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Tahun 2016".

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan. Atas perhatian bapak/ ibu kami ucapkan terimakasih.

Bantul 12 Mei 2016

Kepala SDN Palbapang Baru

Wandi, S.Pd.
NIP. 19650411199003 1 010



Lampira 10. Foto Dokumentasi Pada Uji Coba Produk



Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Tahap Awal yang Melibatkan 2 Orang Siswa



Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Skala Kecil yang Melibatkan 20 Siswa



Uji Coba Produk Media Pembelajaran Kartu Bergambar Senam Lantai Skala Besar yang Melibatkan 40 siswa

