

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET
MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI**

TESIS



**Oleh:
DALU DANANGJAYA
NIM 22633251011**

Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan Jasmani

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2024

ABSTRAK

Dalu Danangjaya: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik *Slow Learner* Di Sekolah Menengah Pertama Inklusi. **Tesis, Yogyakarta: Program Magister, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis kartu kwartet pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah menengah pertama inklusi Kabupaten Bantul. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran KARTET MAGIZ pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah menengah inklusi Kabupaten Bantul. 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran KARTET MAGIZ dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik *slow learner* materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang..

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Validasi penelitian dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Populasi penelitian ini adalah peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* di sekolah menengah pertama inklusi Kabupaten Bantul. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *total sampling* dengan jumlah responden 27 peserta didik *slow learner* dari tiga sekolah menengah pertama inklusi di Kabupaten Bantul. Subjek penelitian ini adalah peserta didik *slow learner* di Kabupaten Bantul Uji coba dilakukan meliputi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *likert*. Analisis data penelitian menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji skala *likert*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) pengembangan media KARTET MAGIZ melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, 2) kelayakan media pembelajaran KARTET MAGIZ dinilai berdasarkan : a) aspek media memperoleh rata-rata nilai 3,63 dengan kategori “Sangat Layak”, b) aspek materi memperoleh rata-rata nilai 3,31 dengan kategori “Layak”, c) uji coba skala besar memperoleh rata-rata 3,22 dengan kategori “Layak”, 3) penilaian peserta didik terhadap peningkatan pengetahuan mengenai materi Makanan Bergizi dan Seimbang berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* diperoleh dengan hasil *mean post-test* 44,26 > *Mean pre-test* 30,74 dengan peningkatan sebesar 43,98% peningkatan ini dikatakan signifikan karena nilai sig(2-tabel) 0,00 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KARTET MAGIZ layak untuk digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik *slow learner*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Makanan Sehat dan Begizi Seimbang, Kartu Kwartet

ABSTRACT

Dalu Danangjaya: Development of Quartet Card-Based Learning Media for Nutritious Foods for Enriching the Knowledge of Slow Learner Students in Inclusive Junior High School. **Thesis, Yogyakarta: Master Program, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to: 1) find out the process of developing quartet card-based learning media on healthy and nutritionally balanced food for slow learner students in inclusive junior high schools, 2) find out the feasibility of learning media based on media experts and material experts in KARTET MAGIZ learning media for healthy and nutritionally balanced food material for slow learner students in inclusive junior high schools, and 3) figure out the effectiveness of the KARTET MAGIZ learning media in enriching slow learner students' knowledge of Healthy Food and Balanced Nutrition.

This research was a research and development (RnD) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation) method. Research validation was conducted by two material experts and one media expert. The research population was students with special needs who were slow learners in inclusive junior high schools in Bantul Regency. This research used a sampling technique in the form of total sampling with a total of 27 slow learner students from three inclusive junior high schools in Bantul Regency. The research subjects were slow learner students in Bantul Regency. The trial was carried out in two stages: small-scale trials and large-scale trials. The data collection instrument used a questionnaire with a Likert scale. Research data analysis used the Paired Sample T-Test and Likert scale test.

The results of this research show: 1) the development of the KARTET MAGIZ media through five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation, 2) the feasibility of the KARTET MAGIZ learning media is assessed based on: a) the media aspect obtains an average score of 3.63 with the category of "Very Eligible", b) the material aspect obtains an average score of 3.31 in the category of "Decent", c) large-scale trials obtain an average of 3.22 in the "Decent" category, 3) students' assessment of improving knowledge regarding Nutritious and Balanced Food material based on the Paired Sample T-Test is obtained with a mean post-test result of 44.26 > Mean pre-test 30.74 with an increase of 43.98%. This increase is said to be significant because the sig(2-table) value) $0.00 < 0.05$. Hence, it can be concluded that the KARTET MAGIZ learning media is suitable to use to increase the knowledge of slow learner students.

Keywords: Learning Media, Healthy Food and Balanced Nutrition, Quartet Cards

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dalu Danangjaya

Nomor Induk Mahasiswa : 22633251011

Program Studi : S2 Pendidikan Jasmani

Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. 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 lazim.

Yogyakarta, 23 Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan



Dalu Danangjaya
NIM. 22633251011

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET
MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI**

TESIS

**DALU DANANGJAYA
NIM. 22633251011**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 23 Februari 2024

Koordinator Program Studi,



Dr. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,



Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET
MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI

DALU DANANGJAYA
NIM. 22633251011


Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 4 Maret 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M.Si. (Ketua/Penguji)		10/3/24
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		10/3/24
Dr. Ngatman, M.Pd. (Pembimbing/Penguji)		10/3/24
Dr. Yudanto, M.Pd. (Penguji Utama)		10/3/24

Yogyakarta, 10 Maret 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002 4

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik *Slow Learner* Di Sekolah Inklusi”.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

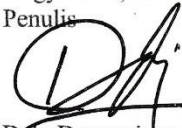
1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang baik dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Perguruan tinggi ini.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Ngatman, M.Pd., Dosen pembimbing penulis yang telah memberikan masukan, bimbingan, motivasi serta semangat kepada Penulis.
4. Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., Validator media yang telah memberikan penilaian, arahan, saran dan masukan demi perbaikan media maupun konten dalam tesis ini.

5. Prof. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., dan Dr. Wily Ikhsan Rizkiyanto, M:Pd., Validator materi yang telah memberikan penilaian, arahan, saran dan masukan demi perbaikan materi dalam tesis ini.
6. Ketua Penguji, Sekretaris Penguji, dan Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan secara komprehensif terhadap tugas akhir ini.
7. Bapak dan Ibu Penulis. Bapak Mukidjo dan Ibu Sumiyati serta kakak-kakak tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dan studi ini dengan baik dan lancar.
8. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru dan karyawan SMP Negeri 3 Banguntapan yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran tugas akhir ini.
9. Bapak/Ibu guru SMP N 2 Sewon, SMP N 1 Kretek, SMP N 3 Imogiri Bapak Endarto Gutomo, Ibu Waginem, Bapak Yudha Agung Prabowo atas bantuan dalam kelancaran penelitian penulis.
10. PJOK Bangsa Bersatu Bapak Suyatna dan Bapak Privindo Meiditya Pratama yang telah menjadi rumah untuk berkeluh kesah dan selalu memberikan dorongan serta motivasi kepada penulis dalam kelancaran tugas akhir ini.
11. Pengkab PERGATSI Bantul Bapak Setyo Mawarto sebagai rekan diskusi, Bapak Pardimin, Bapak Edi Suroto yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam kelancaran tugas akhir penulis.
12. *Bestie-bestie* penulis Privindo Meiditya Pratama, Dina Kurnia Sari sebagai saksi perjalanan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Akhirnya, Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca. Penulis telah berusaha maksimal dalam menyelesaikan tesis ini, namun apabila masih terdapat banyak kekurangan, maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 23 Februari 2024

Penulis



Dalu Danangjaya

NIM.22633251011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Pengertian Pengetahuan	13
2. Pengertian Pembelajaran	15
3. Pendidikan Jasmani	17
4. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	21
5. Pola Hidup Bersih Sehat	21
6. Media Pembelajaran	29
7. Kartu Pembelajaran	33
8. Pendidikan Inklusi.....	35
9. Anak Berkebutuhan Khusus <i>Slow Learner</i>	39

10. Motivasi Belajar	44
11. Karakteristik Peserta Didik <i>Slow Learner</i> di Kabupaten Bantul.....	51
12. Prinsip-prinsip Pengembangan Media	52
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	58
C. Kerangka Pikir.....	60
D. Pertanyaan Penelitian.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Model Pengembangan	65
B. Prosedur Pengembangan	65
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	65
2. Desain (<i>Design</i>).....	68
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	71
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	72
6. Desain Uji Coba Produk.....	72
7. Desain Uji Coba	73
E. Subjek Uji Coba	75
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	75
1. Teknik Pengumpulan Data	76
2. Instrumen.....	78
c. Instrumen Angket Untuk Responden	81
G. Teknik Analisis Data	82
1. Analisis Validasi	83
2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran KARTET MAGIZ.....	85
3. Analisis Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media	85
4. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ.....	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	90
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	90
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	90
2. <i>Design</i> (Desain).....	94
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	96
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	103
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	110
B. Revisi Produk	111
C. Kajian Produk Akhir.....	112
1) Produk Akhir	112
2) Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik	116

3) Uji Efektivitas	116
D. Pembahasan.....	118
E. Keterbatasan Penelitian	122
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	124
A. Simpulan Mengenai Produk	124
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	124
C. Implikasi	125
D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anak Berkebutuhan di Sekolah Inklusi SMP Kabupaten Bantul	5
Tabel 2. Fungsi dan sumber zat mineral	26
Tabel 3. Pengembangan aspek Kurikulum	55
Tabel 4. Pengembangan Aspek Motivasi Belajar	55
Tabel 5. Pengembangan Aspek Media.....	56
Tabel 6. Karakteristik <i>Slow Learner</i>	56
Tabel 7. Kisi-kisi Observasi.....	79
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	80
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	81
Tabel 10. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	81
Tabel 11. Kategori Penskoran	82
Tabel 12. Persentase Lembar validasi	83
Tabel 13. Skor Kategori Frekuensi	83
Tabel 14. Pedoman <i>Rating Scale</i>	84
Tabel 15. Ketentuan Pemberian Nilai Motivasi Belajar	86
Tabel 16. Klasifikasi Penilaian Motivasi Belajar.....	86
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	101
Tabel 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada Peserta Didik.....	104
Tabel 20. Hasil Uji Coba kelompok Kecil Pada Guru	105
Tabel 21. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pada Peserta Didik	106
Tabel 22. Hasil Penilaian Kelompok Besar Pada Guru	107
Tabel 23. Hasil Uji Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	116
Tabel 24. Uji Wilcoxon.....	117
Tabel 25. Uji homogenitas	117
Tabel 26. Uji t	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	63
Gambar 2. Pembuatan Kartu	97
Gambar 3. Peraturan Permainan KARTET MAGIZ.....	98
Gambar 4. Diagram Penilaian Ahli Media.....	100
Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi.....	102
Gambar 6. Diagram Uji Coba Kelompok Kecil.....	104
Gambar 7. Diagram Uji Coba kelompok Kecil Pada Guru.....	105
Gambar 8. Diagram Uji Coba kelompok Besar Pada Peserta Didik.....	107
Gambar 9. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pada Guru.....	108
Gambar 10. Diagram Motivasi Belajar Kelompok Besar	109
Gambar 11. Desain Kartu sebelum dan sesudah direvisi.....	111
Gambar 12. Tampilan penyimpanan kartu.....	112
Gambar 13. Tampilan Kartu	113
Gambar 14. Tampilan petunjuk penggunaan kartu	114
Gambar 15. Tampilan tempat penyimpanan kartu.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media	141
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	145
Lampiran 4. Lembar Respon Guru	150
Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar.....	156
Lampiran 6. Naskah Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	159
Lampiran 7. <i>Flowchart</i>	161
Lampiran 8. <i>Storyboard</i>	162
Lampiran 9. Peraturan Permainan.....	163
Lampiran 10. Lembar penilaian ahli materi	164
Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Media.....	172
Lampiran 12. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	175
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media	176
Lampiran 14. Hasil Penilaian Uji Coba Kecil.....	177
Lampiran 15. Hasil Penilaian Uji Coba Besar	178
Lampiran 16. Hasil Penilaian Motivasi Belajar	180
Lampiran 17. Uji Data Menggunakan SPSS.....	181
Lampiran 18. Produk akhir KARTET MAGIZ.....	183
Lampiran 19. Surat Izin Observasi.....	185
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian.....	187
Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	190
Lampiran 22. Dokumentasi	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap anak memiliki kesempatan dan hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Pendidikan bukan hanya untuk anak yang memiliki kondisi fisik dan mental yang normal, anak berkebutuhan khusus atau lebih dikenal dengan ABK merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dari anak normal pada umumnya. Kementerian Pendidikan Republik Indonesia melalui Permendiknas RI, 2009 menerangkan bahwa sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan pada semua peserta didik termasuk peserta didik berkebutuhan khusus baik dalam fisik dan mental. Baik dalam kecerdasan atau bakat untuk dapat mengikuti pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.

Saat ini, pemerintah melalui Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak telah mencanangkan program Sekolah Ramah anak yang memiliki salah satu prinsip yaitu diskriminatif. Prinsip non diskriminatif yang diterapkan pada SRA pemerintah berupaya melakukan pendidikan untuk semua tanpa adanya perbedaan akses untuk peserta didik salah satu upaya yang dilakukan adalah menerapkan sekolah inklusi. Sekolah menyelenggarakan pendidikan secara inklusif memiliki peserta didik yang memiliki hambatan baik fisik, komunikasi, dan emosi. Peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus berhak mendapatkan pendidikan yang sama dengan peserta didik normal. ABK merupakan anak yang mempunyai keistimewaan jika dibandingkan dengan anak normal. Pendidikan

inklusi membuka peluang seluas-luasnya bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) untuk bersekolah. Salah satu ABK yaitu anak *slow learner*. Lamban belajar (*slow learner*) adalah anak yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah normal tetapi belum termasuk *slow learner*. Salah satu kategori ABK yang dapat bersekolah di sekolah inklusi adalah anak berkebutuhan khusus dengan tipe *slow learner*. *Slow learner* merupakan kondisi anak tersebut mengalami lambat belajar dengan keterbatasan kognitifnya sehingga dalam mengikuti pembelajaran mengalami hambatan dalam proses penerimaan informasi dari guru.

Sekolah inklusi merupakan layanan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus tanpa memandang kondisi fisik, intelegensi, sosial, emosional, dan kondisi yang lain untuk belajar bersama dengan anak-anak normal di sekolah umum (Schmidt dan Cargan:2008). Sekolah inklusi menyediakan layanan pendidikan yang sama tanpa membedakan kemampuan yang telah disebutkan di atas. Proses pembelajaran di sekolah inklusi mengharuskan guru dapat melakukan pembelajaran dengan komprehensif terhadap peserta didik baik peserta didik normal maupun peserta didik ABK. Dalam proses pembelajaran tentu saja terdapat hambatan yang terjadi baik guru dalam melakukan pembelajaran dan peserta didik khususnya peserta didik ABK. Dalam beberapa hal mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir, merespon rangsangan dan adaptasi sosial, tetapi masih jauh lebih baik dibanding dengan yang *slow learner*, lebih lamban dibanding dengan yang normal, mereka butuh waktu yang lebih lama dan berulang-ulang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non akademik, dan karenanya memerlukan pelayanan pendidikan khusus.

Revolusi industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak kemajuan pendidikan dapat disaksikan dengan perkembangan yang pesat diantaranya munculnya istilah pendidikan abad 21. Jennifer Rita Nichols mengungkapkan bahwa istilah abad 21 sudah menjadi bagian integral dari sebuah pemikiran dan perencanaan pendidikan untuk masa yang akan datang. secara aktif pendidik dan administrator menelaah cara untuk mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan dengan sistem pendidikan yang telah berkembang lebih cepat dari masa lalu. Namun demikian, meskipun peserta didik belajar keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik dalam pembelajaran abad 21 atau lebih dikenal dengan tantangan abad 21. Tantangan pendidikan abad 21 yang biasa disingkat menjadi 4C *Creativity* (kreativitas), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi) (Aliftika et al, 2019:142). Tantangan abad 21 menitik beratkan pada proses belajar mengajar yang menuntut inovasi-inovasi bermunculan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan.

Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik tersebut terpantik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Duludu,2017). Penggunaan media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam memberikan materi yang bersifat abstrak sekalipun kepada peserta didik karena salah satu fungsi dari penggunaan media adalah membantu guru memahami hal-hal abstrak menjadi lebih konkret dan riil kepada peserta didik (Muhson, 2010). Pengembangan proses pembelajaran pada dasarnya sesuatu yang harus dilakukan

dalam setiap kesempatan. (Kurniawan:2023) menyatakan bahwa peserta didik sering merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran PJO hal ini dikarenakan karena peserta didik beranggapan bahwa pelajaran PJO dilakukan di luar kelas. Guru berperan penting dalam pengembangan proses pembelajaran karena hal tersebut dapat dilakukan secara langsung terhadap proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di sekolah. Dengan proses tersebut maka pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi kemampuan peserta didik yang disebut sebagai Pembelajaran Berpusat pada Peserta didik (*Student Centered Learning*).

Seorang guru harus dapat memberi ruang kepada peserta didik untuk belajar menurut ketertarikannya, gaya belajarnya, serta kemampuan belajarnya. Dalam pendekatan *student center*, guru sebagai fasilitator harus mampu membangkitkan ketertarikan terhadap sesuatu yang akan dipelajari serta mempunyai beragam pendekatan cara belajar sehingga peserta didik mampu memperoleh metode belajar yang paling sesuai baginya. Dengan demikian akan muncul interaksi antara guru dan peserta didik yang lebih terlihat, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif, pembelajaran individual menjadi pembelajaran kelompok (berbasis tim), dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan dapat memantik peserta didik untuk lebih aktif mencari pengetahuan daripada menunggu untuk diberikan. Terlebih peserta didik berkebutuhan khusus memerlukan pendampingan yang lebih dari peserta didik yang memiliki keadaan normal.

Anak berkebutuhan khusus dengan tipe *Slow learner* menurut Kemendikbud merupakan anak yang di sekolah mempunyai rata-rata di bawah enam sehingga

mempunyai risiko cukup tinggi untuk tinggal kelas. Peserta didik dengan karakteristik *slow learner* mengharuskan guru untuk lebih keras dalam proses pembelajaran. Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran PJOK di SMP. Apabila dilihat dari karakteristik materi tersebut dalam Kurikulum Merdeka atau KOSP. Bahwa materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang memiliki tujuan pembelajaran diantaranya mampu mengidentifikasi fakta dan konsep makanan sehat dan bergizi serta pengaruhnya terhadap kesehatan sesuai dengan pola hidup sehat. Hal inilah yang sukar dilakukan oleh peserta didik *slow learner* dimana peserta didik SL mempunyai keterbatasan dalam mengingat materi, sukar dalam berpikir abstrak, daya fantasi rendah dan daya konsentrasi rendah.

Pemerintah Kabupaten Bantul melalui Perbup No 58 Tahun 2019 tentang penyelenggaraan pendidikan inklusi di satuan pendidikan, bahwa setiap satuan pendidikan diwajibkan melaksanakan pendidikan inklusi di satuan pendidikannya. Berdasarkan hasil observasi di Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga (Dikpora) Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa SMP di Kabupaten Bantul terdapat sekolah inklusi sebanyak 58 sekolah dimana berbagai macam anak berkebutuhan.

Tabel 1. Anak Berkebutuhan di Sekolah Inklusi SMP Kabupaten Bantul

No	Jenis Penyandang Disabilitas	Jumlah
1	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Tuna Rungu)	8
2	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Tuna Netra)	3
3	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Tuna Daksa)	11

No	Jenis Penyandang Disabilitas	Jumlah
4	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (<i>Slow Learner</i>)	527
5	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Autis)	3
6	Jumlah Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Lainnya)	82
TOTAL		634

(Sumber: Dikpora Kab. Bantul:2023)

Berdasarkan data di atas peserta didik penyandang *slow learner* memiliki jumlah yang lebih banyak 83% dibandingkan dengan anak berkebutuhan khusus lainnya. Dari 58 sekolah inklusi yang ada di Kabupaten Bantul terdapat banyak kendala atau permasalahan yang kompleks salah satunya adalah tidak adanya dana khusus inklusi dan kurangnya guru pendamping khusus yang tidak merata.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap peserta didik dan guru ditemukan bahwa materi makanan bergizi sulit dipahami karena selama ini peserta didik hanya belajar menggunakan buku LKS, sehingga peserta didik khususnya *slow learner* perlu media pembelajaran yang kongkret. Proses pembelajaran PJOK di sekolah inklusi guru memiliki kendala dalam pemberian materi teori guru hanya memberikan materi menggunakan media LKS saja sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Hal ini dikarenakan peserta didik lebih memiliki minat saat mengikuti pembelajaran praktik yang dilakukan secara langsung di lapangan namun peserta didik memiliki minat yang rendah saat mengikuti proses pembelajaran PJOK dengan materi teori. Peserta didik *slow learner* dalam mengikuti pembelajaran PJOK memiliki kendala saat penerimaan materi yang dilakukan secara klasikal hal ini dikarenakan peserta didik *slow learner* tidak memiliki gambaran yang kongkret

dari materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan perlu dilakukan agar peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* dapat memahami dan menerap makanan bergizi sesuai pola hidup bersih sehat maka perlunya media yang tepat agar dapat membantu baik guru dan peserta didik saat proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Media pembelajaran kartu merupakan media yang mudah untuk diakses oleh seluruh siswa hal ini dikarenakan tidak memerlukan keterampilan dalam mengoperasikan gawai dan sejenisnya, media kartu merupakan media konkret dimana peserta didik *slow learner* memiliki kesukaran dalam menggunakan media abstrak. Selain itu, ketidaksiapan guru dalam melakukan proses pembelajaran PJOK kepada peserta didik berkebutuhan khusus mengakibatkan kurang maksimalnya penyampaian materi kepada peserta didik, hal ini terjadi karena tidak adanya pelatihan secara khusus kepada guru PJOK untuk melaksanakan proses pembelajaran PJOK selain guru yang mengajar di sekolah yang memiliki program khusus inklusi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran KARTET MAGIZ berupa kartu kwartet dengan materi makanan bergizi. Kartu kwartet ini berisi mengenai jenis-jenis zat gizi disertai dengan contoh gambar bahan makanan. Hal ini dikarenakan peserta didik *slow learner* sukar dalam berpikir secara abstrak dan daya ingat yang rendah, sehingga kartu ini didesain dengan konten yang sederhana tanpa kalimat yang terlalu panjang, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat memberi manfaat kepada peserta didik dan guru PJOK sehingga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar khususnya pada ranah kognitif. Oleh karena itu penulis berharap dengan media pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik *slow learner* dalam mempelajari materi makanan bergizi dan lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik dan guru dalam kegiatan KBM.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum optimalnya penerapan 4C, *Creativity* (kreativitas), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), dan *Collaboration* (kolaborasi) secara inklusif sebagai upaya penerapan pendidikan abad 21 untuk peserta didik *slow learner*.
2. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada era industri 4.0.
3. Anak *slow learning* sulit untuk memahami materi.
4. Rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi makanan bergizi.
5. Daya serap peserta didik dalam materi makanan bergizi sebagian besar belum memuaskan.
6. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, sangat sederhana dan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan peneliti pada bidang yang ingin digali lebih tajam pada penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti memberikan

batasan masalah pada penelitian ini berupa fokus pada pengembangan media pembelajaran kartu makanan bergizi, penilaian motivasi belajar setelah penggunaan media, dan tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik *slow learner* setelah menggunakan media pada jenjang Sekolah Menengah Pertama inklusi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis kartu kwartet pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah inklusi.
2. Bagaimana kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan peserta didik pada bentuk pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah inklusi.
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran KARTET MAGIZ dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik *slow learner* pada materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian beberapa masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis kartu kwartet pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah menengah pertama inklusi Kabupaten Bantul.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran KARTET MAGIZ pada materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* di sekolah menengah inklusi Kabupaten Bantul.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran KARTET MAGIZ dalam meningkatkan pemahaman peserta didik *slow learner* materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berbasis kwartet.
2. Media pembelajaran berisi materi makanan sehat bergizi seimbang.
3. Media pembelajaran sebagai pembantu dalam melaksanakan pembelajaran PJOK untuk peserta didik *slow learner*.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan sumbangan inovasi media pembelajaran dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mata pelajaran PJOK materi pola hidup sehat makanan sehat dan bergizi seimbang.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi sumber belajar materi pola hidup sehat makanan sehat dan bergizi seimbang.

- c. Sebagai referensi untuk pengembangan penelitian media yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Media pembelajaran Kartu kwartet dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi pola hidup sehat makanan sehat dan bergizi seimbang.
- 2) Penelitian ini membantu mempermudah belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PJOK khususnya materi pola hidup sehat makanan sehat dan bergizi seimbang.

b. Bagi guru

- 1) Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah inklusi.
- 2) Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik berkebutuhan khusus.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dilakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. pengembangan media pembelajaran Kartu Kwartet Makanan Bergizi (KARTET MAGIZ) ini dibuat agar peserta didik *slow learner* dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi makanan sehat dan bergizi seimbang dapat menjadi aktif, interaktif, menarik, dan mudah dipahami serta meningkatkan jiwa kompetitif. Hasil pengembangan ini berupa

produk permainan kartu kwartet yang dimainkan kapan saja dan dimana saja serta dalam produk KARTET MAGIZ terdapat jenis zat gizi, contoh bahan makanan yang mengandung zat gizi, dan gambar contoh.

2. Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasitoni*) sesuai dengan karakteristik media pembelajaran berupa permainan kartu kwartet.
3. Keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu pada ruang lingkup jenjang sekolah menengah inklusi di Kabupaten Bantul dengan jenis anak berkebutuhan khusus *slow learner*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting sebagai konsep terbentuknya tindakan seseorang. Pengetahuan adalah hasil dari pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap sebuah objek melalui indera yang dimiliki manusia. (Bird;2022) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan ilmu yang mengetahui epistemologi ilmu yang menolak empirisme. Dimana pengetahuan adalah sebuah pemikiran berdasarkan bukti yang ada. Pengetahuan biasanya diperoleh melalui inferensi terhadap penjelasan dimana terdapat bukti-bukti yang tidak dapat dipalsukan. (Modreanu:2022) menyatakan bahwa pengetahuan sebagai konsep *cluster* yang menunjukkan fitur-fitur yang relevan namun tidak hanya ditangkap oleh definisi apapun.

Pengetahuan dapat bersifat umum, ilmiah, filosofis, politik, hukum, dll. Sumber dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti asal. Pengetahuan dan ilmu pengetahuan tidak dibedakan dalam sumbernya. (Suaedi:2016:21-23) menjelaskan secara epistemologi pengetahuan bersumber dari bahasa Yunani "*Knowlage*". Dalam *Encyclopedia of Philosophy* bahwa pengetahuan didefinisikan sebagai pengetahuan yang benar. Pengetahuan

adalah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu yaitu dari hasil kenal, sadar, insaf, mengerti, dan pandai. (Suaedi:2016:21) menjelaskan berdasarkan kamus filsafat bahwa pengetahuan merupakan proses kehidupan yang diketahui manusia secara langsung dari kesadarannya sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli pengetahuan adalah proses seseorang dalam mendapatkan pengalaman secara langsung dari kesadarannya sendiri melalui proses berpikir untuk mendapatkan sebuah kebenaran.

b. Jenis Pengetahuan

Pengetahuan adalah sebuah kebenaran dan kebenaran adalah sebuah pengetahuan. (Baharudin Salam dalam (Suaedi:2016:2022) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh manusia terdapat empat macam, diantaranya:

- 1) Pertama, pengetahuan biasa, yaitu pengetahuan yang dikatakan dengan istilah *common sense*, dimana ia menerima secara baik dikarenakan jenis pengetahuan ini mengatakan apa yang sebenarnya diketahui.
- 2) Kedua, pengetahuan ilmu, ilmu sebagai penerjemah dari *science* yang pada prinsipnya merupakan usaha untuk mengorganisasikan dan mensistematisasikan *common sense*. Suatu pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Ketiga, pengetahuan filsafat yaitu pengetahuan yang diperoleh dari sebuah pemikiran yang kontemplatif dan spekulatif dengan lebih menekankan pada universalitas dan kedalaman mengenai kajian tentang sesuatu.
- 4) Keempat, pengetahuan agama yaitu pengetahuan yang diperoleh hanya dari Tuhan melalui perantara utasan-Nya. Pengetahuan agama bersifat mutlak dan wajib diyakini oleh para pemeluk-Nya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dimiliki manusia memiliki beberapa jenis yang dibedakan melalui cara pikirnya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran memiliki kata dasar belajar yang merupakan proses internal yang kompleks dimana proses tersebut adalah seluruh mental ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hamalik (2017:57) menjabarkan mengenai pembelajaran adalah sebuah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal serupa juga disampaikan Patmiarsih (2020: 20) yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan Berdasarkan hal tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu proses perubahan tingkah laku dimana proses tersebut berlangsung secara internal dengan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang

manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapan pun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. (Hidayati:2016:4) menjelaskan pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar dimana didalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik atau sebaliknya, untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekolah. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik peserta didik dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Secara umum, pembelajaran dapat diartikan dengan proses yang dilakukan guru agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar guna memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

3. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani menurut Putra (2020: 20), merupakan bagian sistem pendidikan secara menyeluruh yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu mencakup semua aspek baik organik, motorik, dan kognitif maupun afektif. Sedangkan menurut Patmiarsih (2020: 21) menyebutkan bahwa pembelajaran PJOK adalah sebagai suatu bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh melalui aktivitas jasmani yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan kemampuan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dengan demikian, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Jasmani menurut Hidayati (2016: 5) Pendidikan Jasmani bertujuan untuk membelajarkan peserta didik melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, dan sikap sportif. Hal serupa juga disampaikan oleh Purnama (2016: 13) yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan motorik semata, namun juga untuk

mengembangkan kemampuan individu secara keseluruhan baik pengetahuan dan juga sikap.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sis Diknas, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa Pendidikan Jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional turut dikembangkan, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut dikembangkan, baik langsung maupun secara tidak langsung. Pengertian Pendidikan Jasmani menurut Purnama (2016: 20) pendidikan jasmani adalah proses belajar melalui aktivitas jasmani untuk mengembangkan kemampuan individu secara menyeluruh.

(Kanca:2017) menyatakan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan gaya hidup sehat dan aktif, sportivitas, dan kecerdasan emosional. Dari pernyataan yang disebutkan oleh Kanca dapat ditarik sebuah

kesimpulan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik yang berwujud aktivitas jasmani.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga, dan pendidikan mengenai kesehatan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan jasmani bertujuan mengembangkan individu secara organik, *neuro muscular* intelektual, dan emosional. Pendidikan ini berpusat pada peserta didik dengan sasaran perkembangan individu yang menggunakan otot-otot besar yang tidak diberikan oleh usaha-usaha pendidikan lain dengan sistematis pengembangan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu sarana atau wadah untuk mendidik peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat berkembang dengan baik. Selain itu, pendidikan jasmani juga mendidik peserta didik melalui rohani sehingga peserta didik memiliki kepribadian yang baik pula.

b) Ruang Lingkup Mata Pelajaran PJOK

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) Aspek Pembelajaran Kebugaran Jasmani

- (a) Memahami dan mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
- (b) Memahami dan mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Memahami

dan mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

- (c) Memahami dan mempraktikkan gerak spesifik seni beladiri.
- (d) Memahami dan mempraktikkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) dan pengukuran hasilnya.
- (e) Memahami dan mempraktikkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan (kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi) serta pengukuran hasilnya.
- (f) Memahami dan mempraktikkan penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan dan keterampilan secara sederhana.

(2) Aspek Pembelajaran Permainan dan Olahraga

- (a) Memahami dan mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
- (b) Memahami dan mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
- (c) Memahami dan mempraktikkan variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.
- (d) Memahami dan mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri.
- (e) Memahami dan mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
- (f) Memahami dan mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
- (g) Memahami dan mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.
- (h) Memahami dan mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik seni beladiri.

(3) Aspek Pembelajaran Kesehatan

- (a) Memahami dan memaparkan perkembangan tubuh remaja yang meliputi perubahan fisik sekunder dan mental.
- (b) Memahami dan memaparkan pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.
- (c) Memahami dan memaparkan perlunya pencegahan terhadap “bahaya pergaulan bebas”.
- (d) Memahami dan memaparkan cara menjaga keselamatan diri dan orang lain di jalan raya.
- (e) Memahami dan memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain.

- (f) Memahami dan memaparkan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit.

4. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Mata Pelajaran PJOK

Dwi Siswoyo dkk, (2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial, dan makhluk Tuhan. Menurut pengertian tersebut dalam suatu lingkup pendidikan seorang peserta didik harus mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga ada perubahan yang signifikan bagi dirinya dan lingkungan sekitar dalam perubahan ke arah yang lebih baik. Berdasarkan apa yang menjadi hakikat fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

5. Pola Hidup Bersih Sehat

a. Pengertian Budaya Hidup Sehat

Seseorang dapat dikatakan hidup sehat apabila orang tersebut terbebas dari masalah jasmani (fisik) ataupun masalah rohani (mental). (Syahreni :2011:6) menyatakan bahwa kondisi kesehatan seseorang yang baik mencakup aspek fisik, mental, dan sosial. Menurut Kemenkes RI (2014:4). Seseorang dapat dikatakan melaksanakan pola hidup bersih sehat atau PHBS apabila seseorang tersebut tidak memiliki masalah kesehatan berupa: penyakit fisik dan non fisik. PHBS menurut Syahreni (2011:6) adalah suatu

tindakan seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatannya serta mencegah berbagai risiko penyakit.

PHBS sejatinya menjadikan suatu kebiasaan yang. Kebiasaan PHBS harus diajarkan kepada anak-anak sedini mungkin. Apabila anak pembiasaan melakukan PHBS sejak dini. Maka akan berimbas dan membekas pada diri anak tersebut dan tidak mudah hilang pada tahap perkembangan selanjutnya. Membentuk suatu kebiasaan budaya hidup sehat bukan hanya menjadi tugas orang tua saja melainkan dapat juga dilakukan pembiasaan-pembiasaan di sekolah, salah satunya dengan mata pelajaran PJOK di sekolah.

b. Manfaat Budaya Hidup Sehat

Menurut Sayhrenei (2011:7) manfaat melakukan budaya hidup sehat sebagai berikut:

- 1) Terbebas dari beberapa macam penyakit.
- 2) Melindungi dari berbagai potensi terkena kecelakaan seperti jatuh, terkena racun.
- 3) Anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.

Terdapat beberapa kegiatan yang perlu diperhatikan untuk mencapai hidup sehat (Kemnekes RI (2014:6).

1) Olahraga

Olahraga merupakan kegiatan yang mudah dilakukan. Salah satu cara menunjang tercapainya hidup sehat seseorang adalah dengan

berolahraga. Gerak badan yang tepat untuk seseorang dan teratur sangat berguna untuk kesegaran jasmani dan kesehatan tubuh.

2) Istirahat cukup

Istirahat tidak hanya mengurangi aktivitas otot, akan tetapi juga meringankan ketegangan pikiran, dan menentramkan rohani. Istirahat cukup dapat dipenuhi dengan berbagai macam cara misalnya: melihat televisi, mengobrol dengan teman, membaca buku bacaan dan sebagainya.

3) Tidur

Pada malam hari seseorang sebaiknya tidur lamanya 6 jam. Tidur adalah cara paling baik untuk mendapatkan istirahat. Apabila seseorang kurang tidur kesehatan tubuh akan terganggu. Akibatnya kurang tidur berdampak pada tubuh begitu terasa, apabila dilakukan terus menerus akan semakin terasa akibatnya.

c. Pola Makan Sehat, Bergizi, dan Seimbang

Setiap makhluk hidup pasti membutuhkan makanan, tanpa suplai makanan makhluk hidup akan sukar dalam melakukan aktivitas sehat-hari. Selain untuk sumber energi makanan juga memiliki zat pembangun dan zat pengatur dalam tubuh seseorang. Menurut Ernawati (2019:41) makanan merupakan bahan yang berasal dari nabati (tumbuhan) dan hewani (binatang). Sedangkan menurut Muhajir (2017:379) Makanan sehat adalah makanan yang higienis dan mengandung banyak gizi yang cukup dan seimbang.

(Almatsier:2001), Zat gizi merupakan ikatan ilmiah yang diperlukan tubuh untuk menjalankan fungsinya, yaitu menghasilkan energi, membangun dan menjaga jaringan, dan mengatur proses kehidupan seseorang. Menurut Mawarto, dkk (2023:69). Adapun sesuai dengan fungsi zat pada makanan, zat-zat gizi yang diperlukan oleh tubuh dengan jumlah yang memenuhi kebutuhan dan setiap zat dalam perbandingannya yang sesuai dengan garis gizi dalam perbandingan yang sesuai dengan sesuai atau seimbang satu dengan lainnya. Sesuai dengan fungsinya zat-zat gizi dapat digolongkan menjadi tiga, antara lain sebagai berikut:

- 1) Sebagai zat tenaga: karbohidrat, lemak, protein.
- 2) Zat pembangun: protein, mineral, protein.
- 3) Zat pengatur: vitamin, mineral, protein, dan air.

Dari penggolongan tersebut dapat dilihat bahwa beberapa zat gizi memiliki fungsi lebih dari satu. Misalnya, protein dapat berfungsi sebagai zat pembangun, zat tenaga, maupun zat pengatur.

Adapun macam-macam zat gizi dalam makanan sehari-hari sebagai berikut:

1) Karbohidrat

Hidrat arang atau lebih dikenal sebagai karbohidrat atau KH adalah zat pada makanan yang berfungsi sebagai sumber tenaga seseorang dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Karbohidrat memiliki susunan dari unsur karbon (C), hidrogen (H), dan oksigen (O₂). dalam tubuh karbohidrat akan dibakar menghasilkan tenaga panas yang digunakan seseorang sebagai

sumber tenaga. Adapun bahan makanan yang mengandung karbohidrat antara lain seperti: nasi, jagung, kentang, ketela, sagu, dll.

Sedangkan menurut (Almatsier:2001:29), dijelaskan bahwa karbohidrat memiliki dua golongan yaitu karbohidrat sederhana dengan memiliki satu molekul dan karbohidrat kompleks memiliki lebih dari satu molekul.

2) Lemak

(Almatsier,2001:51) mengungkapkan bahwa lemak termasuk dalam senyawa-senyawa Lipida yang umum dikenal dalam makanan, malam, fosfolipifa, sterol, dan ikatan lain dengan jenis yang sama terdapat dalam makanan dan tubuh manusia. Dengan memiliki sifat yang sama yaitu larut dalam pelarut nonpolar. Molekul pada lemak terdiri dari unsur-unsur seperti: karbon (c), hidrogen (H), dan oksigen (O₂). Selain karbohidrat lemak juga memberikan tenaga bagi tubuh berupa cadangan makanan yang disimpan dalam bentuk lemak. Selain sebagai sumber tenaga lemak juga berfungsi sebagai zat pelarut vitamin A, D, E, K..

3) Protein

Protein berasal dari bahasa Yunani yang yaitu *proteos* memiliki arti “yang utama” atau “yang didahulukan”(Almatsier:2001:77)., Protein adalah merupakan bagian dari semua sel hidup dan merupakan bagian terbesar dari tubuh setelah air. Protein dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu protein hewani dan protein nabati. Protein berfungsi sebagai zat pembangun, selain itu juga menjadi zat pengatur dan zat tenaga.

4) Zat-zat mineral

Walaupun zat mineral hanya sedikit dibutuhkan oleh tubuh namun zat-zat ini mempunyai peranan penting dalam berbagai proses tubuh, yaitu sebagai zat pembangun dan zat pengatur pada tubuh. Adapun zat-zat mineral yang dibutuhkan oleh tubuh seperti:

Tabel 2. Fungsi dan sumber zat mineral

Macam zat mineral	Fungsi dalam tubuh	Sumber zat mineral
Kalsium (Ca)	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai pembentuk tulang dan gigi.• Sebagai katalisator perubahan protombin menjadi thrombin dalam proses pembekuan darah.• Sebagai proses dalam kontraksi pelepasan otot-otot	Susu, ikan teri kering, kacang-kacangan kering, sayuran hijau, bayam, kelor, sawi hijau, daun singking, kacang panjang, kangkung.
Fosfor (P)	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai bahan pembentuk tulang dan gigi.• Merupakan bagian penting dari inti sel.• Mengatur keseimbangan asam basa dalam darah• Mengatur proses dalam metabolisme• Mengatur proses oksidasi.	Daging, hati, ikan teri kering, kuning telur, kacang-kacangan kering, dan bekatul.
Sulfur (S)	<ul style="list-style-type: none">• Diperlukan oleh semua sel karena merupakan bagian dari <i>asam amino cysteine</i> dan <i>methionine</i>.• Merupakan bagian penting dari vitamin B1.	Bahan makanan yang mengandung sumber protein (daging, ikan, kacang-kacangan).
Yodium	<ul style="list-style-type: none">• Bahan pembentuk hormon <i>thyroksin</i>	Bahan-bahan makanan yang berasal dari laut dan bahan makanan

Macam zat mineral	Fungsi dalam tubuh	Sumber zat mineral
		yang tumbuh di dekat pantai.

(Almatsier:2001)

5) Vitamin

Vitamin merupakan zat-zat organik kompleks dengan kebutuhan tubuh sangat kecil dan pada umumnya tidak dapat dibentuk oleh tubuh (almatsier:2001:151). Terdapat dua sifat dari vitamin yaitu vitamin larut di air dan vitamin larut lemak.

Menurut (Almatsier:2001:153), bahwa vitamin larut lemak memiliki peranan faali tertentu di dalam tubuh yang biasanya tidak dikeluarkan melalui urin. Adapun contoh vitamin larut lemak adalah vitamin A, D, E, dan K. sedangkan vitamin larut air adalah komponen sistem enzim yang banyak terlibat dalam membantu metabolisme energi. Adapun contoh vitamin larut air adalah vitamin C dan B kompleks.

Kandungan vitamin Sebagian besar terdapat pada buah dan sayuran. Menurut Bvenura (2017), menyatakan bahwa bahwa buah-buahan dan sayur-sayuran liar kaya nutrisi dan tinggi fitokimia, terutama antioksidan sehingga kemungkinan besar berperan penting dan positif dalam mewujudkan pola makan yang sehat dan seimbang. sedangkan menurut (Matthews (1979), bahwa buah-buahan dan sayur-sayuran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap nutrisi manusia, dengan vitamin A dan C sebagai kontributor terbesar, namun juga menyediakan sejumlah besar vitamin dan mineral penting lainnya.

Selain itu menurut Slavin (2012), pentingnya mengonsumsi buah-buahan dikarenakan setengah dari piring Anda harus berupa buah-buahan dan sayur-sayuran, karena keduanya menyediakan serat makanan, vitamin, mineral, fitokimia, dan dikaitkan dengan rendahnya insiden penyakit kardiovaskular dan obesitas.

6) Air

Cairan tubuh berkaitan erat dengan mineral yang terlarut di dalamnya. Semua proses kehidupan berlangsung di dalam cairan tubuh yang mengandung mineral. Air merupakan zat yang penting untuk tubuh, Sebagian besar tubuh kita terdiri dari air. Menurut (Almatsier:2004:220), menjelaskan bahwa air merupakan cairan bagian tubuh, 55-60% dari berat badan orang dewasa sedangkan kandungan air pada bayi waktu lahir adalah 75%.

Menurut (Almatsier:2004:221), air memiliki berbagai fungsi yang penting untuk tubuh seperti:

a) Sebagai pelarut dan alat angkut

Air di dalam tubuh berfungsi sebagai pelarut zat-zat gizi berupa monoakarida, asam amino, lemak, vitamin, dan mineral serta bahan-bahan yang diperlukan oleh tubuh seperti oksigen dan hormon-hormon.

b) Fasilitator pertumbuhan

Air berperan sebagai bahan jaringan tubuh diperlukan untuk pertumbuhan. Dalam hal ini air berfungsi sebagai zat pembangun.

c) Pengatur suhu

Kemampuan air sebagai penyalur panas, air memegang peranan penting dalam mendistribusikan panas di dalam tubuh. Kelebihan panas yang dihasilkan dari metabolisme energi diperlukan untuk mempertahankan suhu tubuh pada 37⁰C. suhu normal pada seseorang paling cocok untuk bekerjanya enzim-enzim di dalam tubuh.

7) Serat

Asupan serat sangat penting bagi tubuh manusia. Menurut (Puspitarini:2012). Asupan serat dapat memberikan manfaat bagi kesehatan diantaranya dapat menurunkan risiko terjadinya penyakit jantung koroner, stroke, hipertensi, diabetes, obesitas, dan gangguan pencernaan. Sedangkan menurut (Chandalia:2000)., bahwa Asupan tinggi serat makanan, terutama serat larut, meningkatkan kontrol glikemik, menurunkan hiperinsulinemia, dan menurunkan konsentrasi lipid plasma pada pasien diabetes tipe 2.

Berdasarkan penjelasan di atas, setiap manusia memerlukan sumber gizi yang cukup untuk menunjang Kesehatan sehari-hari. Pengetahuan mengenai makanan sehat dan bergizi seimbang menjadikan seseorang paham dalam penerapan makanan sehat dan bergizi seimbang

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuai yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. (Yaumi,

2018: 6). Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak kata “medium” yang memiliki arti antara, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2016:3). Secara sederhana Duludu (2017: 10) mengemukakan bahwa media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Pesan atau informasi yang dimiliki oleh seseorang memerlukan media untuk bisa menyalurkan dan membagikan informasi tersebut kepada orang yang ingin diberi informasi. Dengan demikian media merupakan hal yang penting adanya agar dapat menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima pesan.

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didiknya sehingga peserta didik tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Duludu, 2017: 9). Guru biasanya menggunakan minimal buku paket pembelajaran atau sekedar menulis materi pelajaran di papan tulis. Hal-hal menarik seperti penayangan *slide power point* pembelajaran dilakukan guru agar murid atau peserta didiknya memperhatikan dan tumbuh rasa ingin tahu akan pembelajaran yang diajarkan guru.

Media pembelajaran merupakan perangkat lunak (*software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi dapat sampai

kepada penerima (Muhson, 2010: 3). Bentuk riil dari media pembelajaran disebutkan langsung oleh Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4-5) yaitu berupa buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, slide, foto, grafik, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh hal yang berfungsi sebagai perantara tersampainya pesan dari guru kepada peserta didik yang akan memudahkan guru dalam memahami materi yang diajarkannya kepada peserta didik serta membantu menarik minat belajar peserta didik pada pembelajaran tersebut.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis dan bentuk sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Pada saat guru akan menggunakan media untuk membantunya dalam proses pembelajaran, guru harus menyesuaikan pemilihan jenis media dengan metode pembelajaran yang dipilihnya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Berikut merupakan jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli: Menurut Sanjaya (2011: 172-173) jenis media dibedakan sebagaimana media tersebut dilihat/dipandang. Berikut adalah klasifikasi jenis-jenis media menurut Wina Sanjaya:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi 3 yaitu: a) Media yang dapat didengar saja (hanya memiliki suara) yang disebut media auditif
- b) Media yang hanya dapat dilihat saja (tidak ada unsur suara)/media

visual c) Media yang memiliki suara dan dapat dilihat (media audiovisual).

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi 2 yaitu:
 - a) Media yang memiliki daya input luas dan bersamaan b) Media yang memiliki daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dilihat dari teknik/cara pemakaiannya, media dibagi menjadi 2 yaitu:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi.

Menurut Suryani, Setiawan, & Putria, media pembelajaran dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- 1) Media Tradisional, jenis ini terdiri dari 8 bentuk sebagai berikut:
 - a) Visual diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaqueer*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b) Visualisasi yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu.
 - c) Audio, seperti piringan, pita kaset.
 - d) Penyajian multimedia, seperti *slide* plus suara (tape), *multi image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
 - f) Cetak, seperti buku teks, modul, *work book*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*handout*).
 - g) Permainan, seperti teka-teki, modul, simulasi, permainan papan,
 - h) Realita, seperti model, spesimen (contoh) dan manipulatif.
- 2) Media Teknologi Mutakhir, jenis ini terdiri dari 2 bentuk sebagai berikut:
 - a) Media berbasis komunikasi, seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis *mikroprosesor*, seperti *computer-assisted*, *intruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Yamin (2016: 187), penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar yang digunakan oleh guru adalah sebagai berikut: 1) *Handout*; 2) Konsep Map; 3) Papan Tulis; 4) *Chart*; 5) *Bulletin Board*; 6) *Flip Cahrt*; 7) *Opeque Projector*; 8) *Interactive Optical Disk*; 9) *Film Strip*; 10) *Liquid Crystal Display (LDC) Projection Panel*; 11) *Slide Sound*; 12) Film 8mm; 13) *Overhead Projector (OHP) Overhead Transparancy (OHT)*; 14) *Vidio Tape*; 15) *Computer Assisted Instruction*.

Penggunaan media pembelajaran yang sangat intensif hampir 100% guru di Indonesia adalah media papan tulis yang merupakan sarana sekolah yang tentu disediakan di setiap kelas. Namun, menurut Yamin (2016), apabila satuan pendidikan merupakan sekolah yang modern maka akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan media yang memiliki banyak kelebihan.

7. Kartu Pembelajaran

a. Pengertian Kartu Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014: 115) kartu bergambar merupakan sebuah kartu yang mengingatkan peserta didik mengenai sesuatu yang berkaitan dengan simbol, gambar atau teks yang ada dalam kartu tersebut. Selain itu, pendapat lain menyebutkan bahwa kartu bergambar diartikan sebagai kartu kecil yang dapat menuntun peserta didik untuk mengingat sesuatu terkait konten yang ada pada kartu (Herlina, 2020: 317). Umumnya kartu bergambar berukuran 8 x 12 cm atau bergantung pada besar kecilnya kelas

yang dihadapi. Kartu bergambar biasanya memiliki dua sisi, yaitu sisi depan menampilkan kata atau gambar dan bagian belakang menampilkan teks penjelasan dari gambar terkait. Pembelajaran dengan media kartu merupakan pembelajaran langsung yang di dalamnya mengandung kegiatan belajar 5M (mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengamati) (Umar, 2016: 1290). Kartu dapat menjadi media pembelajaran yang menarik apabila penggunaannya dipadukan dengan pembelajaran berbasis *m-learning*. Melalui inovasi media peserta didik dapat menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena suasana belajar menjadi berbeda. Sedangkan menurut (Agustina, 2011) menyebutkan bahwa kartu kwartet adalah jenis permainan kartu bergambar dengan judul gambar ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya diperbesar atau dipertebal. Kartu kwartet sebagai kartu yang memiliki bentuk persegi panjang dengan kertas yang tebal, memiliki gambar sebagai materi di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kwartet adalah kartu bergambar merupakan kartu yang terdiri atas dua sisi yang menampilkan materi berupa gambar atau simbol untuk membantu peserta didik dalam belajar.

b. Keunggulan Media Kartu

Menurut Zubaidilah (2019: 48) media kartu bergambar memiliki keunggulan yang diantaranya, yaitu (1) mudah untuk dibawa, (2) pokok bahasan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar, dan (3)

menyenangkan karena biasanya media kartu diterapkan dalam bentuk permainan. Sejalan dengan pendapat tersebut (Susilowati, 2019:150) menyatakan bahwa kartu bergambar atau *flashcard* memiliki ukuran yang setara dengan *postcard* sehingga mudah untuk dibawa, memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan dan mudah diingat oleh peserta didik. Dengan demikian, penyampaian materi menggunakan kartu bergambar diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi yang disajikan.

Menurut Shafa,dkk (2022) menjelaskan bahwa keunggulan dari penggunaan media kartu yaitu: 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) mudah untuk diingat oleh peserta didik, 3) melatih berbagai aspek salah satunya kemandirian peserta didik. Rahman (2021), juga menjelaskan bahwa penggunaan media kartu juga dapat mempertajam daya ingat peserta didik, kemandirian, dan meningkatkan pengetahuan yang didik.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan bahwa media pembelajaran berbasis kartu lebih mudah dibawa sehingga guru tidak kesulitan dalam mempersiapkan media untuk melaksanakan pembelajaran.

8. Pendidikan Inklusi

a. Pengertian Pendidikan Inklusi

Pendidikan nasional saat ini menerapkan program Sekolah Ramah Anak dengan salah satu isu yang menarik dalam pendidikan nasional adalah mulai berkembangnya sistem pendidikan yang dapat memberikan

kesempatan kepada peserta didik berkebutuhan khusus agar dapat mendapatkan pembelajaran di lingkungan yang sama dengan anak normal di sekolah formal. Pendidikan diperuntukkan bagi manusia yang hidup, tanpa membedakan status sosial, baik peserta didik normal maupun berkebutuhan khusus yang dikenal dengan pendidikan inklusi. Menurut Permendiknas No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa. Pendidikan inklusif didefinisikan sebagai sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan pada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama sama dengan peserta didik pada umumnya.

Pendidikan inklusi adalah pendidikan yang mengikutsertakan anak-anak berkebutuhan khusus untuk belajar bersama-sama dengan anak-anak yang sebayanya di sekolah reguler dan pada akhirnya mereka menjadi bagian dari masyarakat tersebut, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif (Moelyono, 2008). Inklusi dapat pula berarti bahwa tujuan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki hambatan, yaitu tujuan pendidikan bagi peserta didik yang menyeluruh. Inklusi dapat berarti penerimaan anak-anak yang mempunyai hambatan ke dalam kurikulum, lingkungan, interaksi sosial, dan konsep diri. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan

hidupnya agar lebih bermartabat. Karena itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu kepada setiap warganya tanpa terkecuali termasuk mereka yang memiliki perbedaan dalam kemampuan (difabel) seperti yang tertuang pada UUD 1945 pasal 31 (1). Namun sayangnya sistem pendidikan di Indonesia belum mengakomodasi keberagaman, sehingga menyebabkan munculnya segmentasi lembaga pendidikan yang berdasar pada perbedaan agama, etnis, dan bahkan perbedaan kemampuan baik fisik maupun mental yang dimiliki oleh peserta didik. Jelas segmentasi lembaga pendidikan ini telah menghambat para peserta didik untuk dapat belajar menghormati realitas keberagaman dalam masyarakat.

Pocock (2018), menjelaskan bahwa Pendidikan inklusi adalah Pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik berkebutuhan khusus untuk terlibat dalam partisipasi bermakna dalam program Pendidikan reguler.

Pendidikan inklusi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sebuah program pendidikan yang melayani dan seluruh peserta didik tanpa membedakan kemampuan peserta didik normal dan berkebutuhan khusus. Baik secara sosial ekonomi, emosi, dan kemampuan. Dengan menggabungkan anak berkebutuhan khusus dengan anak normal dalam satu lingkungan belajar.

b. Pendidikan Jasmani Inklusi

(Goodwind,2000), menjelaskan bahwa pendidikan inklusi dapat memberikan peserta didik penyandang disabilitas memiliki rasa dan partisipasi bermakna. Sedangkan Morisson (2019), menyatakan pendidikan inklusi merupakan program pendidikan yang memerlukan pedagogi khusus, pengembangan profesional dengan proses pembelajaran yang kolaboratif..

Sedangkan menurut (Ivanna:2014), menyatakan bahwa pendidikan jasmani inklusi dapat meningkatkan perubahan positif dalam kesehatan mental anak berkebutuhan khusus. Menurut Widyawan (2022), bahwa pendidikan jasmani inklusi harus dibangun secara harmonis dan dinamis antara guru, peserta didik, dan orang tua dengan tujuan perkembangan anak berkebutuhan khusus.

(Emily,2019) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani inklusi memiliki tujuan untuk memenuhi standar pendidikan nasional, membantu perkembangan peserta didik berkebutuhan khusus,

Berdasarkan pengertian menurut para ahli bahwa pendidikan jasmani inklusi memiliki nilai penting dalam memastikan bahwa semua individu, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, dapat mengakses dan mengambil bagian dalam kegiatan fisik dan olahraga. Selain itu Pendidikan jasmani inklusi dapat membantu dalam pembangunan kemampuan sosial dan interpersonal. Melibatkan semua siswa dalam kegiatan fisik bersama dapat meningkatkan pemahaman, toleransi, dan dukungan antar siswa.

(Pocock,2018) menyatakan bahwa pendidikan jasmani inklusif untuk peserta didik berkebutuhan khusus harus memperhatikan pemangku

kepentingan dalam kebijakan pelaksanaan pendidikan inklusi khususnya pendidikan jasmani. Guru harus memiliki sikap positif terhadap peserta didik berkebutuhan khusus.

9. Anak Berkebutuhan Khusus *Slow Learner*

a. Pengertian *Slow Learner*

Anak dengan lamban belajar atau yang lebih dikenal dengan istilah *slow learner* merupakan salah satu dari anak berkebutuhan khusus. Hal ini dipertegas oleh pendapat Ms. Sengketa Kayuhan dalam artikel ilmiahnya *Slof Leander: Their Psychology and Educational Programmes* di *Sampurnanand Sanskrit University Varanasi, India*. Peserta didik yang memiliki ketertinggalan/ABK tidak mencapai sebuah keselarasan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan diusia mereka. Sedangkan definisi *slow learner* yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI adalah anak yang di sekolah mempunyai rata-rata di bawah enam sehingga mempunyai risiko cukup tinggi untuk tinggal kelas.

Chauhan (2011) menyatakan, peserta didik *slow learner* adalah seorang yang lambat belajar salah satunya yang belajar dengan kecepatan lebih lambat dari rata-rata. Penyebab lambatnya belajar adalah rendahnya intelegensi belajar. Peserta didik *slow learner* mempunyai tingkat intelegensi di bawah rata-rata sekitar 75 – 90. Pada umumnya anak-anak tersebut mempunyai nilai yang cukup buruk untuk semua mata pelajaran karena mereka kesulitan dalam menangkap pelajaran. Mereka

membutuhkan penjelasan yang berulang-ulang untuk satu materi pengajaran, menguasai keterampilan dengan lambat bahkan beberapa keterampilan tidak dikuasai. Peserta didik *slow learner* hampir dapat ditemui pada setiap sekolah inklusif. Lisdiana (2012: 1) mengatakan bahwa kurang lebih 14,1% anak termasuk anak lamban belajar. Pengertian lain menurut (Hartini,2017) menyatakan anak *slow learner* merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang memerlukan layanan pendidikan khusus di sekolah inklusi.

Berdasarkan teori di atas, peserta didik *slow learner* memiliki rata-rata kemampuan kognitif lebih rendah dari peserta didik normal dan penyerapan informasi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. (Hartini,2017) menyatakan bahwa anak berkebutuhan khusus *slow learner* memiliki permasalahan belajar seperti: 1) kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak; 2) memiliki kosa kata yang terbatas; 3) memiliki motivasi belajar yang rendah; 4) membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami suatu materi dibandingkan peserta didik normal seusianya; 5) memerlukan pengulangan dalam penjelasan materi

b. Karakteristik Peserta Didik *Slow Learner*

Apabila melihat beberapa karakteristik peserta didik *slow learner* menurut Steven R. Shaw (2010: 15). yaitu ; a) memiliki kecerdasan dan prestasi akademik yang rendah, tetapi berbeda dari anak dengan masalah kognisi atau berkesulitan belajar; b) anak dapat menunjukkan prestasi yang lebih tinggi

ketika informasi disampaikan dalam bentuk konkret, tetapi akan mengalami kesulitan mempelajari konsep dan pelajaran yang bersifat abstrak; c) anak mengalami kesulitan kognitif dalam mengorganisasi materi baru dan mengasimilasi informasi baru ke dalam informasi sebelumnya; d) anak membutuhkan tambahan waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas, serta latihan tambahan untuk mengembangkan keterampilan akademik yang setingkat dengan teman sebayanya. Sedangkan menurut Mansyur (2022), menyatakan bahwa anak *slow learner* merupakan anak yang mengalami keterlambatan dalam belajar. Hal ini dapat ditunjukkan pada situasi Dimanah seorang anak *slow learner* belum mampu menguasai informasi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

Proses pembelajaran peserta didik *slow learner* dijabarkan bahwa Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus *slow learner* memiliki keterbatasan berpikir, daya ingat yang rendah, sukar untuk berpikir secara abstrak, daya fantasi rendah, sehingga mereka mengalami kesulitan belajar termasuk dalam bidang studi PJOK yang diakibatkan karena daya ingat peserta didik *slow learner rendah* dan sukar untuk berpikir abstrak. Oleh karena itu ada kemungkinan bahwa guru yang mengajar PJOK pada siswa *slow learner* memiliki strategi khusus dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran secara konkret.

(Hartini,2017) menyatakan bahwa anak lamban belajar atau *slow learner* memiliki gangguan kognitif. Anak-anak dengan defisit kognitif memerlukan pengulangan tambahan untuk mempelajari keterampilan pengetahuan. GL Reddy et al (2996:11-15) menyatakan bahwa ciri-ciri anak *slow learner*

memiliki beberapa faktor yang membedakan dengan anak normal lainnya yaitu:

- 1) kurangnya kapasitas kognitif meliputi tidak berhasilnya menyelesaikan situasi belajar dan berpikir secara abstrak dan mengalami kesulitan dalam berpikir secara kompleks.;
- 2) daya ingat yang rendah akibat kurang memperhatikan informasi yang disampaikan sehingga tidak dapat menyimpan informasi dalam jangka panjang;
- 3) gangguan dan kurang konsentrasi sehingga rentang anak *slow learner* dalam memperhatikan saat pembelajaran relatif pendek dan daya konsentrasi rendah. Sehingga anak *slow learner* tidak dapat berkonsentrasi pada pembelajaran yang disampaikan secara verbal lebih dari tiga puluh menit;
- 4) ketidakmampuan mengungkapkan gagasan sehingga kesulitan dalam mencari dan memadukan kata-kata, tidak dewasa emosional dan rasa malu sehingga peserta didik *slow learner* tidak dapat mengungkapkan gagasan akibatnya peserta didik *slow learner* sering menggunakan bahasa tubuh daripada bahasa lisan.

(Mumpuniarti,2007) menyatakan penyebab daya pikir anak *slow learner* dalam hambatan daya pikir dan kemampuan belajar. Sedangkan (Malik, dkk:2012:36) menyatakan permasalahan belajar anak lambat belajar diantaranya: 1) memiliki kecepatan belajar yang lambat dibandingkan dengan anak-anak normal; 2) memerlukan lebih banyak rangsangan untuk melakukan tugas-tugas sederhana; 3) mengalami kendala adaptasi di kelas karena kemampuan mengerjakan tugas lebih rendah dibandingkan teman-temannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat observasi, bahwa peserta didik *slow learner* memiliki tingkat pemahaman yang rendah, sehingga peserta didik

terhambat dalam memahami materi. (Hartini,2017) menyatakan anak lamban belajar atau *slow learner* merupakan anak yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang, mental, serta mempunyai keterbatasan kemampuan belajar dan menyesuaikan diri dikarenakan memiliki IQ yang sedikit di bawah normal yaitu antara 70 sampai dengan 89. Sehingga peserta didik *slow learner* memiliki waktu lebih lama dan harus disampaikan materi secara berulang-ulang untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

c. Karakteristik Belajar Peserta Didik *Slow Learner*

Peserta didik *slow learner* memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran teori. Hal ini dikarenakan kemampuan mereka dalam memproses informasi yang diperoleh secara abstrak sukar dilakukan, selanjutnya peserta didik *slow learner* memiliki konsentrasi yang rendah sehingga memiliki daya rendah yang rendah. Pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu peserta didik *slow learner* dalam mengikuti pembelajaran. Lebih mendefinisikan secara komprehensif mengenai Pembelajaran Berbasis Proyek Yayasan Pendidikan George Lucas (2005) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk peserta didik *slow learner* sebagai berikut: 1) guru memberikan pertanyaan berupa permasalahan kepada peserta didik secara menyeluruh; 2) pembelajaran berbasis proyek meminta peserta didik menyelidiki isu-isu dan topik-topik yang dan mengatasi masalah di dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan 1) mulai dengan pertanyaan pemantik; 2) merancang rencana proyek;

3) membuat jadwal perencanaan; 4) memantau kemajuan peserta didik; 5) menilai hasil belajar; 6) melakukan evaluasi pengalaman belajar.

Sedangkan (Sarvani:2020) menyatakan peserta didik *slow learner* tidak memerlukan pendidikan khusus, namun perlu membuat program pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik *slow learner*. (Sarvani:2020) menyatakan bahwa program pendidikan untuk peserta didik *slow learner* perlu diupayakan dengan: 1) memotivasi peserta didik *slow learner*; 2) perhatian secara individu; 3) melatih percaya diri peserta didik; 4) melakukan pembiasaan kepada peserta didik; 5) menciptakan lingkungan yang sehat; 6) metode pembelajaran khusus untuk peserta didik *slow learner*; 7) Bimbingan sejawat.

Berdasarkan pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa peserta didik *slow learner* dalam proses pembelajaran memerlukan perhatian khusus seperti perhatian secara individu, merangsang kepercayaan diri, melakukan bimbingan sejawat, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik *slow learner*. Selain itu metode pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan kondisi peserta didik *slow learner*.

10. Motivasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Suyono dan Hariyanto (2016: 9) belajar merupakan aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan, meng-upgrade *skill*, memperbaiki perilaku, sikap, dan menokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Abdulhak (2011) belajar adalah proses yang dihadapi peserta didik untuk dapat meningkatkan

kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada dan mengarahkan perubahan tersebut sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

Belajar diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan berdasarkan pengalaman yang didapatkan dari hasil berinteraksi dengan lingkungan (Slameto, 2013: 2). perubahan tingkah laku tersebut hasil dari proses belajar yang melahirkan karakter positif, aktif dan dilakukan secara sadar dan kontinu.

Selama proses belajar, seseorang akan dikatakan berhasil apabila telah menunjukkan ada hal yang meningkat dan berkembang dalam hidupnya terutama dalam sisi berpikir. Hal ini sejalan dengan pendapat Zainuddin (2013) yang mengartikan belajar sebagai semua aktivitas yang dapat meningkatkan dan mengubah pola pikir seseorang.

Begge (1982: 1-2) dalam Zainuddin (2013) mendefinisikan belajar sebagai sebuah perubahan yang terjadi dalam kehidupan seseorang akibat dari upaya merubah pandangan, sikap, pemahaman, atau motivasi orang tersebut atau bahkan kombinasi dari semua perubahan tersebut. Belajar di sini selalu ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sistematis dalam hal tingkah laku sebagai sebuah konsekuensi. Bloom (1979) dalam Zainuddin (2013) membagi ranah belajar menjadi 3 (tiga) yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor* domain. *Cognitive* domain yaitu ranah yang menyangkut hal-hal yang berbau ingatan, hafalan, pengetahuan, dan pengembangan intelektual lainnya. *Affective* domain adalah ranah yang berkaitan dengan pengembangan sikap, minat atau motivasi, sikap, norma atau nilai, dan pengembangan apresiasi serta

adaptasi seseorang. Sedangkan *psychomotor* domain merupakan ranah belajar yang berkaitan dengan perilaku yang menuntut adanya koordinasi syaraf-syaraf dan biasanya identik dengan adanya perubahan fisik seperti gerak.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala proses yang dialami peserta didik baik dalam kelas maupun di luar kelas yang memberikan mereka tambahan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta memperbaiki tingkah lakunya.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar dijabarkan oleh Sardiman (2012:75), sebagai keseluruhan untuk mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga akan tercipta keberlangsungan belajar tersebut dan mengarahkan belajar pada pencapaian tujuan belajar yang ingin dicapai.

Mc Donald dalam Kompri (2016:229), mendefinisikan motivasi belajar sebagai perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan dan reaksi ingin mencapai sebuah tujuan. Sedangkan menurut Galbraith (1990) dalam Sugurono (2015) mengartikan motivasi sebagai konsep yang membantu dalam memahami perilaku dan kinerja manusia.

“motivation as a concept tht help us to understand human behavior and performance and as an unstable construct that cannot be directly measured or validated through the physical or natural sciences”.

Kompri (2016:232), menjelaskan bahwa motivasi sebagai segi kejiwaan yang mempengaruhi seseorang pada kematangan dan kesiapan belajarnya.

Motivasi belajar yang besar akan menjadikan peserta didik siap dan bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih baik.

Motivasi belajar secara umum adalah sebagai bentuk usaha untuk merubah bentuk tingkah laku peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan dan dapat tumbuh dari perasaannya sendiri maupun dukungan dari pihak lain sehingga akan tercapai disiplin positif.

1) Teori Motivasi belajar

Purwanto (1998) dalam Kompri (2016) menyatakan 4 (empat) teori motivasi diantaranya:

- a) Teori Hedonisme, teori ini berpendapat bahwa manusia pada hakikatnya menyukai kesenangan dan mementingkan dirinya sendiri saja.
- b) Teori Naluri, teori ini berpandangan bahwa manusia pada dasarnya sudah memiliki 3 macam nafsu yang mendorongnya melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu nafsu mempertahankan diri, mengembangkan diri, dan mengembangkan serta mempertahankan jenis.
- c) Teori Reaksi yang dipelajari, teori ini menyatakan bahwa manusia bertingkah laku sesuai dengan apa yang dipelajarinya dalam kebudayaan. Oleh sebab itu, apabila seseorang hendak memberikan motivasi pada orang lain perlu mempelajari benar-benar latar belakang orang tersebut.
- d) Teori Kebutuhan, teori ini beranggapan bahwa manusia melakukan tindakan karena ingin memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sedangkan Robbins (2008), mengklasifikasikan teori motivasi menjadi 9 sembilan macam sebagai berikut:

a) Teori Hierarki Kebutuhan

Teori ini dikemukakan oleh Abraham Maslow (1954) yang mengungkapkan bahwa manusia memiliki 5 (lima) macam kebutuhan yang membentuk hierarki yaitu kebutuhan fisiologis dan rasa aman pada bagian bawah, kebutuhan sosial, penghargaan, serta aktualisasi diri pada bagian atas. Teori ini mengindikasikan adanya potensi yang dimiliki setiap manusia untuk berkembang dan mengubahnya menjadi kemampuan.

b) Teori X dan Y

Teori ini ditemukan oleh McGregor yang mengungkapkan bahwa perilaku manajer terhadap karyawan didasari oleh 4 asumsi yaitu karyawan tak menyukai pekerjaan, karyawan harus dikontrol, harus adanya perintah formal, dan keamanan karyawan adalah yang utama. Hal ini dapat diterapkan pada siswa dimana guru perlu berasumsi demikian pada saat pembelajaran berlangsung

c) Teori Kebutuhan McClelland

Teori kebutuhan ini ditemukan oleh McClelland yang membagi kebutuhan manusia menjadi 3 (tiga) jenis yaitu kebutuhan berprestasi, kebutuhan berkuasa, dan kebutuhan berafiliasi. Menurut teori ini seseorang akan mencapai tujuannya karena memiliki dorongan naluriah untuk berhasil dan tidak begitu memperhitungkan penghargaan.

d) Teori Ikatan Imbalan dengan Prestasi

Teori ini dicetuskan oleh Herzberg yang mengembangkan motivasi menjadi 2 (dua) macam yang dikenal dengan “Model Dua Faktor” yaitu faktor

motivasi dan faktor pemeliharaan. Menurut teori ini, motivasi tumbuh dari hal-hal yang muncul dari dalam (motivasi) dan muncul dari luar (pemeliharaan). Seorang guru harus memperhitungkan motivasi macam apa yang mendorong siswa lebih kuat untuk belajar.

e) Teori Evaluasi Kognitif

Teori ini ditemukan oleh Cameron (1994) yang mengungkapkan bahwa adanya pemberian penghargaan sebagai wujud dari motivasi ekstrinsik akan mengurangi kekuatan motivasi intrinsiknya orang tersebut. Oleh sebab itu, guru sebaiknya menguatkan motivasi-motivasi intrinsik siswa dibanding motivasi ekstrinsiknya.

f) Teori Penentu Tujuan

Teori ini dikemukakan oleh Locke (1968) yang menyatakan bahwa sumber motivasi utama seseorang adalah kemauan dan niat untuk mencapai tujuan. Guru dapat menciptakan berbagai stimulus agar siswa bersemangat dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dan menganggapnya penting untuk dicapai.

g) Teori Harapan

Teori ini mengungkapkan bahwa kekuatan utama seseorang dalam melakukan sesuatu adalah adanya harapan hasil yang ingin dicapainya. Teori ini hampir sama dengan teori penentuan tujuan di mana siswa perlu diberi stimulus atau *reward* agar bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

h) Teori ERG

Teori ini dikemukakan oleh Alderfer yang menekankan bahwa manusia mengusahakan 3 kebutuhan yaitu *Existence*, *Relatedness*, dan *Growth* secara bersamaan. Hal ini berkaitan dengan keterbatasan yang dimiliki manusia yang menyebabkannya harus memenuhi kebutuhan secara serentak. Oleh sebab itu, guru perlu mengakomodir kebutuhan siswa untuk terus berkembang dengan penghargaannya juga.

Sedangkan Sandiman (2012) mengklasifikasikan teori motivasi menjadi 4 (empat) macam diantaranya:

- 1) Kebutuhan fisiologis
- 2) Kebutuhan akan keamanan
- 3) Kebutuhan akan rasa cinta dan kasih
- 4) Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri

Selain itu, Sandiman juga mengungkapkan teori-teori lain berkaitan dengan teori motivasi sebagai berikut:

a) Teori Insting

Teori ini mengatakan bahwa respon seseorang berkaitan dengan insting atau pembawaan. Jadi respon seseorang tidak memerlukan pembelajaran karena muncul secara tiba-tiba.

b) Teori *Behavior*

Teori ini berpendapat bahwa tindakan manusia seluruhnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan primer atau pokoknya. Oleh sebab itu, kegiatan yang dilakukan akan menciptakan kebiasaan yang berulang-ulang.

c) Teori *Psikoanalitik*

Teori ini mengungkapkan bahwa ide dan ego merupakan dua hal yang dominan dalam mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan. Oleh sebab itu, unsur-unsur kejiwaan sangat berpengaruh dalam mempengaruhi kegiatan yang dilakukan seseorang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa ada banyak macam teori yang menjelaskan tentang motivasi yang menjadi latar belakang peserta didik dalam melakukan usaha-usaha untuk mencapai suatu tujuan.

11. Karakteristik Peserta Didik *Slow Learner* di Kabupaten Bantul

Berdasarkan Peraturan Bupati Nomor 58 tahun 2019. Bahwa setiap satuan pendidikan wajib menerima peserta didik dengan keterbatasan ABK untuk bersekolah disalah satu satuan pendidikan tersebut. Namun tidak semua sekolah memiliki program sekolah inklusi, banyak sekolah yang memiliki peserta didik berkebutuhan khusus yang tidak memiliki guru pendamping khusus, akibatnya peserta didik ABK kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya PJOK. Hal ini dikarenakan tidak siapnya sekolah dalam melaksanakan pendidikan inklusi. Seperti satuan pendidikan SMP N 2 Sewon dan SMP N 3 Imogiri, kedua sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki program sekolah inklusi yang ditunjuk secara langsung oleh Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bantul. Peserta didik SMP N 2 Sewon merupakan peserta didik yang mayoritas berasal dari lingkup daerah tersebut hal ini dikarenakan pada sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) memiliki aturan zonasi. Selain itu

SMP N 2 Sewon dan SMP N 3 Imogiri merupakan sekolah yang memiliki program Kelas Khusus Olahraga (KKO) dengan berbagai cabang olahraga. Sehingga banyak peserta didik yang memiliki kemampuan lebih pada bidang non akademik dan banyak peserta didik memiliki permasalahan belajar hal ini terjadi dikarenakan pada kelas KKO tersebut lebih banyak memiliki beban latihan daripada kelas reguler lainnya.

Pembagian kelas untuk peserta didik berkebutuhan di SMP N 2 Sewon dibagi secara merata di setiap kelas, namun untuk kelas KKO hanya peserta didik yang khusus memiliki keunggulan di bidang olahraga. Proses pembelajaran PJOK di SMP N 2 Sewon berjalan seperti sekolah pada umumnya, namun pada saat kelas yang terdapat peserta didik disabilitas yang memerlukan pendampingan maka, guru PJOK akan dibantu oleh teman sejawat setiap kelas. Sedangkan pembagian kelas di SMP N 3 Imogiri peserta didik inklusi disatukan menjadi satu kelas. Sedangkan sekolah SMP N 1 Kretek merupakan sekolah Khusus Olahraga yang menerima peserta didik ABK. Hal ini dikarenakan peraturan penerimaan peserta didik baru (PPDB). Hal ini mengakibatkan SMP N 1 Kretek tidak memiliki guru pendamping khusus.

12. Prinsip-prinsip Pengembangan Media

Hadirnya media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah menjadikan suasana di dalam kelas berbeda. Pengembangan media pembelajaran diperlukan persiapan dan perencanaan yang sempurna disetiap tahapannya. Terdapat beberapa tahapan dalam membuat sebuah perencanaan pengembangan media pembelajaran. (Sadiman:2014:100) menyatakan bahwa urutan dalam

mengembangkan program media dapat diurutkan sebagai berikut: 1) mengkaji kebutuhan awal dan karakteristik peserta didik; 2) menyusun tujuan intruksional; 3) menyusun butir materi secara jelas; 4) menyusun alat evaluasi; 5) menyusun naskah media; 6) mengadakan tes dan evaluasi

Prinsip pengembangan media sebaiknya memperhatikan beberapa hal penting yang dapat menunjang pengembangan media pembelajaran, (Wati:2016:36) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa prinsip pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. kesederhanaan

prinsip kesederhanaan berkaitan dengan jumlah elemen yang terkandung dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila jumlah elemen lebih sedikit maka peserta didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran

b. keterpaduan

prinsip keterpaduan menampilkan elemen yang saling terkait antara satu dengan yang lain sebagai sebuah kesatuan yang padu. Tujuan dari prinsip keterpaduan ini adalah untuk menampilkan media pembelajaran yang komperhensif, runtut, dan berkesinambungan.

c. Penekanan

Prinsip penekanan dalam media pembelajaran dapat ditampilkan dengan konsep yang sudah matang. Penekanan pada materi yang disampaikan kepada peserta didik agar menjadi pusat perhatian peserta didik.

d. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dalam media pembelajaran menekankan pada tampilan media pembelajaran itu sendiri. Seimbang dalam hal ini adalah sebagaimana mestinya antara beberapa bentuk, aris, warna, dan tekstur dalam penampilan materi

e. Objektivitas

Prinsip objektivitas merupakan sebuah metode yang akan digunakan bukan atas dasar kesenangan atau kebutuhan guru dalam melakukan pembelajaran. Namun harus berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang sesuai.

f. Program Pembelajaran

Prinsip pengembangan berdasarkan program pembelajaran menjadi penting ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru harus menyampaikan kepada peserta didik mengenai capaian dari pembelajaran kepada peserta didik.

g. Tujuan Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dituju. Ketika guru melakukan pengembangan media pembelajaran maka harus disesuaikan dengan tingkat pengetahuan, tingkat kemampuan peserta didik secara komperhensif.

h. Situasi dan Kondisi

Kesesuaian situasi dan kondisi dimaksudkan adalah kondisi dan kemampuan sekolah dan lingkungan belajar peserta didik mengenai sarana dan prasarana.

i. Kualitas Teknik

Prinsip kualitas teknik dimulai dengan pengecekan keadaan media pembelajaran sebelum digunakan kepada peserta didik.

Adapun dalam pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ mengembangkan berupa prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Kurikulum:

Tabel 3. Pengembangan aspek Kurikulum

Aspek yang Di Kembangkan	Deskripsi
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan oleh peserta didik <i>slow learner</i> di satuan pendidikan adalah kurikulum KOSP/Kurikulum Merdeka
Sekolah inklusi	Saat proses pembelajaran di sekolah inklusi, peserta didik normal dan peserta didik berkebutuhan menjadi satu kelas yang telah diatur oleh pihak sekolah.

b. Motivasi Belajar

Tabel 4. Pengembangan Aspek Motivasi Belajar

Aspek yang Dikembangkan	Deskripsi
Kognitif	Peserta didik <i>slow learner</i> dalam ranah kognitif memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran, tidak seperti peserta didik normal, peserta didik <i>slow learner</i> memiliki keterbatasan dalam pemahaman materi yang abstrak.
Afektif	Peserta didik <i>slow learner</i> memiliki keterbatasan dalam keikutsertaannya dalam diskusi kelompok, membutuhkan pendampingan orang lain dalam memahami suatu materi dan peserta didik <i>slow learner</i> memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran PJOK berbasis teori.
Psikomotor	Peserta didik <i>slow learner</i> memiliki kemampuan dalam pembelajaran praktik yang cukup baik,

	namun guru perlu memberikan penjelasan yang lebih konkret untuk peserta didik <i>slow learner</i> .
--	---

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa:

Tabel 5. Pengembangan Aspek Media

Aspek yang Dikembangkan	Deskripsi
Jenis Media Pembelajaran	1) <i>Handout</i> ; 2) Konsep Map; 3) Papan Tulis; 4) <i>Chart</i> ; 5) Bulletin Board; 6) Flip Cahrt; 7) Opeque Projector; 8) <i>Interactive Optical Disk</i> ; 9) <i>Film Strip</i> ; 10) <i>Liquid Crystal Display (LDC) Projection Panel</i> ; 11) <i>Slide Sound</i> ; 12) <i>Film 8mm</i> ; 13) <i>Overhead Projector (OHP) Overhead Transparancy (OHT)</i> ; 14) <i>Vidio Tape</i> ; 15) <i>Computer Assisted Instruction</i> .
Media Pembelajaran berbasis kartu	Peserta didik <i>slow learner</i> memiliki keterbatasan dalam keikutsertaannya dalam diskusi kelompok, peserta didik <i>slow learner</i> memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran PJOK berbasis teori.
Keunggulan media kartu	(1) mudah untuk dibawa, (2) pokok bahasan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar, dan (3) menyenangkan karena biasanya media kartu diterapkan dalam bentuk permainan

d. Karakteristik Siswa *Slow Learner*

Tabel 6. Karakteristik *Slow Learner*

karakteristik	Deskripsi
Memiliki kecerdasan dan prestasi akademik yang rendah	Peserta didik SL memiliki hambatan dalam bidang studi materi, namun beberapa memiliki kemampuan dalam bidang studi yang bersifat praktik.
Mengalami kesulitan mempelajari	Peserta didik memiliki kendala dalam menggunakan media pembelajaran bersifat abstrak, namun media pembelajaran yang menggunakan media yang

karakteristik	Deskripsi
konsep dan pelajaran yang bersifat abstrak	kongkret membantu peserta didik SL dalam memahami materi.
Mengalami kesulitan kognitif dalam mengorganisasi materi baru dan mengasimilasi informasi baru ke dalam informasi sebelumnya	Peserta didik SL kesulitan dalam menerima materi baru, mereka harus mengulangi materi beberapa kali dengan dibantu guru pendamping.
Anak membutuhkan tambahan waktu untuk belajar	Peserta didik SL memerlukan tambahan waktu belajar untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru PJOK, sehingga memerlukan waktu di luar jam pelajaran PJOK dalam memahami materi yang telah diajarkan.
Daya fantasi rendah	Rendahnya daya fantasi peserta didik SL mengakibatkan perlunya media pembelajaran yang bersifat konkret untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik SL.

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa peserta didik *slow learner* memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan materi teori seperti makanan sehat bergizi. Selanjutnya peserta didik tidak dapat menerima materi secara maksimal dikarenakan peserta didik *slow learner* memerlukan waktu yang lebih lama dalam memahami materi dan membutuhkan media pembelajaran yang konkret tidak bersifat abstrak. Media pembelajaran kartu merupakan media yang bersifat konkret dan mudah dibawa selama pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ materi makanan sehat dan bergizi seimbang akan dilaksanakan dengan metode

pengembangan ADDIE dengan memperhatikan kesempurnaan dalam setiap tahap pengembangan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Privindo Meiditya Pratama (2023).

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tahapan dalam pengembangan media pembelajaran KARTAS PEPES (Kartu Aktivitas Pembelajaran Pencak Silat) untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman pencak silat di sekolah menengah pertama 2) Mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran KARTAS PEPES dari ahli media, ahli materi, dan praktisi 3) Mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) pengembangan media KARTAS PEPES melalui lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi; (2) kelayakan media KARTAS PEPES dinilai berdasarkan pada: a) Aspek Materi diperoleh rata-rata skor 3,39 yang termasuk kategori Sangat Layak, b) Aspek Media diperoleh rata-rata skor 3,74 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan c) Uji coba kecil diperoleh rata-rata skor 3,61 yang termasuk kategori Sangat Layak, d) Uji coba besar diperoleh rata-rata skor 3,62 yang termasuk kategori Sangat Layak; (3) penilaian peserta didik pada motivasi belajar diperoleh rata-rata skor 3,71 yang termasuk kategori Sangat Memotivasi; (4) berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai *mean post-test* 78,61 > *mean pre-test* 44,69 yang berarti adanya peningkatan rata-rata sebesar 33,92. Peningkatan ini dikatakan signifikan karena nilai sig(2-

tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KARTAS PEPES layak untuk digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh N. K. Ayu Triana Dewi, I. K. Budaya Astra, I. G. Suwiwa (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sikap Pasang Pencak Silat dengan Kartu Bergambar Untuk Peserta didik Kelas XI” dengan model pengembangan Luther meliputi 6 tahap yaitu: 1) tahap konsep, 2) desain, 3) pengumpulan materi, 4) pembuatan, 5) pengujian, dan 6) distribusi. Hasil penelitian dari aspek isi tergolong sangat baik dengan persentase 98%, aspek media tergolong sangat baik dengan persentase 96%, aspek desain tergolong sangat baik dengan persentase 90%. Berdasarkan uji coba perorangan adalah sangat baik dengan persentase 92,3%, uji coba kelompok kecil adalah sangat baik dengan persentase 90,7%, uji coba kelompok besar adalah sangat baik dengan persentase 91,5%
3. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Meliawati (2020) dengan judul “Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 85 Mangkang Kulon 02” dengan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono terdapat 8 langkah tahapan penelitian, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) uji coba pemakaian, dan 8) produk akhir. Hasil penelitian kategori ahli media dengan persentase 100%, persentase ahli materi 90,9%, dan persentase ahli bahasa 86,1%.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Syamsiyah, Hermansyah, dan Arief Kuswiyankoko (2021) dengan judul Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV. Kemampuan pemahaman merupakan suatu informasi yang diberikan kepada siswa berupa materi pembelajaran. Salah satu alternatif untuk memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik yaitu media kartu kuartet. Kartu kuartet adalah media dalam bentuk permainan meliputi: beberapa jumlah kartu bergambar yang memiliki keterangan mengenai gambar tersebut dengan cara mengelompokkan 4 kartu dengan sub judul berbeda-beda. Tujuan penelitian untuk mengetahui mengetahui keefektifan penggunaan kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. Subjek penelitian adalah kelas IV.B dan IV.C di SDN 09 Tanjung Batu. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode eksperimen dengan jenis penelitiannya yaitu *True experimental design* serta bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian terlihat setelah dilakukan *pretest, treatment, pos-ttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga didapat hasil perhitungan *Independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikan = 0,00 maka nilai signifikan $0,00 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Kerangka Pikir

Kabupaten Bantul sebagai Kabupaten layak anak melalui Perbub No 58 Tahun 2019 tentang pendidikan inklusi menjelaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib

melaksanakan pendidikan inklusi dan wajib menerima peserta didik berkebutuhan khusus. Adapun peserta didik berkebutuhan khusus seperti *slow learner* merupakan peserta didik yang memiliki kendala belajar, hal ini dikarenakan peserta didik *slow learner* merupakan peserta didik berkebutuhan khusus dengan keterbatasan lamban belajar. Hasil obeservasi menunjukkan bahwa peserta didik *slow learner* mampu mengikuti prses pembelajaran PJOK dengan baik dalam materi praktik. Namun, peserta didik *slow learner* sukar dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan materi teori seperti materi makanan sehat dan bergizi seimbang. Hal ini dikarenakan peserta didik *slow learner* memiliki hambatan dalam berpikir secara abstrak, daya fantasi rendah, dan sukar dalam memahami materi. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru PJOK dalam materi makanan sehat dan bergizi seimbang sebatas penggunaan media abstrak seperti *power point* dan buku ajar LKS sehingga guru PJOK sukar dalam melakukan pembelajaran PJOK materi saat mengajar peserta didik *slow learner*. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan tidak menyeluruh kepada setiap peserta didik. Berdasarkan hasil obeservasi bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang bersifat kongkrit untuk menunjang pembelajaran untuk peserrta didik *slow learner* sehingga peserta didik *slow learner* mendapatkan pendidikan dan pemahaman yang sama dengan peserta didik normal.

Peserta didik *slow learner* memiliki kendala sukar dalam memahami materi PJOK teori. Hal ini dikarenakan peserta didik *slow learner* sukar dalam memahami materi, sukar berpikir abstrak, daya fantasi yang rendah dan memerlukan tambahan waktu dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik *slow*

learner. Materi makanan sehat dan bergizi seimbang merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata Pelajaran PJOK di kelas VII. Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ dengan materi makanan sehat dan bergizi Seimbang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik *slow learner* mengenai makanan sehat dan bergizi seimbang.

Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan dengan metode ADDIE yang dilakukan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*) disetiap langkahnya harus diperhatikan kesempurnaan. Pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pembuatan konten media yang berdasarkan hasil observasi lapangan, dan disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik *slow learner*, penilaian validasi ahli media dan ahli materi serta revisi formatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan media KARTET MAGIZ, implementasi dilakukan dengan uji skala kecil dan uji skala besar yang dilakukan di sekolah inklusi. Evaluasi produk dilakukan untuk menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ.

Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ diharapkan dapat berdampak pada meningkatnya minat belajar peserta didik *slow learner* dan meningkatkan pemahaman mengenai materi makanan sehat dan bergizi seimbang. Bagi guru dengan adanya media pembelajaran KARTET MAGIZ diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran PJOK materi makanan sehat dan bergizi seimbang khususnya guru yang mengajar di sekolah inklusi yang terdapat peserta didik *slow learner* agar proses pembelajaran dapat berjalan secara menyeluruh

sehingga peserta didik *slow learner* diharapkan peserta didik *slow learner* mendapatkan pemahaman dan hak yang sama dalam pembelajaran PJOK di sekolah inklusi.

Berikut kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran kartu yang dimaksud:

Gambar 1. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir di atas, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk materi makanan sehat dan bergizi seimbang berbasis kartu kwartet dalam pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kartu Kwartet menurut validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba lapangan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Kartu Kwartet pada peserta didik *slow learner* di Sekolah Menengah Pertama Inklusi?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (RnD) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini menurut Sugiyono (2016: 297) merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah inklusi. Beragam model pengembangan yang bisa digunakan, model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipadukan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (2018: 7). Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan adalah kesempurnaan implementasi dari setiap langkah yang ada didalamnya.

B. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap yang pertama analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Diantaranya menganalisis karakter

peserta didik, pelayanan sekolah, proses pembelajaran, hambatan guru PJOK, sarana prasarana, dan media penunjang. Tahap analisis ini merupakan tahap mencari informasi di lapangan yang dapat dijadikan alasan perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran bagi peserta didik *slow learner*. Analisis dilakukan terhadap proses KBM pada SMP di Kabupaten Bantul.

a) Analisis Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan observasi ke sekolah untuk menemukan permasalahan kontemporer yang selama ini dikeluhkan oleh peserta didik pada pembelajaran PHBS. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada peserta didik ABK *slow learning* untuk mengetahui kesulitan belajar yang dihadapi saat pembelajaran PJOK berdasarkan tingkat kesukaran materi, cara mengajar guru, dan media pendukung. Selain melakukan wawancara dengan peserta didik, peneliti melakukan wawancara dengan guru PJOK di sekolah inklusi mengenai permasalahan pembelajaran PJOK berdasarkan sudut pandang guru.

b) Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PJOK di SMP tersebut terdapat fakta bahwa materi Pola Hidup Bersih Sehat yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih banyak dirasakan oleh peserta didik *slow learner*. Menurut hasil observasi, peserta didik *slow learner* mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat teori seperti memahami komponen makanan sehat dan bergizi.

c) Analisis Kebutuhan

Landasan pengembangan dapat diangkat melalui studi pendahuluan penelitian yang telah ada ataupun dengan observasi secara langsung. Hal-hal yang harus didapatkan untuk dijadikan sebagai acuan pengembangan yaitu adanya kesenjangan kinerja yang berupa keterbatasan sumber daya, kurangnya motivasi, serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Keterbatasan sumber daya terjadi apabila guru dan peserta didik memiliki keinginan dan sesuatu yang dapat menunjang hasil pembelajaran, namun tidak dapat diwujudkan. Sebagai contoh sekolah memiliki ruang komputer, namun tidak memiliki *software* pendukung sehingga pengadaan *software* pendukung proses pembelajaran menjadi hal yang dibutuhkan.

Kurangnya motivasi diantaranya disebabkan oleh sulitnya pembelajaran untuk dipahami peserta didik, pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, ataupun pemilihan media pembelajaran. Sulitnya peserta didik yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dan guru. Metode yang dapat dilakukan untuk mengetahui kurangnya motivasi adalah dengan memberikan tes atau angket motivasi belajar kepada peserta didik.

d) Analisis Pengembangan Proyek

Rencana pengelolaan proyek dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan masing-masing penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini, hal-hal yang dikelola adalah biaya pengembangan, waktu pengembangan dan spesifikasi produk yang dihasilkan.

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua merupakan tahap membuat desain yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain produk dari hasil analisis tahap sebelumnya. Pada tahap desain sangat diperhatikan adalah kegiatan pembelajaran bersifat kepada peserta didik dan dilaksanakan secara setara baik peserta didik normal maupun ABK. Hal ini dilaksanakan dengan cara wawancara kepada peserta didik tingkat SMP yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner* untuk mengetahui kesulitan belajar pada mata pelajaran PJOK berdasarkan tingkat kesukaran materi, cara mengajar guru, dan media pendukung yang digunakan saat mengajar. Selain itu peneliti juga melakukan tanya jawab dengan guru PJOK di sekolah inklusi untuk mengetahui kesulitan peserta didik dalam memahami materi PJOK dari sudut pandang guru.

Adapun pada tahap ini dilaksanakan perancangan media yang mencakup materi, *storyboard*, dan *flowchart*. Berikut ini merupakan tahapan yang akan dilaksanakan peneliti dalam tahap *design*:

a) Perencanaan materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi makanan bergizi pada PHBS, peneliti bekerja sama dengan guru untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. selain pembuatan rencana pembelajaran, peneliti sekaligus membuat soal berbentuk tes pengetahuan

yang akan diujikan setelah pemaparan media pembelajaran untuk mengetahui efektivitas dari pengembangan media pembelajaran tersebut.

b) Perancangan *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram yang berisi tahapan atau alur pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat peneliti. *Flowchart* biasanya dituangkan dalam sebuah naskah media.

c) Perancangan *Storyboard*

Storyboard merupakan gambaran awal yang dibutuhkan dalam membuat media. Fungsi dari *storyboard* adalah mempermudah peneliti dalam mengimplementasikan rancangan pembuatan media yang telah disusun diawal. Pembuatan *storyboard* disesuaikan dengan tahapan pengembangan media yang ingin dibuat.

d) Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian ini dibuat untuk peserta didik, guru, ahli media, serta ahli materi.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah mendapatkan hasil analisis dan mendesain material-material awal yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, tahap selanjutnya dalam pengembangan ini adalah proses pengembangan (*development*) atau pembuatan media pembelajaran, yaitu merealisasikan media pembelajaran berdasarkan analisis dan desain, dengan demikian

produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif dan efisien. Pada pengembangan ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran PJOK materi Pola Hidup Sehat berbasis kartu kwartet, mengembangkan media pendukung yang memuat pembuatan produk atau konten, pembuatan petunjuk penggunaan, melakukan uji validasi, dan tahapan revisi formatif. Berikut penjelasan masing-masing aspek yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a) Pembuatan Produk atau Konten

Media Konten adalah materi yang dimasukkan dan menjadi isi dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Konten ini lah yang dijadikan bahan untuk menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran yang akan dilakukan. Isi konten yang dibuat disesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat.

b) Pengembangan Media Pendukung

Pengembangan media pendukung ini meliputi pembuatan desain kartu (termasuk petunjuk penggunaan kartu), gambar kartu, tempat penyimpanan kartu, dan lainnya. Pengembangan ini dibuat menggunakan aplikasi berbasis komputer dan *Android*.

c) Validasi Ahli

Tahapan ini adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Fungsi dari uji validitas adalah untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat serta koreksi-koreksi terhadap kekurangan yang dibuat. Ahli materi (guru

dan dosen) melakukan penilaian terhadap isi materi dalam tampilan media yang telah dikembangkan. Sedangkan ahli media (dosen) akan menilai media dari sisi tampilan dan bentuk yang telah dikembangkan.

d) Revisi Formatif

Hasil uji validitas yang berupa kritik dan saran akan dijadikan sebagai referensi pengembangan dan perbaikan media yang telah dikembangkan. Tahap ini membantu peneliti dalam meningkatkan kualitas media yang dihasilkan nantinya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap uji coba media yang telah lulus uji validitas (kelayakan produk) dari ahli media dan ahli materi (sudah direvisi). Uji coba yang dilakukan ditujukan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama Inklusi di Kabupaten Bantul. Tahap implementasi ini terbagi menjadi dua yaitu:

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 orang peserta didik mengacu pada pedoman uji coba media menurut Sadiman (2014: 183). Pemilihan peserta didik dalam proses uji coba ini menggunakan total sampel dengan seluruh peserta didik *slow learner* pada sekolah tersebut menjadi responden. Fungsi uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui kemampuan media yang telah dikembangkan untuk digunakan.

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada minimal 30 orang peserta didik mengacu pada pedoman uji coba media menurut Sadiman (2014: 183). Sebelum melakukan uji coba dilakukan. Peserta didik terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami materi makanan bergizi sebelum menggunakan media yang akan diujikan.

Setelah itu peserta didik menggunakan media dan diminta memberikan penilaian terhadap media yang telah diuji cobakan. Selain itu, peserta didik juga diberikan tes berupa *post-test* yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai komponen makanan bergizi serta pertanyaan berupa penerapan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pemahaman peserta didik khususnya ABK *slow learner* setelah menggunakan media pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini pula, guru dan peserta didik diberi angket sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan model pembelajaran berdasarkan saran dan masukan.

6. Desain Uji Coba Produk

Pembuatan uji coba produk digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui apa saja kelemahan-kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar dalam merevisi pengembangan

media pembelajaran untuk peserta didik BK *slow learner*. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama, yaitu validasi instrumen peserta didik oleh ahli dan validasi panduan oleh guru. Tahap kedua, yaitu uji coba produk pada skala kecil, revisi, lalu uji coba skala besar.

7. Desain Uji Coba

Media pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan mempermudah guru penjas dalam proses KBM di sekolah inklusi. Model pembelajaran yang akan dikembangkan memuat produk pengembangan, peraturan penggunaan, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan yang memuat prinsip sehingga guru dapat melakukan pembelajaran dengan lancar dan peserta didik mendapatkan pemahaman dari pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembuatan desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui apa saja kelemahan-kelemahan produk yang akan dikembangkan. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama, yaitu validasi instrumen peserta didik oleh ahli dan validasi panduan oleh guru. Tahap kedua, yaitu uji coba produk pada skala kecil, revisi, lalu uji coba skala besar.

a. Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dari ahli berupa penilaian, komentar dan saran perbaikan sangat diperlukan agar produk yang

dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Validasinya juga meliputi validasi lembar penilaian produk. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen yang nantinya akan digunakan sebagai alat evaluasi pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil merupakan uji terbatas yang hanya menggunakan beberapa subjek penelitian saja. Setelah dilakukannya uji produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk diujicobakan lebih luas. Pada penelitian ini, uji coba kelompok kecil dilakukan pada 16 orang peserta didik mengacu pada pedoman uji coba media menurut Sadiman (2014: 183). Pemilihan peserta didik dalam proses uji coba ini dilakukan secara acak. Fungsi uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui kemampuan media yang telah dikembangkan untuk digunakan. Hasil dari uji coba skala kecil akan digunakan untuk merevisi apa saja kekurangan dari pengembangan media sebelum dilakukan uji coba skala besar agar diperoleh produk akhir yang layak.

c. Uji Coba Skala Besar

Tujuan uji coba skala besar ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan dilihat dari sudut pandang peserta didik. Aspek yang dilihat oleh peserta didik yaitu aspek kemudahan mengakses informasi, aspek keefektifan, aspek pemahaman terhadap produk, dan aspek minat belajar.

d. Uji Efektivitas

Media pembelajaran yang diperoleh pada tahap uji coba kelayakan setelah itu akan digunakan untuk uji efektivitas dengan tes pengetahuan materi makanan bergizi dalam PHBS. Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat hasil efektivitas produk. Proses kegiatan pembelajaran dilakukan di sekolah menengah inklusi di Kabupaten Bantul. Pelaksanaan uji efektivitas dengan menggunakan eksperimen semu *pre-test* dan *post-test*.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah Peserta didik dengan berkebutuhan khusus *slow learner*. Peserta didik berasal dari sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul yang menyelenggarakan pendidikan inklusi.

Uji coba skala kecil pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Banguntapan. Sedangkan uji coba skala besar pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMP N 2 Sewon, SMP N 1 3 Imogiri, dan di SMP N 1 Kretek.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam bentuk angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memenuhi kelayakan model pembelajaran berdasarkan ahli materi dan peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh kondisi peserta didik saat menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat teknik dan instrumen

pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi dan angket (kuesioner). Teknik observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media berupa data kuantitatif. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Arikunto (2016) menyatakan angket atau kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang. Jenis kuesioner tertutup atau dalam artian pilihan jawaban sudah tersedia di lembar yang diberikan, responden hanya memilih salah satu yang dirasa cocok dengan apa yang dipikirkan. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2017: 220). Teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara guru dan pengamatan proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran PHBS dengan materi makanan bergizi pada mata pelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung, instrumen atau alat pengumpulan data juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspons oleh responden (Sukmadinata, 2017: 219). Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media, ketepatan penggunaan media pembelajaran sehingga media menarik dan efektif.

Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti menggunakan hasil data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Lembar validasi diajukan kepada ahli untuk memperoleh data kuantitatif. Data digunakan untuk mengetahui ketepatan rancangan produk media pembelajaran dari ahli materi dan media terhadap produk yang dikembangkan.

c. Tes Uji Pemahaman Peserta didik

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tes pengetahuan berupa soal pilihan ganda dan tes pemahaman. Tes hasil belajar kadang-kadang disebut juga tes prestasi belajar mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu (Sukmadinata, 2017:223). Bentuk soal pilihan ganda adalah materi yang diberikan pada media pembelajaran KARTET MAGIZ.

1) *Pre-test* (tes awal)

Pre-test (tes awal) yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran KARET MAGIZ dalam pembelajaran. Tes ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan awal peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK pada materi makanan bergizi menggunakan media pembelajaran KARET MAGIZ. Setelah melakukan tes awal, langkah selanjutnya melakukan pembelajaran menggunakan media KARET MAGIZ yang telah dikembangkan kepada peserta didik *slow learner* untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2) *Post-test* (tes akhir)

Post-test (tes akhir) akan diberikan setelah proses pembelajaran PJOK menggunakan media KARET MAGIZ. Hasil dari tes ini selanjutnya akan digunakan untuk dikomparasikan hasil pembelajaran peserta didik yang telah dilaksanakan sebelum menggunakan media pembelajaran KARET MAGIZ. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan maka pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media KARET MAGIZ dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terkait data yang akan dikolektifkan pada setiap tahapan dalam penelitian ini yaitu validasi ahli materi, ahli media serta lembar angket respon peserta didik dan guru. Sugiyono

(2019:156) Instrumen adalah alat ukur berupa tes, kuesioner dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

a. Instrumen Observasi

Instrumen observasi adalah instrumen yang berisi kisi-kisi pernyataan yang sekiranya digunakan sebagai pedoman dalam melakukan observasi untuk melihat kenyataan yang ada di lapangan. Observasi yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu observasi yaitu observasi secara langsung dimana peneliti melakukan pengamatan langsung dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan wawancara yang berisikan pertanyaan mengenai proses pembelajaran PJOK dilakukan untuk dapat memaksimalkan informasi yang didapatkan. Kegiatan wawancara dilakukan dengan melibatkan guru PJOK secara langsung. Wawancara dilakukan pada waktu istirahat setelah proses pembelajaran. Adapun informasi yang didapatkan pada saat wawancara dilakukan pada saat wawancara digunakan untuk memperkuat permasalahan yang menjadi temuan di lapangan. Adapun kisi-kisi observasi adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi Observasi

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Pelayanan pada sekolah Inklusi	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Pelayan Akademik	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	7
3	Proses pembelajaran PJOK	14, 15, 16	3
4	<i>Assesment</i>	17, 18, 19, 20, 21	5

b. Instrumen Angket untuk Ahli Materi dan Ahli Media

Instrumen angket untuk ahli materi dan ahli media berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengharapkan responden memilih dari salah satu dari

alternatif jawaban yang disediakan. Angket ini berisikan kesesuaian media pembelajaran KARTET MAGIZ pada mata pelajaran PJOK materi makanan bergizi dari aspek ahli materi dan ahli media.

Instrumen ini akan digunakan sebagai validasi sebelum melakukan pengujian pada responden. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini diadaptasi dari penelitian pengembangan media kartu aktivitas pembelajaran pencak silat berbasis *Qr Code* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama oleh Privindo Meyditya Pratama (2023) dengan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti (modifikasi). Dari hasil validasi oleh para ahli maka akan diketahui kelayakan dari produk media media pembelajaran sehingga dapat dilakukan pengujian pada tahap selanjutnya.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 5, 12	5
	Ilustrasi pendukung	4, 8,	2
	Efektivitas	6, 9	2
	Penggunaan bahasa	7, 10, 11,	3
Kualitas Pembelajaran	Standar kompetensi	13, 16, 17	3
	Tujuan pembelajaran	14, 18,19	3
	Kelengkapan dan kejelasan	15, 20, 23	3
	Penggunaan bahasa	21, 22	2
Manfaat	Bagi guru	24, 25	2
	Bagi siswa	26, 29, 30, 33	4
	Proses pembelajaran	27, 28, 31, 32	4

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Tampilan	Tulisan dan teks	2,6	2
	Penggunaan warna	3	1
	Kartu	4,5	2
	Kelengkapan media	1	1
Kualitas Teknis	Kejelasan gambar	11,12	2
	Penggunaan bahasa	7,8	2
	Variasi media	9, 11	2
	Mudah digunakan	10, 14	2
Komunikasi Visual	Kemenarikan	16, 18, 19	3
	Kartu	18, 20, 21	3
	interaktif	17, 15	2

c. Instrumen Angket Untuk Responden

Instrumen angket berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengharapkan responden memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia. Angket yang digunakan untuk mengukur aspek *usability*. Data yang diperoleh berbentuk data interval yang diberikan skor dari 1 hingga 4. Kuesioner secara lengkap dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 10. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Tampilan	Tulisan dan teks	1, 2, 6, 7, 8, 9	6
	Penggunaan warna	3, 4, 5,	3
	Kelengkapan media	10, 11	2
Kualitas Pembelajaran	Kemudahan pemahaman materi	12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29	15
	Kemenarikan Kegiatan Pembelajaran	13, 14, 20, 23, 27,	5
Mutu Teknis	Kebutuhan materi	30, 33,	2
	Kejelasan materi	35, 34, 32	3
	Kesesuaian materi	36, 37,	2
	Variasi isi materi	31, 32, 38	3

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan skala pengukuran skala *Likert*. Sugiyono (2013: 93) menyatakan skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Kriteria dalam penilaian jawaban setiap item instrumen skala *Likert* mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif, dimana memiliki bobot penilaian antara 1-4 dan alternatif jawaban berupa Sangat Tidak Baik, Tidak Baik, Baik, dan Sangat Baik pada instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan validasi untuk peserta didik. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Penskoran

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Sumber: (Arikunto, 2018)

Analisis data hasil lembar validasi tim ahli dengan menggunakan langkah-langkah berikut: (1) menjumlahkan skor yang diperoleh dari tiap-tiap kategori. (2) menentukan kategori skor sesuai yang telah ditetapkan, (3) memasukkan skor tersebut ke dalam rumus persentase sebagai berikut:

$$x = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2018)

Keterangan:

- P = Persentase skor
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimum

Tabel 12. Persentase Lembar validasi

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86 – 100%	Sangat layak
71 – 85%	Layak
56 – 70%	Cukup
41 – 55%	Kurang
<40%	Gagal

Data yang diperoleh diolah dengan dengan SPSS *Statistis 25* dan dikonsultasikan dengan tabel kategori, dan menarik kesimpulan berdasarkan tabel kategori sebagai berikut:

Tabel 13. Skor Kategori Frekuensi

No	Interval	Kategori
1	$X \geq (M+1,5 SD)$	Sangat tinggi
2	$(M + 0,5 SD) \leq X < (M + 1,5 SD)$	Tinggi
3	$(M - 0,5 SD) \leq X < (M + 0,5 SD)$	Sedang
4	$(M - 0,5 SD) \leq X < (M - 0,5 SD)$	Rendah
5	$X < (M-1,5 SD)$	Sangat Rendah

(Anas Sudijono:2011:175)

Keterangan:

- X = Skor
M = *Mean* (rata-rata)
SD = Standar Deviasi

1. Analisis Validasi

a) Validasi Isi

Validasi isi memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setiap data pada

angket validasi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji validitas *rating scale*. Pernyataan dikatakan pada kategori “Layak” apabila rentang ≥ 0.50 . apabila nilai validasi tersebut kurang dari 0.50 maka media pembelajaran KARTET MAGIZ dinyatakan kurang layak. Rumus perhitungan yang diajukan Aiken adalah sebagai berikut (Azwar, 2014:113).

$$V: \Sigma S / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

V = indeks kesepakatan rater

S = skor yang ditetapkan pada setiap rater dikurangi skor terendah

c = banyak kategori yang dapat dipilih rater

n = banyaknya rater

Selanjutnya untuk menginterpretasikan tingkat validitas media pembelajaran nilai dan validitas isi yang didapatkan dari uji validitas Aiken’s, maka akan digunakan kriteria penilaian validasi seperti yang ditunjukkan pada tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 14. Pedoman *Rating Scale*

No	Interval skor	Kategori
1	$0,75 < V < 1.0$	Sangat layak
2	$0,50 < V < 0,75$	Layak
3	$0,25 < V < 0,50$	Cukup layak
	$0,00 < V < 0,25$	Tidak layak

(Sumber: Sugiyoo, 2010)

b) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari hasil pengukuran suatu instrumen tersebut digunakan lagi sebagai alat ukur suatu objek atau responden. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari suatu instrumen sebagai alat ukur

sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Muhidun &Abdurrahman, 2017:37).

Salah satu dari pengujian reliabilitas adalah dengan menggunakan metode untuk menguji reliabilitas instrumen ahli materi dan ahli media maka akan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2019:36). Rumus dari *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 0 dan 1. Sebagai contoh adalah angket validasi ahli materi dan ahli media. Untuk menentukan reliabilitas dari setiap item instrumen validasi ahli yang digunakan, dengan demikian penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*

2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran KARTET MAGIZ

Data yang telah diperoleh berdasarkan uji kelayakan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:147) Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generelasi. Pendekatan deskriptif ini digunakan untuk memperjelas atau menggambarkan data yang diperoleh dari produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran Kartu Makanan Bergizi (KARTET MAGIZ).

3. Analisis Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media

Penilaian motivasi belajar akan dikategorikan dengan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (ST), dan Sangat Tidak Setuju (STS) Widyati (2015). Dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Tabel 15. Ketentuan Pemberian Nilai Motivasi Belajar

NO	Kategori	Butir Positif	Butir Negatif
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Setelah data diubah menjadi 4 kategori di atas, selanjutnya adalah memasukkan nilai tersebut ke dalam rumus sesuai intervalnya:

$$\text{Jarak nilai antar interval: } \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}{H' \text{ Jumlah kelas interval}}$$

Maka kategori motivasi belajar sesuai dengan jarak intervalnya adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Klasifikasi Penilaian Motivasi Belajar

Rata-Rata Nilai	Kategori Motivasi Belajar
>3,25 s/d 4,0	Sangat Memotivasi
>2,50 s/d 3,25	Memotivasi
>1,75 s/d 2,50	Kurang Memotivasi
1,0 s/d 1,75	Tidak Memotivasi

4. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ

Analisis data efektivitas pembelajaran media KARTET MAGIZ akan menggunakan hasil belajar peserta didik yang dilakukan sebanyak dua kali tes yaitu *pre test* dan *post test*. Hasil dari pembelajaran diperoleh dari setiap tahap yaitu *pre test* diperoleh dari hasil pembelajaran tanpa diberikan perlakuan dan hasil *post test* yaitu hasil pembelajaran yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan media KARTET MAGIZ. Dari hasil belajar peserta didik tersebut akan dianalisis dengan menggunakan *paired sample t-test* dengan rincian sebagai berikut:

a) Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan uji yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas untuk memutuskan apakah sampel berasal dari populasi yang distribusi normal atau tidak. Menurut Nuryadi, dkk (2017:79-89). Uji formalitas merupakan suatu prosedur yang harus dilakukan dan digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada pada sebaran normal. Distribusi normal merupakan distribusi simetris dengan Modus, *mean* dan *median* berada dipusat dengan catatan data yang digunakan adalah data ordinal, interval, ataupun rasio. Uji normalitas data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan uji *wilcoxon* dengan bantuan program *SPSS versi 20 for Windows*. Pengambilan keputusan dengan mengambil taraf signifikansi 5%. Data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$. Distribusi normal maka H_0 diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa data terdistribusi normal. Jika nilai (sig) $< 0,05$, maka dinyatakan tidak normal maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dinyatakan bahwa data tidak terdistribusi normal.

Adapun hipotesis pada uji ini sebagai berikut:

- H_0 = Data terdistribusi normal.
- H_a = Data tidak terdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa kedua kelompok data yang dijadikan sampel berasal dari karakteristik yang

sama atau berbeda. Berdasarkan Hanief & Hermanto (2017:58). Dijelaskan bahwa uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua data atau lebih yang diperoleh yang berasal dari sampel yang masih memiliki variasi yang sama. Pengujian uji homogenitas selain dimaksud di atas juga untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dianalisis dalam serangkaian data benar-benar berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keberagamannya. Penelitian ini menggunakan uji *Uji One-Way Anova* dengan menggunakan program *software SPSS Versi 25 for Windows*.

Adapun kriteria dalam mengambil keputusan ini adalah:

- Jika nilai signifikansi (sig) $<$, data berasal dari populasi yang mempunyai varian tidak homogen.
- Jika nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$, data berasal dari populasi yang mempunyai varian yang homogen.

c) *Uji paired sample t-test* (uji efektivitas)

Uji paired sample t-test dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran KARTET MAGIZ selama pembelajaran, hasil tersebut akan ditinjau dari segi peningkatan skor dengan cara menghitung selisih skor dari *pre test* dan *post test*. Data tersebut akan dianalisis menggunakan analisis *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Dasar dari

pengambilan keputusan mengacu pada analisis uji efektivitas menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka probabilitas $\alpha < 0,05$, maka H_0 ditolak.
- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dan probabilitas $\alpha > 0,05$, maka H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu kwartet makanan bergizi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik *slow learner* di sekolah menengah pertama inklusi. Penulis mengharapkan bahwa produk yang dihasilkan dapat dipergunakan sebagai sarana media pembelajaran bagi peserta didik *slow learner* dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran khususnya bagi peserta didik ABK di sekolah inklusi. Media pembelajaran kartu kwartet makanan bergizi ini dalam proses pengembangannya menggunakan metode ADDIE sebagai tahap-tahap pengembangan. Metode ini meliputi 5 tahap yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Tahap-tahap tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yaitu dengan melakukan studi pendahuluan berupa analisis masalah, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan dan analisis pengembangan proyek dalam pembuatan produk pengembangan media pembelajaran kartu kwartet makanan bergizi. Berikut merupakan penjelasan dari analisis yang dilakukan;

a) Analisis masalah

Observasi yang dilakukan pada bulan Mei dan Oktober tahun 2023 penulis menemukan masalah bahwa peserta didik *slow learner* merupakan peserta

didik berkebutuhan khusus dengan kendala lamban belajar khususnya materi dalam mata pelajaran PJOK berbasis teori. Selama proses pembelajaran PJOK dengan materi teori peserta didik khususnya *slow learner* sukar dalam memahami materi tersebut . hal ini terjadi karena peserta didik *slow learner* memiliki kesukaran dalam menerima materi, sukar dalam membayangkan atau daya fantasi rendah, daya ingat yang rendah dan sukar dalam berpikir abstrak. Hal ini mengakibatkan dalam proses pembelajaran PJOK saat materi teori peserta didik *slow learner* mengalami kesulitan menguasai materi teori. Peserta didik *slow learner* juga mengalami kesulitan dalam memahami komponen-komponen yang ada dalam setiap materi makanan bergizi. Hal ini menyebabkan materi makanan bergizi terasa sulit dan sukar untuk dihafalkan karena banyak jenis zat makanan bergizi yang harus dihafalkan peserta didik khususnya peserta didik *slow learner*. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih dilakukan secara monoton (ceramah atau demonstrasi dari guru), dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik untuk diikuti. Sehingga penulis menyimpulkan perlu adanya media pendukung yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam mempelajari materi makanan bergizi bagi peserta didik *slow learner*.

b) Analisis Materi

Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK dan dihasilkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka (KOSP). Proses pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan

pendekatan berbasis siswa (*student approach*) dimana proses pembelajaran berbasis atau berpusat kepada peserta didik. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran PJOK saat materi teori guru masih menggunakan metode klasikal dan demonstrasi yang membuat pembelajaran terkesan kaku dan monoton. Lebih lanjut, guru menjelaskan materi PJOK teori khususnya sub materi makanan bergizi guru menggunakan media pembelajaran sebatas *power point* (PPT) dan jenis media pembelajaran yang digunakan guru yaitu sarana prasarana pada umumnya, selain itu penggunaan LKPD atau lembar kerja adalah LKPD dan modul cetak. Hal ini membuat peserta didik *slow learner* sukar dalam memahami materi dikarenakan peserta didik SL memiliki tingkat fantasi yang rendah dan sukar terhadap sesuatu yang berbau abstrak.

Dari hasil analisis data di atas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan bermain untuk memudahkan peserta didik SL dalam memahami materi. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif.

c) Analisis Kebutuhan

Kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari analisis masalah dan materi sebagaimana dijelaskan di atas. Bahwa diperlukan dalam proses pembelajaran PJOK materi makanan bergizi untuk peserta didik SL meliputi media yang dapat membantu peserta didik SL menghafal dan memahami materi secara konkret dan dapat digunakan untuk bermain dan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi penulis di sekolah inklusi SMP N 2 Sewon, SMP N 1 Kretek, dan

SMP N 3 Imogiri. Guru PJOK yang mengamati peserta didik *slow learner* saat observasi berlangsung menyampaikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan materi praktik peserta didik SL cenderung mampu mengikuti pembelajaran seperti peserta didik normal lainnya. Namun dalam pembelajaran PJOK dengan materi praktik berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru PJOK ditemukan bahwa peserta didik *slow learner* mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran teori. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pengetahuan mengenai pembelajaran PJOK materi yang bersifat konkret salah satunya adalah permainan kartu.

d) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Penamatan yang dilakukan penulis saat proses observasi menunjukkan bahwa peserta didik SL kelas VII SMP N 2 Sewon, SMP N 1 Kretek, dan SMP N 3 Imogiri memiliki minat belajar PJOK yang baik dalam materi praktik namun kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran penjas berupa materi teori. Karakter yang muncul saat penulis melaksanakan observasi adalah peserta didik cenderung lebih asik mengobrol sendiri bersama temannya, kurang memahami materi yang bersifat abstrak, sukar dalam memahami penjelasan guru, mudah bosan saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilaksanakan oleh peneliti maka peneliti menyimpulkan masalah-masalah yang terdapat pada saat proses pembelajaran yang mendorong karakteristik peserta didik SL dipengaruhi oleh variasi model pembelajaran yang dipilih oleh guru dan sebagian kecil motivasi alamiah peserta didik SL dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK.

e) Analisis Pengembangan Proyek

Kumpulan hasil analisis dan kesimpulan dari aspek masalah, materi, kebutuhan dan karakteristik peserta didik SL di sekolah-sekolah di atas menjadi pedoman bagi penulis dalam memecahkan permasalahan-permasalahan dengan membuat pengembangan media dalam materi makanan bergizi. Proses pengembangan tersebut diawali dengan pengumpulan-pengumpulan data berupa masalah dan kebutuhan, merumuskan pemecahan masalah dengan membuat rancangan model media pembelajaran baru, membuat *flow chart*, *story board*, petunjuk penggunaan dan media pendukung lainnya.

Setelah rancangan tersebut menjadi media baru bernama KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) kemudian penulis melakukan validasi media dan validasi materi kepada para ahli. Saran dan rekomendasi ahli menjadi bagian revisi dan pengembangan untuk peneliti supaya media dapat diimplementasikan sampai tahap uji coba skala besar.

2. *Design (Desain)*

Setelah melalui tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini dilakukan perencanaan media yang mencakup materi, *story board*, dan *flowchart*. Perencanaan ini dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik *slow learner* di sekolah inklusi. Berikut merupakan penjabaran dari setiap item yang akan dirancang.

a) Perancangan materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi PJOK makanan sehat dan bergizi seimbang. Penulis bekerja sama dengan guru mata pelajaran

PJOK untuk menyusun rencana pembelajaran (RP) sesuai dengan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Selain pembuatan rencana pembelajaran, penulis membuat soal berbentuk tes pengetahuan dengan jenis pilihan ganda yang akan diujikan setelah penerapan KARTET MAGIZ diterapkan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ tersebut. Rencana pembelajaran terlampir.

b) Perencanaan *Flowchart*

Flow chart adalah diagram yang berisi alur atau tahapan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh penulis. *Flowchart* terlampir.

c) Perancangan *Storyboard*

Storyboard adalah gambar-gambar awal yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran. Fungsi dari pembuatan *storybard* adalah mempermudah penulis untuk mengimplementasikan rencana pembuatan media yang telah disusun diawal. Pembuatan *storyboard* disesuaikan dengan tahapan yang ingin dibuat. Adapun pola *storyboard* terlampir.

d) Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dibuat untuk mengukur kelayakan produk awal media yang dikembangkan dengan alat ukur berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Isi dari media yang telah tervalidasi selanjutnya dibuat sebagai pedoman dalam tahap pembuatan media. Lembar validasi yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran serta mempertimbangkan berbagai macam kriteria kelayakan sebuah media. Lembar validasi terdiri dari

empat macam yaitu, lembar ahli materi, lembar ahli media, lembar penilaian guru mapel, dan lembar penilaian peserta didik. Lembar penilaian terlampir.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah memperoleh data analisis dan mendesain material-material awal yang dibutuhkan untuk pengembangan media pengembangan KARTET MAGIZ, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*) media. Tahap ini penulis melakukan pembuatan konten media KARTET MAGIZ, membuat petunjuk penggunaan, melakukan uji validasi, dan tahap revisi formatif. Berikut ini merupakan hasil dan penjelasan masing-masing item tersebut:

a) Pembuatan Konten

Konten dari media pembelajaran KARTET MAGIZ merupakan materi yang dimasukkan dan menjadi isi dari media pembelajaran yang dibuat oleh penulis. Konten tersebut yang akan dijadikan bahan untuk menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Isi dari konten yang dibuat berupa judul kartu, komponen-komponen makanan bergizi berbentuk tulisan dan gambar, serta contoh bahan makanan/minuman, sehingga media pembelajaran KARTET MAGIZ mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembuatan konten media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik *slow learner* yang sukar dalam mempelajari materi yang bersifat abstrak, sukar berfantasi mengenai suatu materi, sukar dalam memahami materi yang bersifat abstrak, dan daya perhatian terhadap pembelajaran rendah. Sehingga penulis membuat perencanaan konten berdasarkan yaitu dengan memperhatikan aspek tersebut dalam pembuatan media pembelajaran KARTET MAGIZ. Pembuatan

konten berdasarkan *flow chart* dan *stroyboard* yang telah dibuat sebelumnya sebagai berikut:



Gambar 2. Pembuatan Kartu

b) Petunjuk Penggunaan

Isi dari petunjuk penggunaan akan digunakan oleh peserta didik dan guru PJOK diantaranya adalah cara memulai permainan, proses permainan, dan penentuan pemenang. Selain itu, peraturan media pembelajaran yang dikembangkan dibuat semudah dan sesederhana mungkin agar media pembelajaran KARTET MAGIZ dapat digunakan oleh peserta didik dengan mudah di dalam maupun di luar kelas dengan atau tanpa adanya guru PJOK. Petunjuk penggunaan media pembelajaran KARTET MAGIZ sebagai berikut:

Cara Bermain KARTET MAGIZ:

Setiap permainan dilaksanakan minimal dua sampai tiga orang untuk mengikuti permainan KARTET MAGIZ ini. Berikut adalah panduan dalam bermain KARTET MAGIZ:

1. Ambil media pembelajaran KARTET MAGIZ.
2. Acaklah kartu tersebut. Kemudian bagikan kepada masing-masing peserta empat kartu.
3. Bagilah kartu kepada masing-masing pemain berjumlah 4 kartu.
4. Tentukan giliran pertama dengan "hompimpa" atau suit untuk menentukan pemain pertama. Alur permainan dilakukan dengan arah searah jarum jam
5. Permainan dimulai. Pemain pertama meminta kartu dengan kwartet yang sama kepada pemilik yang dituju. dengan ketentuan:
 - a. Jika pemain berikutnya memiliki kartu tersebut maka harus menatakan "Saya mempunyai kartu tersebut" dan memberikan kartu yang dimiliki kepada pemain yang menyebutkan kartu.
 - b. Apabila tidak mempunyai kartu tersebut maka harus mengatakan "saya tidak mempunyai kartu tersebut". Dan pemain yang menyebutkan kartu harus mengampil kartu yang berada di tengah.
6. Sebelum memberikan kartu kepada pemain tersebut. Pemain yang memberikan kartu harus memberikan pertanyaan kepada peminta kartu. Apabila jawaban tidak sesuai dengan penjelasan pada kartu kwartet maka peminta kartu mengambil kartu yang berada di tengah.
7. Apabila pemain yang meminta kartu tidak mendapatkan kartu yang diinginkan maka pemain tersebut mengambil kartu yang berada di tengah.
8. Permainan berakhir Ketika seorang pemain kehabisan kartu.
9. Setiap pemain yang berhasil mengumpulkan kartu akan diberi 2 point pada setiap kartu yang berhasil dikumpulkan.
10. Pemain yang berhasil mengumpulkan 3 jenis kartu maka menjadi pemenang.
11. Pemain yang mendapatkan point yang paling banyak menjadi pemenangnya.

Gambar 3. Peraturan Permainan KARTET MAGIZ

Proses pengembangan konten dan peraturan media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan dengan memperhatikan hasil dari observasi dan analisis baik analisis masalah, analisis materi, analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis penambangan proyek. Selain itu, pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan dengan memperhatikan arahan dan revisi dari ahli media dan materi agar media dapat digunakan dengan baik.

c) Validasi Ahli Media dan Materi

Tahap validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan oleh penulis. Fungsi dari dari uji validasi adalah

untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat serta koreksi-koreksi terhadap kekurangan media yang telah dibuat. Ahli media (dosen) yaitu Prof. Soni Nopembri, Ph.D., akan menilai media dari sisi tampilan dan bentuk dari media yang telah dikembangkan. Sedangkan ahli materi (dosen) yaitu Prof. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., dan Dr. Wily Ihsan Rizkiyanto, M.Pd., memberikan penilaian terhadap isi materi dalam tampilan media yang dikembangkan.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ pada mata pelajaran PJOK bagi siswa *slow learner* sekolah menengah pertama selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui sejauh mana kualitas produk yang dikembangkan penulis. Adapun hasil dari validasi ahli sebagai berikut:

1) Penilaian Ahli Media

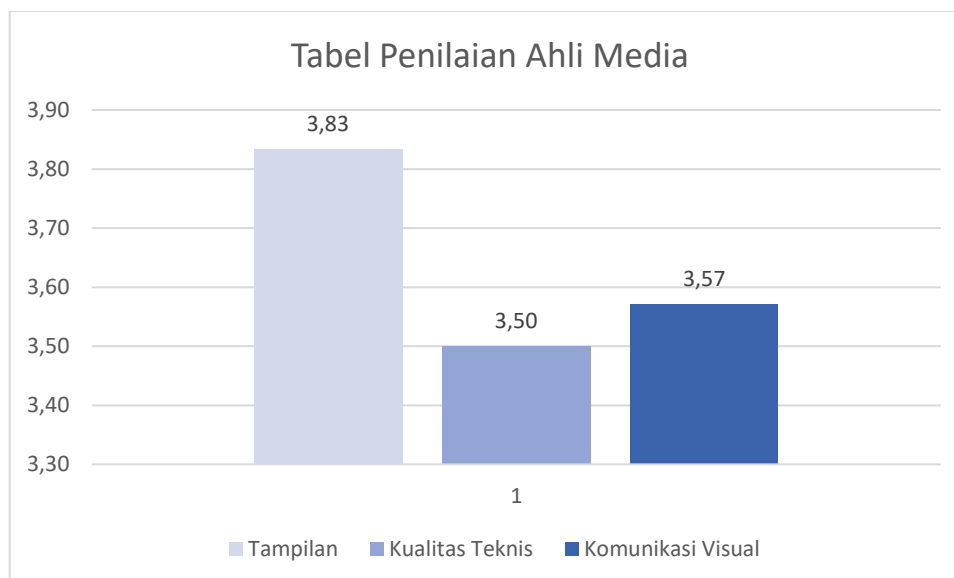
Penilaian media oleh ahli media terhadap media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan oleh satu dosen ahli media. Dalam penelitian ini ahli media adalah Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. (Dosen Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta). Penilaian oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 8-15 Januari 2024. Hasil penilaian terlampir.

Lembar validasi ahli media berupa angket penilaian. Angket tersebut berisi beberapa aspek pada lembar validasi berupa aspek tampilan, aspek kualitas teknis, dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan validasi tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	23	3,83	95,83	Sangat Layak
2	Kualitas Teknis	28	3,50	87,50	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	25	3,57	89,29	Sangat Layak
Hasil Akhir			3,63	90,87	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penelitian ahli media pada media pembelajaran KARTET MAGIZ pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Penilaian Ahli Media

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli media pada setiap aspek adalah 3,63. Dengan rincian aspek tampilan sebesar 3,83. aspek kualitas teknis sebesar 3,50. Dan aspek komunikasi visual sebesar 3,57. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai skala 1-4 aspek pada media pembelajaran KARTET MAGIZ termasuk kategori sangat layak

digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang.

2) Penilaian Ahli Materi

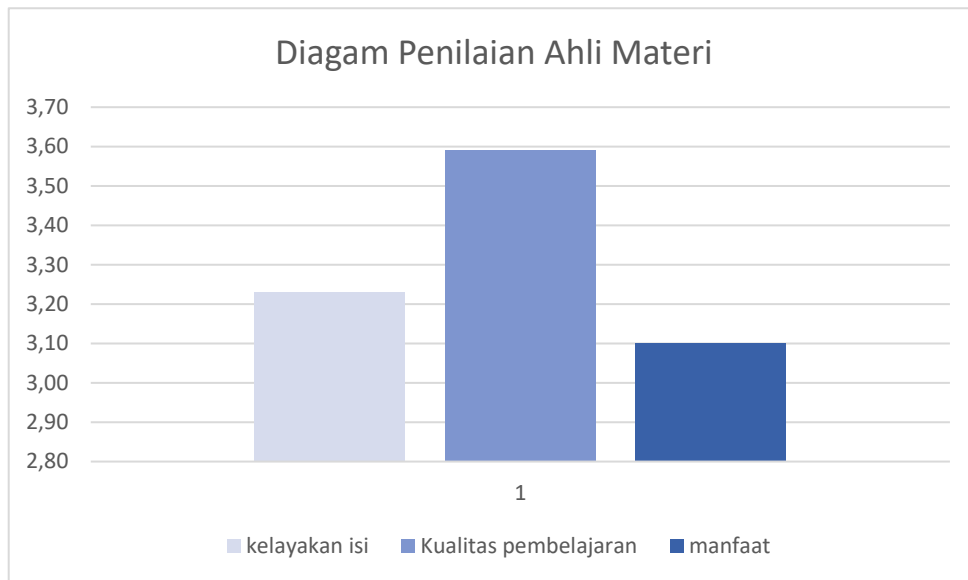
Penilaian dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran KARTET MAGIZ dinilai kelayakan oleh 2 dosen. Ahli materi dalam penilaian media pembelajaran yaitu dosen yang berperan untuk menentukan apakah media pembelajaran KARTET MAGIZ sudah sesuai dengan tingkat kesesuaian kedalaman materi dan kebenaran materi pada satuan pendidikan. Dalam penelitian ini ahli materi yaitu Prof. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes. dan Dr . Wily Ihsan Rizkyanto, M.Pd., selaku dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran KARTET MAGIZ dilaksanakan pada 8-15 Januari 2024 (hasil validasi terlampir).

Lembar validasi materi yang digunakan penulis berupa angket penilaian. Angket tersebut berisi beberapa aspek yaitu lembar aspek validasi berupa aspek kelayakan isi, aspek kualitas pembelajaran dan aspek manfaat. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi	84	3,50	87,50	Sangat Layak
2	Kualitas pembelajaran	79	3,59	89,77	Sangat layak
3	Manfaat	62	3,10	77,50	Layak
Hasil Akhir			3,40	84,92	Layak

Berdasarkan tabel di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang hasil penilaian ahli materi pada media pembelajaran KARTET MAGIZ pada gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Diagam Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian setiap aspek adalah 3,31. Adapun nilai dari aspek kelayakan isi memperoleh nilai 3,23. Aspek kualitas pembelajaran memperoleh nilai 3,59. Dan aspek manfaat memperoleh nilai 3,10. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai skala 1-4, aspek materi pada pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ termasuk pada kategori layak digunakan guna meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang.

d) Revisi Formatif

1) Ahli Media

- Gambar bahan makanan diganti menjadi gambar asli
- Warna pada produk dibuat selaras.

- Petunjuk penggunaan dibuat agar peserta didik *slow learner* mudah dalam memahami permainan.

2) Ahli materi

- Pada setiap judul diberi tambahan kata sumber
- Pemilihan sumber makanan berdasarkan kandungan gizi makro.
- Apabila terapat beberapa jenis zat pada satu jenis zat maka semua disertakan dengan menyeimbangkan pemilihan bahan makanan.

4. **Implementation (Implementasi)**

Tahap ini adalah saat uji coba media yang telah diuji validitas (kelayakan sebuah produk) dari para ahli (media dan materi) yang sudah direvisi sesuai kebutuhan. Uji coba yang dilakukan ditujukan pada peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* kelas VII Sekolah Menengah Pertama Inklusi di Kabupaten Bantul.

Tahap implementasi dilakukan pada sekolah menengah pertama inklusi yang berada di Kabupaten Bantul yang didapatkan dari data sekolah bersumber dari Bidang Pendidikan Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bantul. Tahap implementasi ini terbagi menjadi dua tahap yaitu:

a. **Uji Coba Kelompok Kecil**

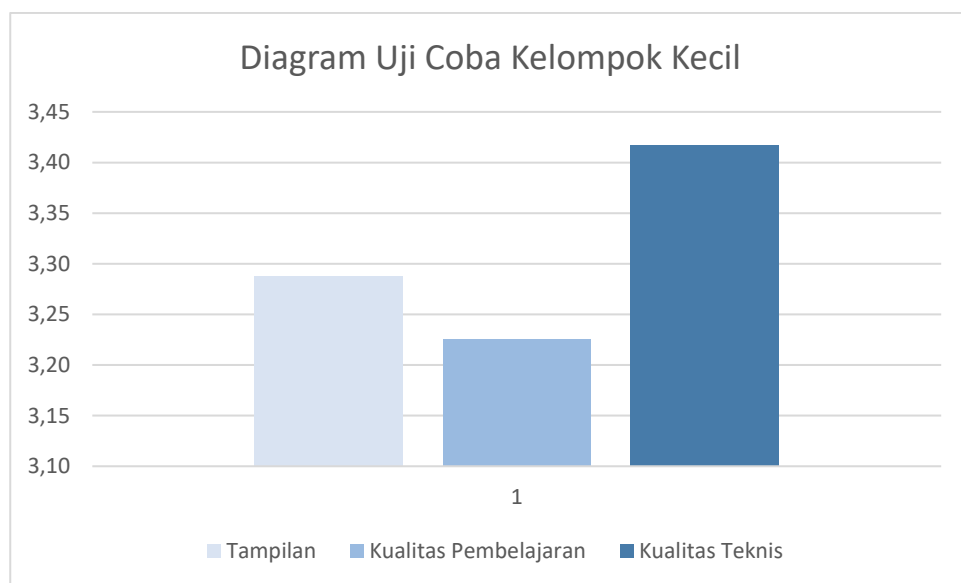
Uji coba skala kecil dilakukan kepada satu orang guru PJOK dan 6 peserta didik berkebutuhan SL kelas VII di SMP N 3 Banguntapan. Pengimplementasian media KARTET MAGIZ dilakukan dalam satu kali diawali dengan penjelasan teknis pembelajaran, penggunaan media, *pre test*, masuk materi penggunaan

media, dan *post test*. Dan diakhiri penilaian media menggunakan angket. Adapun hasil pengujian media kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada Peserta Didik

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	217	3,29	82,20	Layak
2	Kualitas pembelajaran	329	3,23	80,64	Layak
3	Kualitas Teknis	162	3,42	85,42	Layak
Hasil Akhir			3,31	82,75	Layak

Berdasarkan tabel. Di atas, apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran KARTET MAGIZ pada gambar. Sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian setiap aspek adalah 3,31. Dengan demikian rincian nilai dalam setiap aspek pada aspek tampilan adalah 3,29. Aspek kualitas pembelajaran sebesar 3, 23. Aspek kualitas teknis sebesar 3,42 dengan persentase nilai sebesar 82,75%. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai skala 1-4, pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ

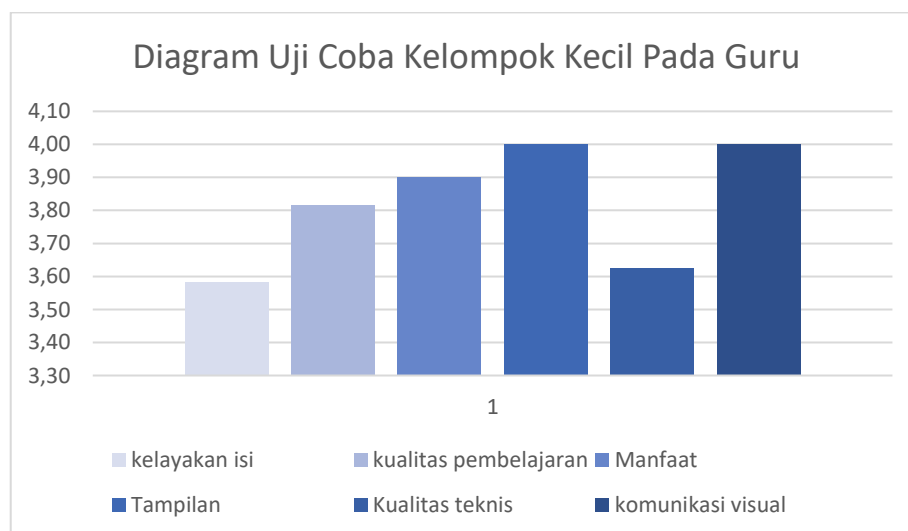
pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori layak digunakan guna meningkatkan motivasi dan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang. Tidak ada saran oleh peserta didik terkait tampilan dan peraturan permainan. Untuk selanjutnya media akan diuji coba kembali dengan jumlah sampel yang lebih besar yaitu 27 peserta didik.

Adapun hasil penilaian guru pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Uji Coba kelompok Kecil Pada Guru

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan	43	3,58	89,58	Sangat Layak
2	Kualitas pembelajaran	42	3,82	95,45	Sangat Layak
3	Manfaat	39	3,90	87,50	Sangat Layak
4	Tampilan	24	4,00	100	Sangat Layak
5	Kualitas teknis	29	3,63	90,63	Sangat Layak
6	Komunikasi visual	28	4,00	100	Sangat Layak
Hasil Akhir			3,82	95,53	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil uji coba kelompok kecil pada guru sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Uji Coba kelompok Kecil Pada Guru

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa hasil penilaian guru PJOK dengan rata-rata 3,82 dan persentase sebesar 95,53. Dengan rentang nilai skala 1-4 maka dari uji coba kelompok kecil media KARTET MAGIZ dikatakan sangat layak. Penilaian uji coba kelompok kecil secara rinci terlampir.

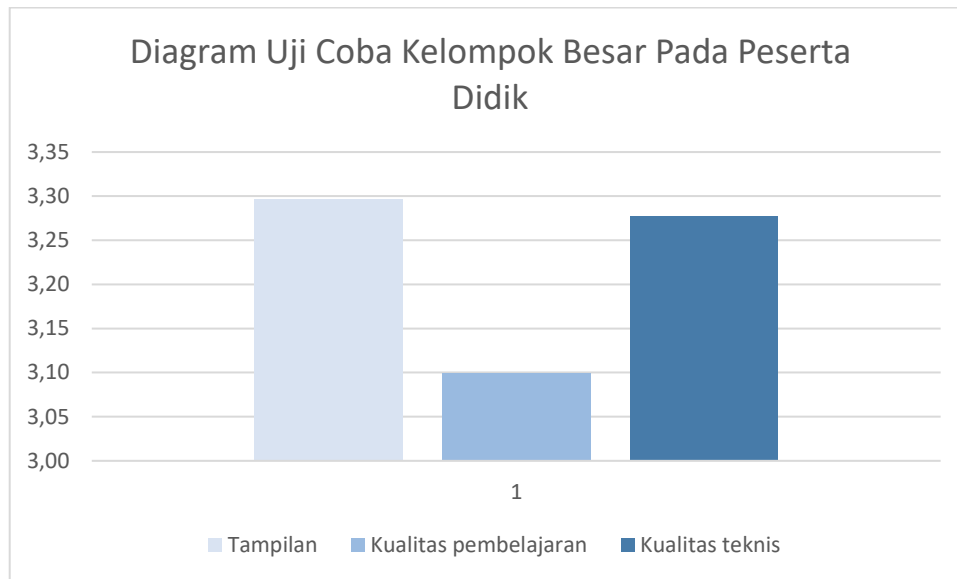
b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada tiga sekolah menengah pertama inklusi yang memiliki peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* dengan jumlah 3 guru PJOK kelas VII dan 27 peserta didik *slow learner* kelas VII di SMP N 2 Sewon, SMP N 1 Kretek, dan SMP N 3 Imogiri yang ditentukan dengan total sampling. Pengimplementasian media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan yaitu diawali dengan penjelasan teknis pembelajaran, penggunaan media, *pre test*, masuk materi penggunaan media, dan *post test*. Dan diakhiri dengan penilaian media menggunakan angket. Adapun hasil dari pengujian media kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pada Peserta Didik

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	979	3,30	82,41	Layak
2	Kualitas pembelajaran	1534	3,10	83,55	Layak
3	Kualitas Teknis	708	3,28	81,94	Layak
Hasil Akhir			3,22	82,63	Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil uji coba kelompok besar media pembelajaran KARTET MAGIZ sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Uji Coba kelompok Besar Pada Peserta Didik

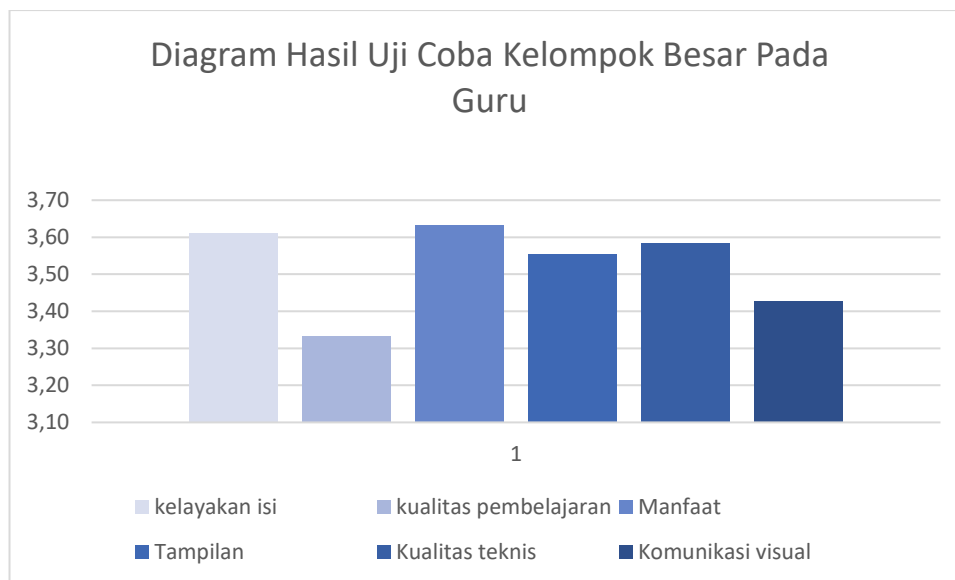
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian setiap aspek adalah 3,22. Dengan rincian nilai setiap aspek yaitu : aspek tampilan sebesar 3,30. Aspek kualitas belajar memperoleh nilai 3,10. Aspek kualitas teknis memperoleh nilai 3,28 dengan persentase sebesar 82,63 %. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai skala 1-4, pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ pada uji coba kelompok besar termasuk kategori layak digunakan guna meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang.

Adapun hasil penilaian guru pada uji coba kelompok besar dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 22. Hasil Penilaian Kelompok Besar Pada Guru

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi	130	3,61	90,28	Sangat Layak
2	Kualitas pembelajaran	110	3,33	83,33	Layak
3	Manfaat	109	3,63	90,83	Sangat Layak
4	Tampilan	64	3,56	88,89	Sangat Layak
5	Kualitas teknis	86	3,58	89,58	Sangat Layak
6	Komunikasi visual	72	3,43	85,71	Sangat Layak
Hasil Akhir			3,52	88,11	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas, apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



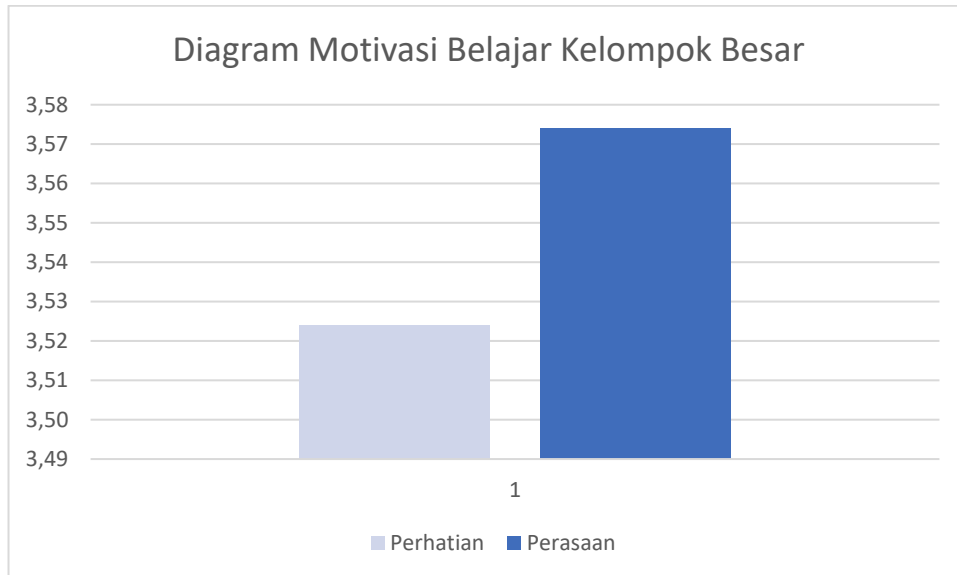
Gambar 9. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pada Guru

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil penilaian 3 guru PJOK dengan rata-rata 3,52 dari rentang nilai 1-4 dan persentase nilai sebesar 88,11 % maka dari uji coba kelompok besar penilaian media KARTET MAGIZ dikatakan sangat layak. Penilaian uji coba kelompok besar pada guru ini lebih rinci terlampir.

c. Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran KARTET MAGIZ

Pengukuran motivasi belajar peserta didik menggunakan media KARTET MAGIZ diukur dengan menggunakan tabel *skala likert* khusus peningkatan motivasi belajar. Rentang nilai yang digunakan dalam penilaian ini adalah 1-4 melalui pernyataan Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Aspek yang dinilai yaitu perhatian, perasaan, aktivitas, peranan guru. Hasil uji motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media

pembelajaran KARTET MAGIZ dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Motivasi Belajar Kelompok Besar

Berdasarkan data di atas, diperoleh apabila ditinjau dari aspek perhatian dalam belajar memperoleh penilaian sebesar 3,52. Aspek perasaan dalam pembelajaran diperoleh penilaian dengan rata-rata 3,55.

d. Efektivitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang

Pengukuran pada peningkatan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang dengan menggunakan media pembelajaran KARTET MAGIZ diukur dan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre tes* dan *post test*. Perbandingan ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 25. Uji yang dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil pengukuran dari uji t, diperoleh bahwa nilai t hitung $8.843 > t$ tabel (df26) 1.7056 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hasil dari perhitungan ini

menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *pos test*. rerata skor *pre test* adalah 30,74 dan hasil rerata *post test* sebesar 44,26. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan media. Nilai *Mean post test* 44,26 > *mean pre test* 30,74 sehingga terdapat peningkatan nilai dari pemahaman awal peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media KARTET MAGIZ. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji *Paired Sample T-Test* maka media KARTET MAGIZ efektif untuk meningkatkan pemahaman materi makanan sehat dan bergizi seimbang.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses terakhir dari penelitian dan pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi pada produk ini dilaksanakan sampai tahap evaluasi formatif yang bertujuan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan produk. Berdasarkan hasil *review* pada ahli dan uji coba lapangan yang dilaksanakan pada tahap implementasi. Selanjutnya dilakukan dua tahap yaitu analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan dan selanjutnya dilakukan perbaikan bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang telah diberikan. Seluruh tahapan evaluasi ini memiliki tujuan untuk kelayakan produk akhir. Tahap evaluasi terhadap media pembelajaran KARTET MAGIZ

dilaksanakan setiap langkah penambangan media untuk meningkatkan kualitas dari media KARTET MAGIZ.

Evaluasi dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun pada media KARTET MAGIZ dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Selama proses penambangan media pembelajaran harus selalu dilakukan evaluasi yang disebut *on going evaluation*. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil masukan, saran dan analisis dari ahli media, ahli materi, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

B. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan terhadap produk media pembelajaran KARTET MAGIZ didasarkan pada masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media sesuai dengan tahapan revisi formatif. Adapun revisi yang dilakukan sebagai berikut:

1) Desain Kartu



Gambar 11. Desain Kartu sebelum dan sesudah direvisi

2) Tempat penyimpanan kartu



Gambar 12. Tampilan penyimpanan kartu

C. Kajian Produk Akhir

1) Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran makanan sehat dan bergizi seimbang pada mata pelajaran PJOK bagi peserta didik *slow learner* di sekolah menengah pertama inklusi. Tahap-tahap pengembangan produk media pembelajaran menggunakan metode ADDIE, dengan lima tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Selanjutnya dilakukan tahap uji efektivitas produk media pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dari penambangan produk dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pada revisi dan saran dari ahli baik validasi draf, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hal ini juga didasarkan dari

hasil-hasil analisis kuantitatif atas kelayakan produk yang dikembangkan.

Adapun tampilan akhir pada produk yang dikembangkan sebagai berikut:

a) Tampilan Kartu



Gambar 13. Tampilan Kartu

b) Tampilan Petunjuk Penggunaan Kartu

Cara Bermain KARTET MAGIZ:

Setiap permainan dilaksanakan minimal dua sampai tiga orang untuk mengikuti permainan KARTET MAGIZ ini. Berikut adalah panduan dalam bermain KARET MAGIZ:

1. Ambil media pembelajaran KARTET MAGIZ.
2. Acaklah kartu tersebut. Kemudian bagikan kepada masing-masing peserta empat kartu.
3. Bagilah kartu kepada masing-masing pemain berjumlah 4 kartu.
4. Tentukan giliran pertama dengan “hompimpa” atau suit untuk menentukan pemain pertama. Alur permainan dilakukan dengan arah searah jarum jam
5. Permainan dimulai. Pemain pertama meminta kartu dengan kwartet yang sama kepada pemilik yang dituju.dengan ketentuan:
 - a. Jika pemain berikutnya memiliki kartu tersebut maka harus menatakan “Saya mempunyai kartu tersebut” dan memberikan kartu yang dimiliki kepada pemain yang menyebutkan kartu.
 - b. Apabila tidak mempunyai kartu tersebut maka haru mengatakan “saya tidak mempunyai kartu tersebut”. Dan pemain yang menyebutkan kartu harus mengampil kartu yang berada di tengah.
6. Sebelum memberikan kartu kepada pemain tersebut. Pemain yang memberikan karru harus memberikan pertanyaan kepada peminta kartu. Apabila jawaban tidak sesuai dengan penjelasan pada kartu kwartet maka peminta kartu mengambil kartu yang berada di tengah.
7. Apabila pemain yang meminta kartu tidak mendapatkan kartu yang diinginkan maka pemain tersebut mengambil kartu yang berada di tengah.
8. Permainan berakhir Ketika seorang pemain kehabisan kartu.
9. Setiap pemain yang berhasil mengumpulkan kartu akan diberi 2 point pada setiap kartu yang berhasil dikumpulkan.
10. Pemain yang berhasil mengumpulkan 3 jenis kartu maka menjadi pemenang.
11. Pemain yang mendapatkan point yang paling banyak menjadi pemenangnya.

Gambar 14. Tampilan petunjuk penggunaan kartu

c) Tampilan Tempat Penyimpanan Kartu



Gambar 15. Tampilan tempat penyimpanan kartu

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian ahli materi media pembelajaran KARTET MAGIZ pada aspek kelayakan isi dengan rata-rata nilai 3,50 dan persentase sebesar 87,50%. Aspek kualitas pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 3,59 dengan persentase sebesar 89,77. Aspek manfaat memperoleh rata-rata nilai 3,10 dengan persentase sebesar 77,50. Dengan demikian perolehan akhir dari ketiga aspek tersebut dengan rata-rata sebesar 3,40 dengan persentase sebesar 84,82% dengan kategori layak.

Sedangkan hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian ahli media pada media pembelajaran KARTET MAGIZ apa aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,83 dengan persentase nilai sebesar 95,83%. Aspek kualitas teknis memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,50 dengan persentase sebesar 87,50%. Aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata sebesar 3,57 dengan persentase sebesar 89,29%. Dengan demikian perolehan akhir dari ketiga aspek

tersebut memperoleh rata-rata sebesar 3,37 dan persentase 89,29% dengan kategori sangat layak.

2) Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Tabel 23. Hasil Uji Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata	Persentase %	Kategori
1	Perhatian	666	3,52	88,10	Sangat Memotivasi
2	Perasaan	579	3,57	89,35	Sangat Memotivasi
Hasil Akhir			3,55	88,72	Sangat Memotivasi

Berdasarkan tabel. Dapat diketahui bahwa rata-rata aspek perhatian dalam pembelajaran sebesar 3,57 dengan persentase 88,10. Aspek perasaan memperoleh rata-rata nilai 3,37 dengan persentase sebesar 89,36. Sesuai dengan pedoman pengukuran skala 1-4 maka motivasi belajar peserta didik dari kedua aspek tersebut mengalami peningkatan dengan kategori “Sangat Memotivasi”.

3) Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil pengembangan melalui atap-tahap yang telah dilaksanakan, maka produk berupa media pembelajaran KARTET MAGIZ dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran KARTET MAGIZ teradap peningkatan pemahaman peserta didik *slow lesarner* dalam memahami materi makanan sehat dan bergizi seimbang menggunakan *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan sebelum peserta didik diberikan media pembelajaran KARTET MAGIZ yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Media diberikan selama satu kali

pertemuan untuk dipelajari, selanjutnya diberikan *post-test* . sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada setiap kelompok analisis dilakukan dengan bantuan program *Software SPSS version 25.0 for Windows*. dengan taraf 5% atau 0,05. Rangkuman hasil analisis disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 24. Uji Wilcoxon

Z	-4.315 ^b
Asymp. Sig (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil tes statistik di atas, diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Maka dikarenakan nilai sig $0,00 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan varian antara *pre-test* dan *post-test*. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Levene Test*. Hasil dari uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 25. Uji homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
0,007	1	52	0,935

Berdasarkan analisis hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Test* pada tabel di atas. Hasil perhitungan didapat

nilai signifikansi $0,935 \geq 0,05$. Hal ini menunjukkan dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau homogen.

c) Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pengetahuan peserta didik *slow learner* mengenai materi makanan sehat dan bergizi seimbang setelah menggunakan media pembelajaran KARTET MAGIZ. Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji *t-test* dengan taraf signifikansi 95%. Kesimpulan penelitian dinyatakan apabila nilai signifikansi t hitung $>$ t tabel dan nilai sig lebih kecil dari 0,05 (sig $<$ 0,05).

Tabel 26. Uji t

Data	Rata-rata	t hitung	Sig	t tabel	Selisih	peningkatan
<i>Pretest</i>	30,74	8,843	0,000	1,7056	6,76	43,98%
<i>posttest</i>	44,26					

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diperoleh t hitung $8,843 >$ t tabel (df 26) $1,7056$ dan nilai signifikansi $0,000 >$ $0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik *slow learner* meningkat setelah menggunakan media pembelajaran KARTET MAGIZ sebesar 43,98%.

D. Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ bertujuan untuk menghasilkan produk kartu media pembelajaran KARTET MAGIZ yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga

dan Kesehatan bagi peserta didik *slow learner* kelas VII di sekolah inklusi. (Agustina, 2021), bahwa kartu kwartet merupakan jenis permainan kartu bergambar dengan judul di tulis dibagian atas dan diperbesar. Permainan kartu dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman belajar menjadi bermakna. (Susilowati, 2019:150) menyatakan bahwa kartu bergambar atau *bermakna* memiliki ukuran yang setara dengan *postar* sehingga mudah untuk dibawa, memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan dan mudah diingat oleh peserta didik. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh penulis dalam memberikan Solusi terhadap kebutuhan media pembelajaran untuk peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* yang mudah dipahami dan meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik *slow learner* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyeluruh.

Luaran dari penelitian ini adalah media pembelajaran KARTET MAGIZ materi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk peserta didik *slow learner* kelas VII di sekolah inklusi. Media pembelajaran KARTET MAGIZ berbentuk kartu kwartet dengan materi makanan bergizi yang berisi 28 (duapuluh delapan) kartu dengan 7 (tujuh) jenis zat gizi. Media pembelajaran KARTET MAGIZ terdapat media pendukung berupa peraturan permainan sebagai panduan dan tempat kartu sebagai tempat penyimpanan kartu. Konten yang terdapat pada KARTET MAGIZ diadaptasi dari permainan kartu kwartet dengan tampilan gambar dan tulisan yang telah disesuaikan.

Setelah melakukan perencanaan produk tahapan selanjutnya yaitu dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen Prof. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., dan Dr. Wily Ihsan Rizkyanto, M.Pd., selaku dosen Fakultas

Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun dosen ahli media adalah Prof. Soni Nopembri, Ph.D., selaku dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun aspek yang dinilai dari ahli materi adalah aspek kelayakan isi, kualitas pembelajaran, dan manfaat. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai 3,40 dan persentase sebesar 84,92%. Sedangkan hasil penilaian validasi ahli media aspek yang dinilai adalah aspek tampilan, kualitas teknis, dan komunikasi visual dengan rata-rata nilai 3,63 dengan persentase memperoleh hasil sebesar 90,87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KARTET MAGIZ layak untuk diuji cobakan. Penilaian ahli diperlukan untuk: 1) meningkatkan validitas dan reliabilitas; 2) memperkuat objektivitas dan kredibilitas; 3) mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan; 4) memperkaya perspektif dan wawasan; 5) mempermudah diseminasi dan penggunaan. (Guraliuk:2023) menyatakan bahwa penilaian ahli dalam metode penelitian pengembangan memiliki manfaat untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian, memperkuat objektivitas dan kredibilitas, dan mengidentifikasi kelemahan dan mempermudah diseminasi dan penggunaan produk.

Setelah melakukan uji ahli materi dan ahli media selanjutnya penulis melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media agar produk yang dibuat lebih sempurna. Revisi yang diperoleh berupa masukan berupa kesesuaian bahan makanan, kelengkapan sumber zat gizi, gambar contoh bahan makanan diubah dari gambar animasi menjadi gambar bahan makanan asli.

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dan arahan dari ahli materi dan ahli media tahap selanjutnya melaksanakan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan di SMP N 3 Banguntapan berjumlah 6 peserta didik *slow learner*. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan di 3 (tiga) sekolah inklusi yaitu SMP N 2 Sewon, SMP N 1 Kretek dan SMP N 3 Imogiri dengan total responden sebanyak 27 peserta didik *slo learner*. Pada tahap ini peserta didik *slow learner* diminta untuk memberi respon dan mengisi angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran KARTET MAGIZ. Adapun hasil uji coba skala kecil memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,31 dengan persentase sebesar 84,75% dengan kategori layak. Sedangkan hasil uji coba skala besar memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,22 dengan persentase sebesar 82,63% dengan kategori layak.

Sebuah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan kartu kwartet sanat layak digunakan dengan nilai dari ahli materi, ahli media, dan guru mata Pelajaran Biologi memperoleh nilai rata-rata nilai sebesar 3,25 dengan kategori sangat baik. Penelitian yang berjudul KWARTET; Melestarikan Kebudayaan dengan Memainkannya (Ilmi, 2018). memperoleh hasil bahwa media kartu kwartet 1) menjadi media transfer nilai budaya melalui budaya yang ditampilkan dalam kartu kwartet, 2) terjadinya transfer pengetahuan dalam permainan kartu kwartet. Sedangkan penelitian dengan judul Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin (Prasetyaningtyas, 2020),.

bahwa Prestasi belajar yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal mengalami kenaikan, yaitu prasiklus adalah 6,25%, siklus I adalah 68.75% dan siklus II meningkat menjadi sebesar 84.375% dengan kategori tinggi. Pembelajaran ini meningkatkan keaktifan belajar, yaitu rata-rata siklus I adalah 64%, sedangkan siklus II menjadi 87,5%. Respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan 100% siswa senang dengan penerapan metode permainan kartu kwartet.

Setelah melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ diketahui bahwa media pembelajaran KARTET MAGIZ layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik *slow learner* pada materi PJOK makanan sehat dan bergizi seimbang. diharapkan dengan adanya media pembelajaran KARTET MAGIZ dapat membantu proses pembelajaran PJOK materi makanan sehat dan bergizi seimbang khususnya guru PJOK yang mengampu di sekolah inklusi.

E. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ ini masih belum maksimal dikarenakan terdapat keterbatasan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan . adapun keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat pada media pembelajaran KARTET MAGIZ terbatas pada kompetensi memahami konsep dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik *slow learner* pada saat penelitian.
2. Keterbatasan data responden yang didapatkan sehingga hanya dari tiga sekolah saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
3. Tidak semua sekolah berkenan untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.

4. Tidak adanya guru pendamping khusus pada saat penelitian sehingga peneliti kesulitan dalam melakukan pengambilan data penelitian.
5. Penilaian media pembelajaran KARTET MAGIZ pada aspek peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi sebatas pada aspek efektivitas .
6. Pengembangan media sangat terbatas dan sederhana dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
7. Penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding sehingga dari penelitian ini tidak dapat melihat perbedaan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran.
8. Aspek motivasi belajar peserta didik *slow learner* hanya diukur satu kali setelah menggunakan media pembelajaran sehingga tidak dapat mengukur peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Mengenai Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran KARET MAGIZ dengan metode pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi serta uji efektivitas produk.
2. Produk media pembelajaran KARET MAGIZ layak digunakan. Penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,31 dengan persentase sebesar 84,92% dengan kategori layak. Penilaian ahli media mendapatkan rata-rata 3,63 dengan persentase 90,87% dengan kategori sangat layak..
3. Hasil Uji efektivitas dinilai efektif untuk meningkatkan pengetahuan mengenai materi makanan sehat dan bergizi seimbang menggunakan *t-test* dengan hasil *mean post-test* 44,26 > *Mean pre-test* 30,74 dengan peningkatan sebesar 43,98% peningkatan ini dikatakan signifikan karena nilai sig(2-tabel) 0,00 < 0,05.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran yang dapat penulis ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru, produk media pembelajaran KARET MAGIZ dapat digunakan sebagai sarana untuk membentuk minat belajar peserta didik *slow learner*

dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik *slow learner*.

2. Bagi peserta didik, media pembelajaran KARTET MAGIZ dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar mandiri dan untuk meningkatkan motivasi serta jiwa kompetitif peserta didik *slow learner*.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran KARTET MAGIZ memiliki implikasi yang tinggi bagi peserta didik, guru PJOK, dan MGMP PJOK. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan implikasi secara teoritis dan praktis, adapun implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a) Pemilihan media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap motivasi dan mencapai prestasi belajar peserta didik *slow learner*.
- b) Motivasi belajar peserta didik *slow learner* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta PJOK. Peserta didik *slow learner* dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik daripada peserta didik *slow learner* dengan motivasi belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru PJOK dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada peserta didik khususnya *slow learner* dengan berbagai cara sesuai dengan karakteristik dan kemampuan guru dan menarik bagi peserta didik khususnya *slow learner*.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru PJOK. Melakukan evaluasi diri sehubungan dengan pengajaran yang dilakukan dan prestasi belajar peserta didik *slow learner* yang telah dicapai dengan memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik khususnya *slow learner*.

D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi produk adalah penyaluran produk pada pengguna atau pemakai, sebaliknya pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan catatan dan saran terhadap produk. Diseminasi dan pengembangan produk media pembelajaran KARTET MAGIZ dapat dilaksanakan melalui berbagai cara yaitu:

1. Mensosialisasikan produk penelitian melalui MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran).
2. Mempublikasikan produk penelitian baik melalui jurnal Nasional ataupun jurnal Internasional.
3. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
4. Keterbatasan anggaran dana berpengaruh terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Oleh karena itu harus memperhatikan alokasi dana yang digunakan untuk melakukan pengembangan.

5. Media pembelajaran KARTET MAGIZ ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar menjadi lebih baik dengan cara menambahkan materi-materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. (2011). *Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Almatsier, Sunita, (2001), Prinsip Dasar Ilmu Gizi, Jakarta: Gramedia.
- Alvesson, M., & Kärreman, D. (2007). *Constructing mystery: Empirical matters in theory development*. *Academy of Management Review*, 32, 1265-1281.
- Ana Lisdiana. (2012). Prinsip Pengembangan Atensi pada Anak lamban Belajar: Modul Materi Pokok Program Diklat Kompetensi Pengembangan Fungsi Kognisi pada Anak Lamban Belajar bagi Guru di Sekolah Inklusi Jenjang Lanjut. Bandung: Kemendikbud.
- Arikuntoko, Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aryasa, B. H., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik*
- Ayriza, Y., Setiawati, F., Triyanto, A., Gunawan, N., Anwar, M., Budiarti, N., & Fadhilah, A. (2021). The effectiveness of quartet card game in increasing career knowledge in lower grade elementary school students. *Current Psychology*, 42, 3498-3509.
- Azwar, Saifuddin (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Bahnfleth, C., Cole, N., Kingshipp, B., Scinto-Madonich, S., Butera, G., & Spahn, J. (2022). School-Based Strategies to Improve Acceptance of Healthier Foods and Dietary Patterns in Middle and Junior High School Students: A Rapid Review. *Current Developments in Nutrition*, 6, 819 - 819.
- Bvenura, C., & Sivakumar, D. (2017). *The role of wild fruits and vegetables in delivering a balanced and healthy diet.. Food research international*, 99 Pt 1, 15-30
- Ch., E., Morvan, M., & Phan, T. (2000). *Lattice Structure and Convergence of a Game of Cards*. *Annals of Combinatorics*, 6, 327-335.

- Chandalia, M., Garg, A., Lutjohann, D., Bergmann, K., Grundy, S., & Brinkley, L. (2000). *Beneficial effects of high dietary fiber intake in patients with type 2 diabetes mellitus.. The New England journal of medicine*, 342 19, 1392-8 .
- Chauhan, S. (2011). *Slow Learners: Their Psychology and Educational Programmes*. International Journal of Multidisciplinary Research,1(8), 279-289.
- Demchenko, I., Maksymchuk, B., Bilan, V., Maksymchuk, I., & Kalynovska, I. (2021). *Training Future Physical Education Teachers for Professional Activities under the Conditions of Inclusive Education*. BRAIN. BROAD RESEARCH IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND NEUROSCIENCE.
- Dewi, N. K. A. T., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sikap Pasang Pencak Silat Dengan Kartu Bergambar Untuk Peserta didik Kelas XI. Jurnal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha, 8(2).
- Duludu, U. (2017). Kurikulum Bahan dan Medua Pembelajaran. Sleman: CV Budi Utama.
- Dwi Siswoyo, dkk. 2013. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, S., Samsul, S., Nursiah, N., & Fauzi, M. (2020). Study on Development of Learning Media. , 3, 1336-1342. Edwita, Benedicta. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas VIII. Universitas Sanata Darma. Thesis
- Ernawati. (2019). *Kebugaran dan kesehatan*. Jakarta: Ricardo.
- Finayatul, M. (2014). *The development of quartet card game media to increase reading interest and learning result of social science at MI Sunan Ampel Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Goddard, M. S., & Matthews, R. H. (1979). *Contribution of fruits and vegetables to human nutrition. HortScience*, 14(3), 245-247.
- Goodwin, D., & Watkinson, E. (2000). *Inclusive Physical Education from the Perspective of Students with Physical Disabilities. Adapted Physical Activity Quarterly*, 17, 144-160.
- Guraliuk, A., Varava, I., Holovko, S., Shapenko, L., & Oleshchenko, V. (2023). Expert Assessment of the Quality of Remote Educational Resources. International Journal of Engineering Pedagogy, 13(1).
- Hamalik, O. (2017). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hartini, A., Widyaningtyas, D., & Mashlulah, M. (2017). LEARNING STRATEGIES FOR SLOW LEARNERS USING THE PROJECT BASED LEARNING MODEL IN PRIMARY SCHOOL. , 1, 29-39.
- Herlina, S., Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(2), 314-326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hetherington, S. (2022). Defining Knowledge..
- Hidayati, F. F. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan Kelas V Di MI Muhammadiyah Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi, Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Purwokerto.
- Ivanna, B., & Eugene, P. (2014). *Efficiency of inclusive physical education lessons for schoolchildren with minor deviations in health. Advances in Rehabilitation*, 28, 13-19.
- Kanca, I. N. (2017). Pengembangan Profesionalisme Guru Penjasorkes. Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK Uniiiversitas Negeri Malang, 1–11.
- Kementrian Kesehatan. (2014). *Pedoman gizi seimbang*. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Kary
- Krishnakumar, P., Geeta, M. G., Palat, R. (2006). *Effectiveness of Individualized Education Program for Slow Learners*. *Indian Journal of Pediatrics*, 73 (2) 135-137.
- Kurniawan, B. H., & Wiguno, L. T. H. (2023). Survei Pemilihan Materi Pembelajaran Oleh Guru Pjok Guna Mencapai Kompetensi Dasar Di Smp/Mts Kelas Vii Se Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk: Survei Pemilihan Materi Pembelajaran Oleh Guru Pjok Guna Mencapai Kompetensi Dasar Di Smp/Mts Kelas Vii Se Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 101-109.
- Lucas, G. (2005). The George Lucas Educational Foundation: 2005. *Instructional Module ProjectBased Learning*.
- Maciąg, R. (2022). Towards the pragmatic concept of knowledges. *Filozofia I Nauka*, 10(zeszyt specjalny), 245–262.

- Malik, Najman Iqbal, Ghazala Rehman, dan Rubina Hanif. (2012). Effect of Academic Interventions on the Developmental Skills of Slow Learners. *Pakistan Journal of Psychological Research* 2012, Vol. 27, No. 1.Hlm. 135-151.
- Mansyur, A.R. Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*,3(1), 28-35.
- Mariscal, A., Martínez, J., & Márquez, S. (2012). *An Educational Card Game for Learning Families of Chemical Elements*. *Journal of Chemical Education*, 89, 1044-1046.
- Mawarto, dkk (2022). *Buku Ajar Pendidika Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Yogyakarta: Meda Sejati.
- Meliawati, E. (2020). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Modreanu, S., Gavriluț, A., Crumpei, G., & Agop, M. (2022). Knowledge - Discovery or Revelation?. *Transdisciplinary Journal of Engineering & Science*.
- Morrison, Hayley J.; Gleddie, Douglas (2019). *Interpretive case studies of inclusive physical education: shared experiences from diverse school settings*. *International Journal of Inclusive Education*, (), 1–21.
- Muhajir. (2017). *Buku guru: Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan-Edisi revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhidin, Sambas Ali, dan Maman Abdurahman. 2017. Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian Dilengkapi dengan Aplikasi Program SPSS. Bandung: CV PustakaSetia.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Nichols, J. R. (4). essential rules of 21st century learning. Teachthought We Grow Teacher.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media

- OVCHINNIKOV, SERGEI (2007). FUNDAMENTALS OF MEDIA THEORY. *International Journal of Uncertainty, Fuzziness and Knowledge-Based Systems*, 15(6), 649–680.
- Patmiarsih, Moni (2020) Implementasi Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Corona Virus Disease-19 di SD Negeri Se Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Permendiknas Nomor 70. 2009. Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pocock, T., & Miyahara, M. (2018). *Inclusion of students with disability in physical education: a qualitative meta-analysis. International Journal of Inclusive Education*, 22, 751 - 766.
- Pratama, Privindo Meiditya (2023) Pengembangan Media Kartu Aktivitas Pembelajaran Pencak Silat Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. S2 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.
- Purnama, D. A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang Untuk Peserta didik Kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FIK, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Puspitarini, R., & Rahayuni, A. (2012). Kandungan Serat, Lemak, Sifat Fisik, dan Tingkat Penerimaan Es Krim dengan Penambahan Berbagai Jenis Bekatul Beras dan Ketan (Doctoral dissertation, Diponegoro University).
- Rahman, N. H., Mayasari, Annisa., Arifudin, Opan., & Ningsih, I. W., (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 99 - 106.
- Reddy, G. Lokanadha, R. Ramar, dan A. Kusuma. (2006). *Slow Learners: Their Psychology and Instruction*. New Delhi: Discovery Publishing House.
- Sadiman, A. S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadirman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Samsiyah, S., Hermansyah, H., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 119-126. Sanjaya, W. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.

- Sarvani, G. (2020). EDUCATIONAL STRATEGIES FOR SLOW LEARNERS. *International Education and Research Journal*, 6.
- Schmidt, M., Cagran, B., 2008. Self-Concept Of Students In Inclusive Settings. *International Journal Of Special Education*. Vol 23 No 1
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2754 - 2761.
- Shaw, S.R. (2010). *Rescuing Students from the Slow Learner Trap*. *National Association of Secondary School Principals*, 12-16.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, J., & Lloyd, B. (2012). *Health benefits of fruits and vegetables.. Advances in nutrition*, 3 4, 506-16 .
- Smith, D., & Munro, E. (2009). *Educational card games*. *Physics Education*, 44, 479 - 483.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatn Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Susilowati, G., Setiawan, D. (2019). Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Joyful Learning Journal*. 8(3), 149-153.
- Syahreni, E. (2011). *Mengembangkan perilaku sehat: Pada anak usia 2-4 tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Syarifudin, A., Nurharlinah, N., & Suharjiman, S. (2023, October). Pendidikan Kesehatan Melalui Media Permainan Kartu Kuartet Modifikasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar. In *National Nursing Conference* (Vol. 1, No. 2, pp. 177-187).

- Umar, N. H. M., Parmin., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis Science Edutainment Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta didik Tema Gerak Tumbuhan. *Unnes Science Education Journal*. 5(2), 1288-1297.
- Uppal, Charu; Sartoretto, Paola; Cheruiyot, David (2019). The case for communication rights: A rights-based approach to media development. *Global Media and Communication*, (),
- Vasudevan, A. (2017). *Slow learners –Causes, Problems and Educational Programmes*. *International Journal of Applied Research* 2017,3(12),308-313.
- Widyawan, D., & Sina, I. (2021). *Inclusion in Physical Education in Primary Schools*. , 6, 64-78.
- Yar'Adua, S., Msughter, A., & Garba, S. (2023). Media and National Development in Democratic Societies. *Polit Journal Scientific Journal of Politics*.
- Zainuddin. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Informasi dan Kebijakan Kampus Universitas Islam Negeri Malang.
- Zubaidillah, M. H., Hasan. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*. 2(1), 41-55.

LAMPIRAN



LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU
KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI

Peneliti : Dalu Danangjaya
Validator : _____
NIP : _____
Tanggal : _____

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas materi.
2. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada kelayakan isi, pembelajaran, dan manfaat.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - a. 4 = Sangat baik (SB)
 - b. 3 = Baik (B)
 - c. 2 = Tidak Baik (TB)
 - d. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 5, 12	5
	Ilustrasi pendukung	4, 8,	2
	Efektivitas	6, 9	2
	Penunaan bahasa	7, 10, 11,	3
Kualitas Pembelajaran	Standar kopetensi	13, 16, 17	3
	Tujuan pembelajaran	14, 18,19	3

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
	Kelengkapan dan kejelasan	15, 20, 23	3
	Penggunaan bahasa	21, 22	2
Manfaat	Bagi guru	24, 25	2
	Bagi siswa	26, 29, 30, 33	4
	Proses pembelajaran	27, 28, 31, 32	4

C. Item Pertanyaan

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian materi terhadap kurikulum					
2	Kesesuaian materi terhadap indikator yang dicapai					
3	Materi disajikan secara runtut					
4	Terdapat ilustrasi pendukung pada materi yang disajikan					
5	Kesesuaian cakupan materi terhadap indikator yang dicapai					
6	Materi pada media mudah dipahami					
7	Pemberian contoh pada media dengan materi yang diajarkan					
8	Kejelasan ilustrasi pada media KARTET MAGIZ					
9	Kemenarikan penyajian materi terhadap minat belajar siswa <i>slow learner</i>					
10	Bahasa yang digunakan pada materi mudah dipahami					
11	Pemilihan bahasa bagi pada media KARTET MAGIZ					
12	Kesesuaian media terhadap kurikulum yang berlaku					
ASPEK PEMBELAJARAN						
13	Kesesuaian materi pada media terhadap standar kompetensi					
14	Kesesuaian materi pada media terhadap tujuan pembelajaran					
15	Kelengkapan petunjuk permainan pada Media KARTET MAGIZ					
16	Keruntutan penjabaran materi pada media KARTET MAGIZ					
17	Kesesuaian materi pada media terhadap buku bacaan peserta didik					
18	Kemenarikan media pembelajaran untuk					

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
	meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>					
19	Media KARTET MAGIZ membuat pembelajaran cenderung berbasis kepada peserta didik					
20	Kebenaran penggunaan istilah dalam media KARTET MAGIZ					
21	Kejelasan penggunaan istilah bahasa dalam media KARTET MAGIZ					
22	Kebakuan penggunaan istila dalam media KARTET MAGIZ					
23	Keruntutan dan kejelasan materi dalam media KARTET MAGIZ					
ASPEK MANFAAT						
24	Kemudahan guru dalam menjelaskan materi yang dinilai abstrak oleh siswa <i>slow learner</i> menggunakan media KARTET MAGIZ					
25	Media KARTET MAGIZ dapat meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>					
26	Kemandirian peserta didik dalam belajar dengan media KARTET MAGIZ					
27	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk belajar secara konkret					
28	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk berpikir secara <i>scientific</i> secara logis					
29	Media KARTET MAGIZ mampu membentuk peserta didik <i>slow learner</i> dalam memahami materi					

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
30	Kemampuan media dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep					
31	Kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami materi					
32	Media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik					
33	Media mampu membuat peserta didik <i>slow learner</i> bersemangat dalam menumuhkan sikap kompetitif					

D. Komentar/saran umum

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Multi media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kebutuhan
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,
Validator,

20

.....
NIP.

Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU
KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI

Peneliti : Dalu Danangjaya
Validator : _____
NIP : _____
Tanggal : _____

F. Pengantar

3. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas media.
4. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada aspek tampilan, kegrafikan, mutu, dan komunikasi visual.

G. Petunjuk Pengisian

5. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
6. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - e. 4 = Sangat baik (SB)
 - f. 3 = Baik (B)
 - g. 2 = Tidak Baik (TB)
 - h. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
7. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
8. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

KISI-KISI INSTRUMEN

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Tampilan	Tulisan dan teks	2,6	2
	Penggunaan warna	3	1
	Kartu	4,5	2
	Kelengkan media	1	1
Kualitas Teknis	Kejelasan gambar	11,12	2
	Penggunaan bahasa	7,8	2

	Variasi media	9, 11	2
	Mudah digunakan	10, 14	2
Komunikasi Visual	Kemenarikan	16, 18, 19	3
	Kartu	18, 20, 21	3
	interaktif	17, 15	2

H. Item Pertanyaan

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK TAMPILAN						
1	kejelasan petunjuk penggunaan media KARTET MAGIZ					
2	Kejelasan teks dan tulisan pda media KARTET MAGIZ					
3	Keserasian warna dan tulisan pada media					
4	Kualitas gambar pada media KARTET MAGIZ					
5	Kemenarikan desain media KARTET MAGIZ					
6	Ketepatan dalam pemilihan ukuran dan jenis huruf pada media					
MUTU TEKNIS						
7	Ketepatan dalam penggunaan bahasa					
8	Keefektivan dalam penggunaan kalimat pada media KARTET MAGIZ					
9	Kemenarikan komponen yang digunakan dalam media KARTET MAGIZ					
10	Keefektivan dalam penyajian media KARTET MAGIZ					
11	Media mampu mengkombinasikan tulisan dan gambar sehingga materi tidak monoton					
12	Memiliki kualitas gambar yang baik					
13	Kesesuaian gambar pada media KARTET MAGIZ					
14	Kemudahan dalam penggunaan media KARTET MAGIZ					
KOMUNIKASI VISUAL						

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
15	Media dilengkapi dengan relasi antar individu yang bersifat kompetitif					
16	KARTET MAGIZ merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan					
17	Tulisan dan gambar pada media memiliki kualitas yang baik sehingga mudah dipahami peserta didik					
18	Komponen media kartu memiliki desain yang menarik					
19	Kemenarikan media dalam pembelajaran					
20	Media mudah dipahami oleh peserta didik <i>slow learner</i>					
21	Gambar pada media mudah dipahami					

I. Komentar/saran umum

.....

J. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 20
 Validator,

.....
 NIP.

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU
KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI**

Peneliti : Dalu Danangjaya
Nama : _____
Kelas : _____
Tanggal : _____

K. Pengantar

5. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari respon peserta didik *slow learner*.
6. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada aspek tampilan, pembelajaran, dan mutu teknis

L. Petunjuk Pengisian

9. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
10. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - i. 4 = Sangat baik (SB)
 - j. 3 = Baik (B)
 - k. 2 = Tidak Baik (TB)
 - l. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
11. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
12. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

KISI-KISI RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Tampilan	Tulisan dan teks	1, 2, 6, 7, 8, 9	6
	Penggunaan warna	3, 4, 5,	3
	Kelengkapan media	10, 11	2
Kualitas Pembelajaran	Kemudahan pemahaman materi	12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29	15
	Kemenarikan Kegiatan Pembelajaran	13, 14, 20, 23, 27,	5
Mutu Teknis	Kebutuhan materi	30, 33,	2
	Kejelasan materi	35, 34, 32	3
	Kesesuaian materi	36, 37,	2
	Variasi isi materi	31, 32, 38	3

M. Item Pertanyaan

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK TAMPILAN						
1	Ilustrasi pendukung media kartu dapat menarik saya untuk belajar					
2	Ukuran dan jenis huruf pada media kartu sehingga mudah dibaca					
3	warna pada media kartu pembelajaran menarik saya untuk belajar					
4	Komposisi warna pada media kartu pembelajaran tepat					
5	Pemilihan warna pada tulisan media kartu sudah tepat					
6	Tulisan pada kartu dapat saya baca dengan jelas					
7	Gambar yang digunakan untuk memperjelas media kartu sudah tepat					
8	Media KARTET MAGIZ menggunakan gambar ilustrasi yang mudah saya pahami					
9	Media KARTET MAGIZ mempunyai ukuran yang ringkas.					
10	alur penggunaan media kartu mudah untuk saya pahami					
11	Media KARTET MAGIZ dilengkapi dengan aturan permainan					
ASPEK PEMBELAJARAN						
12	Media KARTET MAGIZ dapat memudahkan saya dalam mehamami materi makanan bergizi					
13	Media KARTET MAGIZ membuat pembelajaran lebih menarik					

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
14	Media KARTET MAGIZ dapat meningkatkan minat belajar saya					
15	Media KARTET MAGIZ membantu saya dalam proses Pembelajaran materi makanan bergizi					
16	Saya merasa mudah menggunakan media kartu ini					
17	Materi yang terdapat dalam media KARTET MAGIZ perlu saya pelajari agar memudahkan saya dalam memahami materi makanan bergizi					
18	Materi yang disampaikan pada media kartu ini mudah saya pahami					
19	Media KARTET MAGIZ membuat saya mendapatkan pengalaman belajar secara mandiri					
20	Media kartu ini membuat saya semangat dalam belajar					
21	Saya mudah memahami materi yang terdapat dalam media KARTET MAGIZ					
22	Media kartu KARTET MAGIZ mempermudah saya memahami materi.					
23	Media KARTET MAGIZ membantu saya dalam proses pembelajaran materi makanan bergizi					
24	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar					
25	Materi pada media kartu KARTET MAGIZ sudah disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan					

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
26	Bahasa dalam media kartu mudah saya pahami					
27	Ilustrasi dalam kartu membantu saya dalam memahami materi					
28	Pemberian contoh makanan bergizi sudah sesuai					
ASPEK MUTU TEKNIS						
29	Media dapat digunakan dengan mudah					
30	Saya tidak menggunakan media tambahan dalam menggunakan media KARTET MAGIZ					
31	Media KARTET MAGIZ mudah saya gunakan					
32	Media KARTET MAGIZ tidak eror ketika saya gunakan					
33	Materi dalam media sesuai dengan Kurikulum yang berlaku					
34	Media KARTET MAGIZ memiliki materi sesuai kompetensi					
35	Peserta didik <i>slow learner</i> mudah dalam menggunakan media					
36	Materi dalam media KARTET MAGIZ sesuai dengan buku pegangan peserta didik					

Yogyakarta, 20
Siswa

.....

Lampiran 4. Lembar Respon Guru

LEMBAR RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTET MAGIZ
(KARTU KWARTET MAKANAN BERGIZI)

Peneliti : Dalu Danangjaya
Validator : _____
NIP : _____
Tanggal : _____

N. Pengantar

7. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas materi.
8. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada kelayakan isi, pembelajaran, manfaat, tampilan, teknis, dan komunikasi

O. Petunjuk Pengisian

13. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
14. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - m. 4 = Sangat baik (SB)
 - n. 3 = Baik (B)
 - o. 2 = Tidak Baik (TB)
 - p. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
15. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
16. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

P. Item Pertanyaan Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian materi terhadap kurikulum					
2	Kesesuaian materi terhadap indikator yang dicapai					
3	Materi disajikan secara runtut					
4	Terdapat ilustrasi pendukung pada materi yang disajikan					
5	Kesesuaian cakupan materi terhadap indikator yang dicapai					
6	Materi pada media mudah dipahami					
7	Pemberian contoh pada media dengan materi yang diajarkan					
8	Kejelasan ilustrasi pada media KARTET MAGIZ					
9	Kemenarikan penyajian materi terhadap minat belajar siswa <i>slow learner</i>					
10	Bahasa yang digunakan pada materi mudah dipahami					
11	Pemilihan bahasa bagi pada media KARTET MAGIZ					
12	Kesesuaian media terhadap kurikulum yang berlaku					
ASPEK PEMBELAJARAN						
13	Kesesuaian materi pada media terhadap standar kompetensi					
14	Kesesuaian materi pada media terhadap tujuan pembelajaran					
15	Kelengkapan petunjuk permainan pada Media KARTET MAGIZ					
16	Keruntutan penjabaran materi pada media KARTET MAGIZ					
17	Kesesuaian materi pada media terhadap buku bacaan peserta didik					
18	Kemenarikan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>					
19	Media KARTET MAGIZ membuat pembelajaran					

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
	cenderung berbasis kepada peserta didik					
20	Kebenaran penggunaan istilah dalam media KARTET MAGIZ					
21	Kejelasan penggunaan istilah bahasa dalam media KARTET MAGIZ					
22	Kebakuan penggunaan istila dalam media KARTET MAGIZ					
23	Keruntutan dan kejelasan materi dalam media KARTET MAGIZ					
ASPEK MANFAAT						
24	Kemudahan guru dalam menjelaskan materi yang dinilai abstrak oleh siswa <i>slow learner</i> menggunakan media KARTET MAGIZ					
25	Media KARTET MAGIZ dapat meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>					
26	Kemandirian peserta didik dalam belajar dengan media KARTET MAGIZ					
27	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk belajar secara konkret					
28	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk berpikir secara <i>scientific</i> secara logis					
29	Media KARTET MAGIZ mampu membentuk peserta didik <i>slow learner</i> dalam memahami materi					
30	Kemampuan media dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep					
31	Kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami materi					
32	Media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik					
33	Media mampu membuat peserta didik <i>slow learner</i> bersemangat					

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
	dalam menumuhkan sikap kompetitif					

Q. Item Pertanyaan Media

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK TAMPILAN						
1	kejelasan petunjuk penggunaan media KARTET MAGIZ					
2	Kejelasan teks dan tulisan pada media KARTET MAGIZ					
3	Keserasian warna dan tulisan pada media					
4	Kualitas gambar pada media KARTET MAGIZ					
5	Kemenarikan desain media KARTET MAGIZ					
6	Ketepatan dalam pemilihan ukuran dan jenis huruf pada media					
MUTU TEKNIS						
7	Ketepatan dalam penggunaan bahasa					
8	Keefektivan dalam penggunaan kalimat pada media KARTET MAGIZ					
9	Kemenarikan komponen yang digunakan dalam media KARTET MAGIZ					
10	Keefektivan dalam penyajian media KARTET MAGIZ					
11	Media mampu mengkombinasikan tulisan dan gambar sehingga materi tidak monoton					
12	Memiliki kualitas gambar yang baik					
13	Kesesuaian gambar pada media KARTET MAGIZ					
14	Kemudahan dalam penggunaan media KARTET MAGIZ					
KOMUNIKASI VISUAL						
15	Media dilengkapi dengan relasi antar individu yang bersifat kompetitif					

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
16	KARTET MAGIZ merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan					
17	Tulisan dan gambar pada media memiliki kualitas yang baik sehingga mudah dipahami peserta didik					
18	Komponen media kartu memiliki desain yang menarik					
19	Kemenarikan media dalam pembelajaran					
20	Media mudah dipahami oleh peserta didik <i>slow learner</i>					
21	Gambar pada media mudah dipahami					

R. Komentar/saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

S. Kesimpulan

Multi media pembelajaran ini dinyatakan *:

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi kebutuhan
6. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 20
Guru Mata Pelajaran,

.....
NIP.

Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama Resonden : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

T. Petunjuk Pengisian

17. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.

18. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- q. 4 = Sangat Sesuai (SS)
- r. 3 = Sesuai (S)
- s. 2 = Tidak Sesuai (TS)
- t. 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS).

Contoh pengisian kuisioner:

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Komentar
		STS	TS	S	SS	
1	Saya tidak akan mencontek saat ujian			✓		
2	Saya akan berusaha memperhatikan guru saat mengajar		✓			

19. Apabila ada jawaban yang ingin diganti, maka berilah tanda (-) pada pilihan jawaban awal. Kemudian berilah tanda (✓) pada pilihan jawaban yang dianggap benar.

Contoh pengisian kuisioner:

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Komentar
		STS	TS	S	SS	
1	Saya tidak akan mencontek saat ujian			✓	✓	
2	Saya akan berusaha memperhatikan guru saat mengajar		✓			

U. Item Pertanyaan

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Komentar
		STS	TS	S	SS	
1	Saya penuh perhatian saat mengikuti pembelajaran pada materi PHBS makanan bergizi disekolah	1				
2	Saya mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat	1				
3	Saya mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi karena saya ingin menerapkan pola hidup sehat dikehidupan sehari-hari	1				
4	Saya selalu memperhatikan pembelajaran PHBS makanan bergizi dengan sungguh-sungguh	1				
5	Saya mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi karena dapat menambah pengetahuan mengenai makanan bergizi	1				
6	Saya selalu memperhatikan materi yang diberikan guru saat pembelajaran PHBS makanan bergizi berlangsung	1				
7	Saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi PHBS makanan bergizi	1				
8	Saya tidak merasa bosan saat pembelajaran materi PHBS makanan bergizi	1				
9	Saya senang mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi karena materinya menarik dan bervariasi	2				
10	Saya senang mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi karena dapat menerapkan pola hidup sehat	2				
11	Saya senang mengikuti pembelajaran PHBS makanan bergizi karena saya ingin hidup sehat	2				

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Komentar
		STS	TS	S	SS	
12	Saya lebih berkonsentrasi penuh saat pembelajaran PHBS makanan bergizi	2				
13	Saya merasa pembelajaran PHBS makanan bergizi menjadi lebih menyenangkan	2				

Yogyakarta, 20
Siswa

.....

Lampiran 6. Naskah Soal Pre-test dan post-test

NASKAH SOAL
MAKANAN SEHAT BERGIZI DAN SEIMBANG

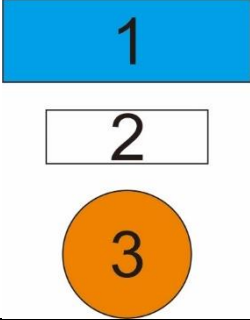

1. Zat yang diperlukan oleh tubuh yang berasal dari makanan itu disebut....
 - a. Zat makanan atau zat gizi
 - b. Karbohidrat
 - c. Lemak
 - d. Protein
2. Zat gizi pada sumber makanan yang berfungsi sebagai tenaga adalah....
 - a. Karbohidrat, lemak
 - b. Protein, vitamin
 - c. Karbohidrat, air
 - d. Lemak, mineral
3. Bayam, wortel, tauge, dan jeruk merupakan makanan yang mengandung zat gizi....
 - a. Mineral
 - b. Karbohidrat
 - c. Vitamin
 - d. Protein
4. Zat makanan yang mampu mendorong sistem metabolisme tubuh secara maksimal adalah....
 - a. Karbohidrat
 - b. Serat
 - c. Air
 - d. Mineral
5. Agar tubuh seseorang tidak terdehidrasi maka seseorang tersebut harus mengkonsumsi.... Dalam jumlah yang cukup
 - a. Bayam
 - b. Pisang
 - c. Ubi
 - d. Air
6. Zat gizi yang berfungsi sebagai Cadangan makanan yaitu....
 - a. Air
 - b. Serat
 - c. Lemak
 - d. Protein
7. Susu, garam laut, hati sapi, ikan sarden merupakan makanan yang mengandung....
 - a. Mineral
 - b. Protein
 - c. Vitamin
 - d. Serat
8. Sumber dari zat protein dapat diperoleh dari beberapa sumber, yaitu sumber hayati dan hewani. Yang merupakan sumber protein yang berasal dari hayati adalah....
 - a. Telur, jagung
 - b. Tempe, Kacang-kacangan
 - c. Daging, tempe
 - d. Tauge, bayam
9. Fungsi utama vitamin D dalam tubuh adalah....
 - a. Menjaga Kesehatan mata
 - b. Pertumbuhan tulang dan gigi
 - c. Memelihara fungsi jaringan syaraf
 - d. Proses pembekuan darah
10. Yang termasuk dalam sumber perolehan utama air dalam tubuh manusia adalah....
 - a. Minuman
 - b. Air yang terkandung dari bahan makanan
 - c. Air yang terbentuk dalam jaringan sebagai hasil pembakaran sumber tenaga
 - d. Semua jawaban benar
11. Alpukat, mentega, keju, dan coklat merupakan sumber makanan yang mengandung....
 - a. Protein
 - b. Mineral
 - c. Vitamin
 - d. Lemak
12. Nasi, jagung, ubi, dan roti merupakan bahan makanan yang mengandung....

- a. Vitamin
b. Lemak
- c. Mineral
d. Karbohidrat
13. Buah yang banyak mengandung banyak air adalah....
- a. Alpukat
b. Durian
- c. Nangka
d. Semangka
14. Kurma, pisang, kacang merah, dan gandum merupakan bahan makanan yang banyak mengandung....
- a. Serat
b. Lemak
- c. Protein
d. Karbohidrat
15. Salma merupakan atlet lari di sekolahnya, setiap hari Salma berlatih untuk mengikuti perlombaan mewakili sekolah. Agar tenaga salma terjaga, Salma harus mengkonsumsi makanan yang mengandung....
- a. Karbohidrat
b. Mineral
- c. Protein
d. Lemak
16. Sedangkan agar terhindar dari kekurangan cairan maka Salma harus rajin mengkonsumsi....
- a. Karbohidrat
b. Air
- c. Tauge
d. Kurma
17. Susu merupakan minuman yang mengandung kalsium yang baik untuk pertumbuhan tulang. Kalsium merupakan senyawa dalam bahan makanan yang mengandung....
- a. Protein
b. Karbohidrat
- c. Lemak
d. Mineral
18. Salah satu fungsi wortel adalah mencegah atau mengurangi penyakit pada mata, wortel termasuk bahan makanan yang mengandung vitamin....
- a. Vitamin B
b. Vitamin E
- c. Vitamin A
d. Vitamin C
19. Salah satu fungsi vitamin C adalah menjaga daya tahan tubuh, bahan makanan yang mengandung vitamin C adalah....
- a. Jeruk, lemon, strobery
b. Alpukat, lemon, semangka
- c. Durian, jeruk, semangka
d. Nanas, melon, durian
20. Susunan pangan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh disebut....
- a. Gizi seimbang
b. Gizi salah
c. Pola hidup bersih sehat
d. Semua benar

Lampiran 7. Flowchart



Lampiran 8. Storyboard

Halaman	Desain	Keterangan
Pembukaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Sumber makanan 3. Gambar sumber makanan
Cara bermain		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain 1 2. Pemain 2 3. Pemain 3 4. Kartu

Lampiran 9. Peraturan Permainan

Cara Bermain KARTET MAGIZ:

Setiap permainan dilaksanakan minimal dua orang pemain atau lebih untuk mengikuti permainan KARTET MAGIZ ini. Berikut adalah panduan dalam bermain KARET MAGIZ:

1. Ambil media pembelajaran KARTET MAGIZ.
2. Acarilah kartu tersebut. Kemudian bagikan kepada masing-masing peserta empat kartu.
3. Bagilah kartu kepada masing-masing pemain berjumlah 4 kartu.
4. Tentukan giliran pertama dengan “hompimpa” untuk menentukan pemain pertama.
5. Permainan dimulai. Pemain pertama meminta kartu dengan kwartet yang sama kepada pemilik yang dituju. dengan ketentuan:
 - a. Jika pemain berikutnya memiliki kartu tersebut maka harus menatakan “Saya mempunyai kartu tersebut” dan memberikan kartu yang dimiliki kepada pemain yang menyebutkan kartu.
 - b. Apabila tidak mempunyai kartu tersebut maka harus mengatakan “saya tidak mempunyai kartu tersebut”. Dan pemain yang menyebutkan kartu harus mengambil kartu yang berada di tengah.
6. Sebelum memberikan kartu kepada pemain tersebut. Pemain yang memberikan kartu harus memberikan pertanyaan kepada peminta kartu. Apabila jawaban tidak sesuai dengan penjelasan pada kartu kwartet maka peminta kartu mengambil kartu yang berada di tengah.
7. Apabila pemain yang meminta kartu tidak mendapatkan kartu yang diinginkan maka pemain tersebut mengambil kartu yang berada di tengah.
8. Permainan berakhir Ketika seorang pemain kehabisan kartu.
9. Setiap pemain yang berhasil mengumpulkan kartu akan diberi 2 point pada setiap kartu yang berhasil dikumpulkan.
10. Durasi setiap permainan adalah 30 menit atau sampai kartu di tengah habis.
11. Pemain yang mendapatkan point yang paling banyak menjadi pemenangnya.

Lampiran 9. Lembar penilaian ahli materi

Lampiran 10. Lembar penilaian ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET
MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK *SLOW LEARNER* DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA INKLUSI

Peneliti : Dulu Dunangjaya
Validator : Erwin SK
NIP : 197510102005011002
Tanggal : 4 Januari 2024

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas materi.
2. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada kelayakan isi, pembelajaran, dan manfaat.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - a. 4 = Sangat baik (SB)
 - b. 3 = Baik (B)
 - c. 2 = Tidak Baik (TB)
 - d. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 5, 12	5
	Ilustrasi pendukung	4, 8,	2
	Efektivitas	6, 9	2
	Pemurnaan bahasa	7, 10, 11,	3
Kualitas Pembelajaran	Standar kompetensi	13, 16, 17	3
	Tujuan pembelajaran	14, 18, 19	3
	Kelengkapan dan kejelasan	15, 20, 23	3
	Penggunaan bahasa	21, 22	2
Manfaat	Bagi guru	24, 25	2
	Bagi siswa	26, 29, 30, 33	4
	Proses pembelajaran	27, 28, 31, 32	4

C. Item Pertanyaan

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1 STB	2 TB	3 B	4 SB	
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian materi terhadap kurikulum				✓	
2	Kesesuaian materi terhadap indikator yang dicapai			✓		
3	Materi disajikan secara runtut			✓		
4	Terdapat ilustrasi pendukung pada materi yang disajikan				✓	
5	Kesesuaian cakupan materi terhadap indikator yang dicapai			✓		
6	Materi pada media mudah dipahami				✓	
7	Pemberian contoh pada media dengan materi yang diajarkan				✓	
8	Kejelasan ilustrasi pada media KARTET MAGIZ				✓	
9	Kemenarikan penyajian materi terhadap minat belajar siswa <i>slow learner</i>				✓	
10	Bahasa yang digunakan pada materi mudah dipahami				✓	
11	Pemilihan bahasa bagi pada media KARTET MAGIZ				✓	
12	Kesesuaian media terhadap kurikulum yang berlaku			✓		
ASPEK PEMBELAJARAN						
13	Kesesuaian materi pada media terhadap standar kompetensi			✓		
14	Kesesuaian materi pada media terhadap tujuan pembelajaran				✓	
15	Kelengkapan petunjuk permainan pada Media KARTET MAGIZ				✓	
16	Keruntutan penjabaran materi pada media KARTET MAGIZ			✓		
17	Kesesuaian materi pada media terhadap buku bacaan peserta didik				✓	
18	Kemenarikan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>				✓	

No	Aspek Penilaian	Skor			Komentar
19	Media KARTET MAGIZ membuat pembelajaran cenderung berbasis kepada peserta didik			✓	
20	Kebenaran penggunaan istilah dalam media KARTET MAGIZ			✓	
21	Kejelasan penggunaan istilah bahasa dalam media KARTET MAGIZ			✓	
22	Kebakuan penggunaan istila dalam media KARTET MAGIZ			✓	
23	Keruntutan dan kejelasan materi dalam media KARTET MAGIZ		✓		
ASPEK MANFAAT					
24	Kemudahan guru dalam menjabarkan materi yang dinilai abstrak oleh siswa <i>slow learner</i> menggunakan media KARTET MAGIZ			✓	
25	Media KARTET MAGIZ dapat meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>			✓	
26	Kemandirian peserta didik dalam belajar dengan media KARTET MAGIZ			✓	
27	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk belajar secara kongkrit			✓	
28	Kemampuan media KARTET MAGIZ dalam mengajak peserta didik <i>slow learner</i> untuk berpikir secara <i>scientific</i> secara logis			✓	
29	Media KARTET MAGIZ mampu membentuk peserta didik <i>slow learner</i> dalam memahami materi			✓	
30	Kemampuan media dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep			✓	
31	Kemampuan media dalam				

No	Aspek Penilaian	Skor	Komentar
	membantu peserta didik memahami materi		✓
32	Media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik		✓
33	Media mampu membuat peserta didik <i>slow learner</i> bersemangat dalam menumbuhkan sikap kompetitif		✓

D. Komentar/saran umum

.....
tidak ada koreksi diperlukan
.....

E. Kesimpulan

Multi media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kebutuhan
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 4 Jan. 2024
 Validator,

Taufik
English
 NIP. 197914-3209011002

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET
MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK SLOW LEARNER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA INKLUSI

Peneliti : Dulu Danangjaya
 Validator : Dr. Wily Marni R.
 NIP : 19920818204531012
 Tanggal : 02-01-2024

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas materi.
2. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada kelayakan isi, pembelajaran, dan manfaat.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - a. 4 = Sangat baik (SB)
 - b. 3 = Baik (B)
 - c. 2 = Tidak Baik (TB)
 - d. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pertanyaan
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 5, 12	5
	Ilustrasi pendukung	4, 8,	2
	Efektivitas	6, 9	2
	Perencanaan bahasa	7, 10, 11,	3
Kualitas Pembelajaran	Standar kompetensi	13, 16, 17	3
	Tujuan pembelajaran	14, 18, 19	3
	Kelengkapan dan kejelasan	15, 20, 23	3
	Penggunaan bahasa	21, 22	2
Manfaat	Bagi guru	24, 25	2
	Bagi siswa	26, 29, 30, 33	4
	Proses pembelajaran	27, 28, 31, 32	4

Handwritten: **Aspek** Bahan, Desain, Jumlah

C. Item Pertanyaan

No	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian materi terhadap kurikulum				✓	
2	Kesesuaian materi terhadap indikator yang dicapai				✓	
3	Materi disajikan secara runtut		✓			
4	Terdapat ilustrasi pendukung pada materi yang disajikan		✓			
5	Kesesuaian cakupan materi terhadap indikator yang dicapai				✓	
6	Materi pada media mudah dipahami				✓	
7	Pemberian contoh pada media dengan materi yang diajarkan		✓			
8	Kejelasan ilustrasi pada media KARTET MAGIZ		✓			
9	Kemeranian penyajian materi terhadap minat belajar siswa <i>slow learner</i>				✓	
10	Bahasa yang digunakan pada materi mudah dipahami				✓	
11	Pemilihan bahasa bagi pada media KARTET MAGIZ				✓	
12	Kesesuaian media terhadap kurikulum yang berlaku				✓	
ASPEK PEMBELAJARAN						
13	Kesesuaian materi pada media terhadap standar kompetensi				✓	dilampirkan ke buku log
14	Kesesuaian materi pada media terhadap tujuan pembelajaran				✓	RPP dilampirkan.
15	Kelengkapan petunjuk pemakaian pada Media KARTET MAGIZ				✓	Cara bermain dilampirkan.
16	Keruntutan penjabaran materi pada media KARTET MAGIZ		✓			
17	Kesesuaian materi pada media terhadap buku bacaan peserta didik		✓			
18	Kemeranian media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik <i>slow learner</i>		✓			Pada uji coba lapangan

No	Aspek Penilaian	Skor	Komentar
	membantu peserta didik memahami materi		
32	Media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik	✓	
33	Media mampu membuat peserta didik slow learner bersemangat dalam menumbuhkan sikap kompetitif	✓	

D. Komentar/koran umum

Pengembangan Media yang ini sudah selesai
 sudah ada 1 file sudah di kirim dan sudah
 di ba to kelain. Kalaupun slow learner apakah
 apakah bisa memahami maka bisa bantu tersebut?
 apakah media tersebut bisa membantu media?
 K.I. K.D. siap tidak apakah sama dengan

E. Kesimpulan

Multi media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kebutuhan
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 02 Januari 2024

Validator

[Signature]
 Dr. Willy Hanu
 NIP. 19920818201903002

Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Media

**LEMBAR AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KWARTET MAKANAN BERGIZI
(KARTET MAGIZ)**

Peneliti : Dalu Danangjaya
 Validator : Soni Nodawati
 NIP : _____
 Tanggal : 9/01/2024

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran KARTET MAGIZ (Kartu Kwartet Makanan Bergizi) untuk meningkatkan Motivasi belajar dan pemahaman materi makanan bergizi Sekolah Menengah Pertama dari kualitas media.
2. Informasi mengenai kualitas media ini berdasarkan pada aspek tampilan, kegrafikan, mutu, dan komunikasi visual.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang telah diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - a. 4 = Sangat baik (SB)
 - b. 3 = Baik (B)
 - c. 2 = Tidak Baik (TB)
 - d. 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Komentar atau saran perbaikan mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

KISI-KISI INSTRUMEN

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah pernyataan
Tampilan	Tulisan dan teks	2,6	2
	Penggunaan warna	3	1
	Kartu	4,5	2
	Kelengkapan media	1	1
Kualitas Teknis	Kejelasan gambar	11,12	2
	Penggunaan bahasa	7,8	2
	Variasi media	9, 11	2
	Mudah digunakan	10, 14	2
Komunikasi Visual	Kemenarikan	16, 18, 19	3
	Kartu	18, 20, 21	3
	interaktif	17, 15	2

C. Item Pertanyaan

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
ASPEK TAMPILAN						
1	kejelasan petunjuk penggunaan media KARTET MAGIZ			✓	✓	
2	Kejelasan teks dan tulisan pada media KARTET MAGIZ				✓	
3	Keserasian warna dan tulisan pada media				✓	
4	Kualitas gambar pada media KARTET MAGIZ				✓	
5	Kemenarikan desain media KARTET MAGIZ			✓		
6	Ketepatan dalam pemilihan ukuran dan jenis huruf pada media				✓	
MUTU TEKNIS						
7	Ketepatan dalam penggunaan bahasa			✓		
8	Keefektivan dalam penggunaan kalimat pada media KARTET MAGIZ			✓		
9	Kemenarikan komponen yang digunakan dalam media KARTET MAGIZ				✓	
10	Keefektivan dalam penyajian media KARTET MAGIZ			✓		
11	Media mampu mengkombinasikan tulisan dan gambar sehingga materi tidak monoton			✓		
12	Memiliki kualitas gambar yang baik				✓	
13	Kesesuaian gambar pada media KARTET MAGIZ				✓	
14	Kemudahan dalam penggunaan media KARTET MAGIZ				✓	
KOMUNIKASI VISUAL						
15	Media dilengkapi dengan relasi antar individu yang bersifat kompetitif				✓	
16	KARTET MAGIZ merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan			✓		

NO	Aspek Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
17	Tulisan dan gambar pada media memiliki kualitas yang baik sehingga mudah dipahami peserta didik				✓	
18	Komponen media kartu memiliki desain yang menarik			✓		
19	Kemenarikan media dalam pembelajaran				✓	
20	Media mudah dipahami oleh peserta didik <i>slow learner</i>				✓	
21	Gambar pada media mudah dipahami			✓		

D. Komentar/saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 9/11/2024
Validator,


.....
MP.

Lampiran 12. Hasil Pre-Test dan Post-Test

NO RESPONDEN	SEKOLAH	PRETEST	POSTTES
1	2 SEWON	45	50
2		35	55
3		25	45
4		75	90
5		30	40
6		20	35
7		15	25
8		60	70
9	1 KRETEK	40	50
10		20	35
11		25	35
12		25	40
13		15	20
14		15	35
15		30	30
16		25	45
17		35	35
18		25	35
19		40	40
20	35	45	
21	3 IMOGIRI	20	35
22		20	45
23		0	30
24		50	65
25		45	55
26		30	55
27		30	55

Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

NO RESPONDEN	KELAYAKAN ISI												KUALITAS PEMBELAJARAN											MANFAAT									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
1	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
JUMLAH	84												79											62									
RATA-RATA	3,50												3,59											3,10									
PRESENTASE	87,50												89,77											77,50									
KELAYAKAN	84,92																																

UJI AHLI MEDIA

NO RESPONDEN	TAMPILAN						KUALITAS TEKNIS								KOMUNIKASI VISUAL						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
JUMLAH	23						18								15						
RATA-RATA	3,83						3,50								3,57						
PRESENTASE	95,83						87,50								89,29						
KELAYAKAN	90,87																				

NO RESPONDEN	ITEM PERTANYAAN MATERI																								ITEM PERTANYAAN MEDIA												TOTAL							
	ASPEK KELAYAKAN ISI												ASPEK KUALITAS PEMBELAJARAN												ASPEK TAMPILAN				ASPEK FUNGSIONAL				KECEKAPAN VISUAL											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		37	38	39	40	41		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah	120												120												60				60				12											
Persentase	100,00												100,00												100,00				100,00				100,00				100,00							
Rata-rata	5,00												5,00												5,00				5,00				5,00				5,00							
Total Mata- Kuliah																																									4,74			
																																									88,13			

Lampiran 16. Hasil Penilaian Motivasi Belajar

NO RESPONDEN	SKL	PERTANYAAN													JUMLAH	RATA-RATA		
		PERHATIAN							PERASAAN									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
1	2 SEWON	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
2		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
3		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
4		4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,85
5		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
6		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
7		3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	43	3,46
8		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
9	1 KRETEK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3,00	
10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3,00	
11		4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	30	3,85	
12		4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	47	3,62	
13		3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	44	3,38	
14		4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,85	
15		3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	34	2,62	
16		1	2	3	1	3	4	2	1	3	1	2	3	2	2	28	2,15	
17		3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	37	2,85	
18		4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	48	3,77	
19		3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	41	3,15	
20	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	43	3,31		
21	3 IMOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00	
22		4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	30	3,85	
23		3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	43	3,46	
24		3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	47	3,62	
25		3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	43	3,46	
26		4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	46	3,54	
27		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00	
JUMLAH		666							578						46,11	3,53		
RATA-RATA		3,52							3,57						3,55			
PERSENTASE		88,10							88,35						88,72			
RATA-RATA		3,55													88,72			

Lampiran 17. Uji Data Menggunakan SPSS

1. Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Tes - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	3 ^c		
	Total	27		

a. Post Tes < Pre Test

b. Post Tes > Pre Test

c. Post Tes = Pre Test

Test Statistics^a

	Post Tes - Pre Test
Z	-4.315 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

2. Uji Homoenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-post	Based on Mean	.007	1	52	.935
	Based on Median	.004	1	52	.949
	Based on Median and with adjusted df	.004	1	51.947	.949
	Based on trimmed mean	.001	1	52	.981

3. Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	30.74	27	15.361	2.956
	Post test	44.26	27	14.852	2.858

Paired Samples Correlations

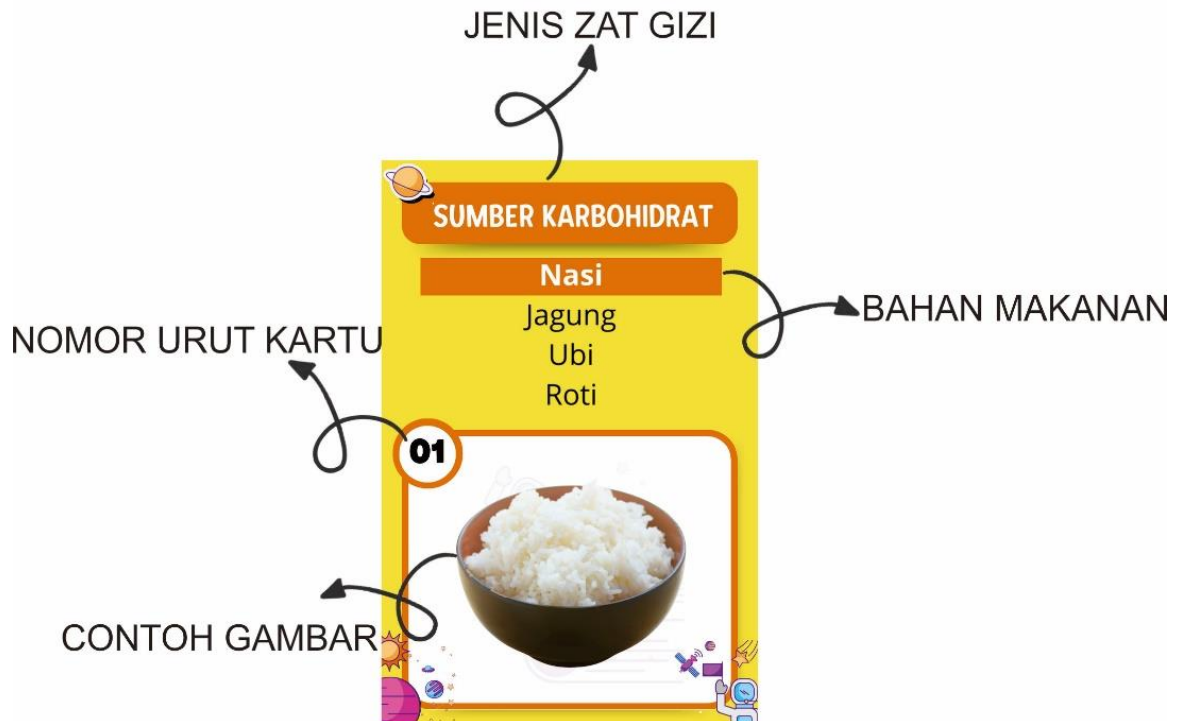
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	27	.862	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Lower		Upper				
Pair 1	Pre test- Post test	-13.519	7.944	1.529	-16.661	-10.376	-8.843	26	.000

Lampiran 18. Produk akhir KARTET MAGIZ

a. Tampilan Produk KARTET MAGIZ



c) Tempat Penyimpanan Kartu



d) Peraturan permainan

cara bermain KARTET MAGIZ:

Setiap permainan dilaksanakan minimal dua sampai tiga orang untuk mengikuti permainan KARTET MAGIZ ini. Berikut adalah panduan dalam bermain KARET MAGIZ:

12. Ambilah media pembelajaran KARTET MAGIZ.
13. Acarakanlah kartu tersebut. Kemudian bagikan kepada masing-masing peserta empat kartu.
14. Bagilah kartu kepada masing-masing pemain berjumlah 4 kartu.
15. Tentukan giliran pertama dengan “hompimpa” untuk menentukan pemain pertama.
16. Permainan dimulai. Pemain pertama meminta kartu dengan kwartet yang sama kepada pemilik yang dituju. dengan ketentuan:
 - c. Jika pemain berikutnya memiliki kartu tersebut maka harus menatakan “Saya mempunyai kartu tersebut” dan memberikan kartu yan dimiliki kepada pemain yang menyebutkan kartu.
 - d. Apabila tidak mempunyai kartu tersebut maka haru mengatakan “saya tidak mempunyai kartu tersebut”. Dan pemain yang menyebutkan kartu harus mengampil kartu yang berada di tengah.
17. Sebelum memberikan kartu kepada pemain tersebut. Pemain yang memberikan karru harus memberikan pertanyaan kepada peminta kartu. Apabila jawaban tidak sesuai dengan penjelasan pada kartu kwartet maka peminta kartu mengambil kartu yang berada di tengah.
18. Apabila pemain yang meminta kartu tidak mendapatkan kartu yang diinginkan maka pemain tersebut mengambil kartu yang berada di tengah.
19. Permainan berakhir Ketika seorang pemain kehabisan kartu.
20. Setiap pemain yang berhasil mengumpulkan kartu akan diberi 2 point pada setiap kartu yang berhasil dikumpulkan.
21. Pemain yang berhasil mengumpulkan 3 jenis kartu maka menjadi pemenang.
22. Pemain yang mendapatkan point yang paling banyak menjadi pemenangnya.

Lampiran 19. Surat Izin Observasi

SURAT IZIN OBSERVASI

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-observasi>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/93/UN34.16/DL.16/2023

1 September 2023

Lampiran : -

Hal : **Permohonan Izin Observasi**

**Yth . Kepala SMP Negeri 2 Sewon
Jl. Parangtritis Km. 6, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kab. Bantul Prov. D.I. Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Thesis" atas nama :

Nama : Dalu Danangjaya
NIM : 22633251011
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : 1 - 8 September 2023
Judul / Keperluan : Analisis Hambatan Belajar Siswa Slow Learned di SMP N 2 Sewon

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/92/UN34.16/DL.16/2023

1 September 2023

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth . **Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga
Komplek II Kantor Pemda Bantul, Jl. Lingkar Timur Manding, Trirenggo, Area Sawah,
Trirenggo, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Thesis" atas nama :

Nama : Dalu Danangjaya
NIM : 22633251011
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahrahaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : 1 - 8 September 2023
Judul / Keperluan : Mengetahui Sekolah Inklusi di Kabupaten Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 20. Surat Izin Penelitian

IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/609/UN34.16/PT.01.04/2024

2 Januari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **SMP N 2 Sewon**
Jl. Parangtritis Km. 6, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, D.i. Yogyakarta.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dalu Danangjaya
NIM : 22633251011
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Slow Learner di Sekolah Inklusi
Waktu Penelitian : 8 Januari - 5 Februari 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/679/UN34.16/PT.01.04/2024

11 Januari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala SMP N 1 Kretek
Greges, Donotirto, Kec. Kretek, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dalu Danangjaya
NIM : 22633251011
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Slow Learner di Sekolah Menengah Pertama Inklusi
Waktu Penelitian : 8 Januari - 5 Februari 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/707/UN34.16/PT.01.04/2024

16 Januari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala SMP N 3 Imogiri
Jl. Lanteng Selopamioro Imogiri, Lanteng 2, Selopamioro, Kec. Imogiri, Kabupaten Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dalu Danangjaya
NIM : 22633251011
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kwartet Makanan Bergizi Untuk Peserta Didik Slow Learner di Sekolah Menengah Pertama Inklusi
Waktu Penelitian : 16 Januari - 9 Februari 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 2 SEWON

ꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦱꦶꦩꦤꦺꦝꦸꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ

Jl. Parangtritis Km.6 Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta 55188 ☎(0274) 445624
E-mail : smpn2sewon@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421. 3 /015/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Sewon, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : DALU DANANGJAYA
NIM : 22633251011
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sewon, Bantul pada Tanggal 11 Januari 2024 dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SLOW LEARNER DI SEKOLAH INKLUSI”**.

Demikianlah, surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 18 Januari 2024

Kepala Sekolah,



SUSI DARYANTI, S.Pd M.Pd
NIP. 197403141998022001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAH RAGA
SMP 1 KRETEK

Alamat : Donotirto Kretek Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta Tlp (0274) 368517 Kp. 55772

SURAT KETERANGAN
MELAKSANAKAN PENELITIAN
No. 421.3/ 27

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KIRNO WIDARSO, S.Pd, M.M.

Nip : 197005071997021001

Pangkat/ Gol : Pembina/IV A

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DALU DANANGJAYA

N I M : 22633251011

Program Studi : S2 Pendidikan Jasmani

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 KRETEK

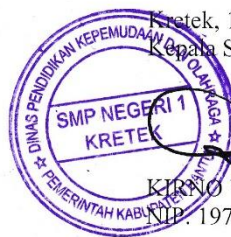
Benar benar telah melaksanakan : PENELITIAN

Waktu Penelitian Tanggal : 16 Januari - 9 Februari 2024

Tempat/ Obyek : SMP Negeri I Kretek, Donotirto, Kretek, Bantul.

Judul : " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KARTU KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK PESERTA
DIDIK SLOW LEARNER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
INKLUSI"

Demikian surat keterangan ini, dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kretek, 12 Februari 2024
Kepala Sekolah

KIRNO WIDARSO, S.Pd, M.M.
NIP. 197005071997021001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 3 IMOIRI

Alamat: Lanteng, Selopamioro, Imogiri, Bantul
Telp.(0274)2813383 Fax: - Web: www.smp3imogiri.sch.id E-mail: smpn3imogiri@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B / 400.3.5.0 / 0010

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUPRIYATMI,S.Pd
NIP : 19691107 199103 2 005
Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

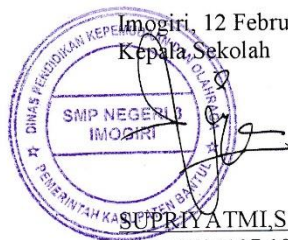
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DALU DANANGJAYA
NIM : 22633251011
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Prodi : S2 – Pendidikan Jasmani
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian untuk melengkapi tugas akhir kuliah
(Tesis) pada :

Instansi : SMP N 3 Imogiri
Waktu : 16 Januari – 9 Februari 2024
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KARTU KWARTET MAKANAN BERGIZI UNTUK
PESERTA DIDIK SLOW LEARNER DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA INKLUSI

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.



Imogiri, 12 Februari 2024
Kepala Sekolah

SUPRIYATMI,S.Pd
NIP 19691107 199103 2 005

Lampiran 22. Dokumentasi





