



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KARATE PADA  
EKSTRAKURIKULER KARATE PEMULA DI SMP BARUNAWATI SURABAYA**

***DEVELOPMENT OF KARATE MONOPOLY LEARNING MEDIA FOR BEGINNER  
KARATE EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT JUNIOR HIGH SCHOOL  
BARUNAWATI SURABAYA***

**Nabillah Shofi Fuadha Gegana\*<sup>1</sup>, Afifan Yulfadinata<sup>2</sup>, Hamdani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Raya Kampus Unesa, Surabaya, Indonesia.

**\*Corresponding Author :\* Nabillah Shofi Fuadha Gegana**  
[nabillah.22237@mhs.unesa.ac.id](mailto:nabillah.22237@mhs.unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Monopoli Karate* serta menilai kelayakannya dalam kegiatan ekstrakurikuler karate pemula di SMP Barunawati Surabaya. Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa saat mempelajari teknik dasar karate, terutama karena proses latihan masih didominasi oleh metode konvensional. Dalam penelitian ini digunakan metode Research and Development (R&D) dengan desain model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Responden terdiri dari 15 siswa peserta ekstrakurikuler karate. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan media, angket respons siswa, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa monopoli karate memperoleh skor validasi ahli materi dan media sebesar 93,75%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan respons sebesar 97,69% dengan kategori sangat positif. Temuan ini menunjukkan bahwa monopoli karate layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena mampu menghadirkan latihan yang lebih menarik, lebih aktif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa pemula. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran teknik dasar karate pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Monopoli Karate, Ekstrakurikuler, Game-Based Learning

**Abstract**

*This study aims to develop a "Karate Monopoly" learning model and assess its feasibility in beginner karate extracurricular activities at Barunawati Junior High School in Surabaya. The study was motivated by the low levels of focus, motivation, and engagement among students when learning basic karate techniques, primarily because the training process is still dominated by conventional methods. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model design, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The respondents consisted*



of 15 students participating in the karate extracurricular program. Data were collected through content and media expert validation, student response questionnaires, observations, and documentation. The results of the study indicate that the karate monopoly achieved a content and media expert validation score of 93.75%, placing it in the "highly feasible" category. Additionally, the pilot test results among students showed a response rate of 97.69% in the "very positive" category. These findings indicate that the karate monopoly is suitable for use as an interactive learning medium because it is capable of providing exercises that are more engaging, more active, and easier for beginner students to understand. Thus, this medium can serve as an innovative alternative for teaching basic karate techniques in school extracurricular activities.

**Keywords:** Learning Media, Karate Monopoly, Extracurricular, Game-Based Learning

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan tidak semata-mata terfokus pada aspek kemampuan akademik, seorang peserta didik juga mencakup pengembangan karakter dan keterampilan. (Dwijayanti et al., 2025). Salah satu bentuk pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan olahraga bela diri, seperti karate. Olahraga bela diri ini bermula di negara Jepang dan kini telah berkembang luas di berbagai negara, termasuk Indonesia. Nama karate diambil dari dua kata, yang berarti "kara" (kosong) dan "te" (tangan) (Annisa & Kaharina, 2025). Cabang olahraga karate dikenal sebagai seni bela diri tangan kosong yang mengandalkan teknik pukulan, tendangan, serta tangkisan untuk pertahanan diri. Dalam praktik kompetisi, olahraga ini terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu *kata* sebagai rangkaian gerakan terstruktur dan *kumite* sebagai bentuk pertarungan (Newth & McDonald, 2021). Sportivitas, tanggung jawab, dan pengendalian diri juga menjadi dasar prinsip fisik dalam olahraga ini (Alfaritsi et al., 2023).

Karate saat ini telah banyak diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan sekolah sebagai wadah untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Pengembangan di luar pembelajaran formal, kegiatan ekstrakurikuler berperan penting dalam memberikan peluang siswa guna mengeksplorasi bakat di luar ranah non-akademik (Mahfudhillah, 2023). Saat melakukan aktivitas ini, bukan hanya dilatih secara ketahanan fisik, tetapi juga dibentuk secara mental dan sosial. Ekstrakurikuler karate ini terbukti memberikan hasil yang signifikan mulai dari peningkatan motivasi belajar, pengembangan diri, serta kemampuan interaksi sosial antarsiswa (Jumaking et al., 2022). Tidak hanya sebagai seni bela diri, karate juga menjadi cabang olahraga prestasi yang dipertandingkan pada ajang bergengsi seperti *Kompetisi Olahraga Siswa Nasional* (KOSN), sehingga memiliki nilai prestasi yang cukup penting dalam lingkungan pendidikan (Istiqomah et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran karate untuk tingkat pemula di SMP Barunawati masih menggunakan metode konvensional, di mana aktivitas belajar-mengajar masih berpusat pada metode ceramah, peragaan (demonstrasi), dan latihan langsung. Meskipun metode tersebut cukup efektif dalam mengembangkan keterampilan praktik, metode ini sering kali kurang



menarik dalam menyampaikan materi teoretis. Siswa pemula cenderung mengalami beberapa kendala, seperti kurang fokus saat latihan, cepat merasa bosan, serta kesulitan memahami istilah dan teknik dasar karate. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran teori masih tergolong rendah karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini secara eksplisit menegaskan urgensi yang sangat krusial, sebab pemahaman teoritis terkait istilah dan filosofi gerak belum banyak dikuasai oleh karateka sejak dini melalui media interaktif. Oleh karena itu, efektivitas performa siswa pada jenjang selanjutnya menjadi terhambat akibat fondasi kognitif yang belum optimal. Hal ini sangat penting sebagai langkah awal dalam memecahkan masalah psikologis siswa sekaligus mentransformasi metode latihan fisik yang semula murni menjadi proses pembelajaran yang lebih holistik. Keseimbangan antara pemahaman teknik dan kesenangan bermain dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, restrukturisasi media pembelajaran melalui inovasi yang kreatif dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meninjau kualitas pembelajaran yang ada. Untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik secara aktif, dapat dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis permainan. (Prihantini et al., 2025). Merespons kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media *Monopoli Karate* sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan konsep permainan dengan substansi materi karate. Media ini memuat berbagai komponen seperti teknik dasar karate, kartu soal, kartu gerakan, aturan permainan, serta sistem poin dan tantangan yang dirancang secara edukatif. Konsep ini sejalan dengan pembelajaran berbasis *fun learning* yang mendukung pendekatan pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka (Elwarin et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemberian dampak positif terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media berbasis permainan, seperti monopoli edukatif, serta media kreatif (Ramadhani et al., 2022). Hasil riset Ramadhan & Nasution (2026) dan Asshalikha et al. (2025) yang meneliti media monopoli edukasi, media permainan interaktif, serta media pembelajaran menjelaskan bahwa pendekatan *game-based learning* secara konsisten dapat menciptakan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil riset Puspitasari & Ary (2024) dan Pratiwi & Fathurrahman (2025) juga menegaskan suatu media pembelajaran *game-based learning* menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih mudah terlibat secara emosional maupun kognitif. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Rosalina & Setiawan (2025), Rustianti & Asih (2025), dan Hanifah & Yulianto (2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berorientasi inovasi tidak hanya adaptif terhadap berbagai situasi edukasional, tetapi juga terbukti secara nyata bisa meningkatkan suatu kualitas dalam proses belajar.



Meskipun media monopoli edukasi telah banyak digunakan dalam pembelajaran akademik, penerapannya pada bidang olahraga, khususnya ekstrakurikuler karate di tingkat SMP, masih sangat terbatas. Pada masa sekarang, media pembelajaran karate berbasis permainan yang sesuai untuk siswa pemula masih tergolong menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media inovatif secara optimal. Mengindikasikan adanya urgensi pengembangan pada model pembelajaran ekstrakurikuler karate agar lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal itu menjadi dasar penelitian ini bahwa media pembelajaran *Monopoli Karate* diharapkan menjadi suatu inovasi baru untuk membuat pembelajaran yang lebih aktif, membantu pemahaman teknik dasar cabang olahraga karate, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Berdasarkan penerapan tersebut, riset ini difokuskan untuk mengkaji tingkat kelayakan model pembelajaran *Monopoli Karate* sebagai instrumen pembelajaran interaktif pada ekstrakurikuler bela diri tingkat pemula di SMP Barunawati. Dalam pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih relevan dan kreatif dengan kebutuhan siswa masa kini.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

*Research and development* (RAD) merupakan suatu model pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran sekaligus menguji kelayakannya dalam riset ini. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam riset ini ialah *Monopoli Karate* yang diterapkan pada kegiatan ekstra karate pemula pada SMP Barunawati. Desain yang digunakan di dalam penelitian ini adalah sistem ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Desain ini dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, mudah diterapkan, serta menyediakan proses evaluasi pada setiap tahap pengembangan. Implementasi metode R&D menggunakan model ADDIE diperkuat oleh Prasetyo et al. (2025) Hal ini menegaskan bahwa produk pendidikan harus memiliki validitas tinggi karena diperlukan kontrol kualitas produk yang variatif dan sistematis. Integrasi model ini menjamin bahwa luaran media permainan papan yang dihasilkan tidak hanya bernilai rekreasi. Akan tetapi, memiliki akurasi pedagogis yang linier dengan tujuan kurikulum olahraga di sekolah.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Riset dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler karate di SMP Barunawati. Pemilihan lokasi didasarkan pada ketersediaan kegiatan karate yang aktif serta kesesuaiannya dengan kebutuhan penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan



sesuai jadwal latihan ekstrakurikuler, mulai dari tahap awal observasi hingga uji coba dan evaluasi model pembelajaran yang diterapkan.

### Partisipan

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa dan ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dari total 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler karate. Adapun kriteria sampel yaitu siswa yang aktif mengikuti latihan minimal 1 bulan dan sudah mengenal materi dasar karate (kihon).

### Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media *Monopoli Karate* dalam penelitian ini mengacu pada kerangka desain instruksional ADDIE. Pendekatan rancangan ini diimplementasikan melalui lima tahapan yang sistematis, yakni analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), penerapan (*Development*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. *Analisis*: Pada tahap ini dilaksanakan proses wawancara bersama pembina ekstrakurikuler karate supaya dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi secara langsung di lapangan. Selain itu, dilakukan pula analisis materi kihon yang meliputi *Gedan Barai*, *Age Uke*, *Soto Uke Chudan*, *Uchi Uke Chudan*, *Oi Zuki Chudan*, *Oi Zuki Jodan*, *Mae Geri Chudan*, *Mae Geri Jodan*, *Yoko Geri Keage Jodan*, serta *Yoko Geri Kekomi Chudan*.
2. *Design*: Pada tahap teknis perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media *Monopoli Karate* yang mencakup desain papan permainan, kartu karate, aturan permainan, sistem penilaian, serta ilustrasi gerakan menggunakan aplikasi Canva. Media yang akan dikembangkan terdiri atas papan monopoli, pion, dadu, kartu kesempatan, kartu gerakan, kartu pertanyaan, serta buku panduan penggunaan.
3. *Development*: Dalam tahapan ini, media yang telah dirancang kemudian diwujudkan menjadi suatu produk yang nyata. Desain produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil penilaian ahli, dilakukan revisi pada beberapa komponen, seperti tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran.
4. *Implementation*: Proses implementasi ini dilakukan dengan menguji coba desain pembelajaran *Monopoli Karate* pada 15 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler karate di SMP Barunawati. Proses ini juga melibatkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik, termasuk motivasi, keterlibatan, antusiasme, serta kendala yang muncul selama penggunaan media.
5. *Evaluasi*: Prosedur terakhir dilakukan evaluasi berdasarkan hasil penilaian ahli serta umpan balik dari siswa sebagai pengguna utama media yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari tahapan evaluasi ini digunakan



untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dibuat, sekaligus menjadi landasan untuk merevisi produk agar efektivitasnya lebih optimal saat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di masa mendatang.

### Instrumen Penelitian

Penerapan instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner uji kelayakan (ahli media dan materi), instrumen tanggapan peserta didik, pedoman observasi lapangan, serta rekam jejak dokumentasi. Kuesioner dalam riset ini digunakan untuk menilai kelayakan dan tanggapan terhadap media Monopoli Karate; observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung berupa foto kegiatan dan proses implementasi produk.

### Analisis Data

Teknik analisis yang dipilih pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan produk.

#### 1. Analisis Validasi Ahli

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

100% = Bilangan Konstan

Kriteria penilaian mengacu pada Puspita (2023) yaitu:

- 76–100% = valid
- 51–75% = cukup valid
- 26–50% = kurang valid
- 0–25% = tidak valid

#### 2. Analisis Respons Siswa

Korelasi hasil angket respons siswa akan dianalisis menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai respon subjek

$\sum NRS$  = Jumlah nilai respon siswa (nilai nyata)

$\sum NRSi$  = Jumlah nilai respon tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan



Kategori respons siswa terdiri atas:

- a. 88,25–100% = sangat positif
- b. 62,5–81,25% = positif
- c. 43,75–62,5% = kurang positif
- d. 25–43,75% = tidak positif.

## HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan instrumen edukasi *Monopoli Karate* yang aktif serta adaptif terhadap kebutuhan siswa karate di SMP Barunawati. Selain itu, riset ini juga difokuskan untuk menguji tingkat kelayakan desain pembelajaran tersebut saat diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler bela diri tingkat pemula.

### 1. Hasil Tahap *Analysis*

Pada fase analisis kebutuhan dalam riset ini, fokusnya adalah untuk mengetahui situasi empiris pelaksanaan ekstrakurikuler bela diri di SMP Barunawati. Melalui pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan pelatih dan pembina. Mengidentifikasi beberapa kendala instruksional. Fakta yang teridentifikasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa rentan mengalami kejenuhan, sulit mempertahankan konsentrasi, dan minimnya minat pada saat diberikan materi teoritis. Urgensi ini diperparah oleh minimnya ketersediaan model ajar yang variatif, sehingga berimbas pada kegagalan upaya untuk memusatkan perhatian peserta didik. Analisis ini mengungkap adanya hambatan pada setiap peserta dalam menyerap teknik fundamental karate, khususnya dalam penguasaan gerakan dasar. Kendala tersebut bermula dari daya serap peserta didik yang tidak maksimal terhadap esensi materi yang diberikan. Oleh sebab itu, berdasarkan temuan tersebut disimpulkan bahwa media edukasi interaktif berkonsep kreatif sangat mendesak untuk diwujudkan. Inovasi ini diproyeksikan mampu meningkatkan konsentrasi, semangat belajar, sekaligus mengokohkan penguasaan materi pada setiap siswa.

### 2. Hasil Tahap *Design*

Tahap desain pada penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan papan interaktif yang diberi nama "*Monopoli Karate: Perjalanan Karate Edition*". Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran untuk siswa pemula ekstrakurikuler karate di SMP Barunawati. Pengembangan media ini difokuskan pada pengenalan teknik dasar (*kihon*) dan istilah karate melalui pendekatan *fun learning* yang menggabungkan unsur permainan, visual yang menarik, serta aktivitas belajar yang aktif. Berikut desain monopoli karate yang dikembangkan:

Desain pertama pada Gambar 1 adalah papan permainan (*board game*) yang menjadi komponen utama dari media. Papan berbentuk persegi simetris dengan konsep sirkuit monopoli yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi





Desain kedua pada Gambar 2 adalah lembar aturan permainan yang disajikan dalam bentuk infografis dengan tampilan berwarna cerah dan ramah anak. Lembar ini dilengkapi dengan ilustrasi karakter siswa berkostum karate (*karategi*) serta gambar dadu sebagai pendukung visual. Pada bagian ini dijelaskan cara bermain, yaitu jumlah pemain 5–10 siswa, sistem poin +5 untuk setiap petak, bonus lemparan dadu jika memperoleh angka 6, serta pengurangan poin -3 jika masuk petak penjara. Selain itu, terdapat aturan tambahan berupa pemberian poin apabila siswa berhasil menjawab atau mempraktikkan instruksi pada kartu permainan.



Gambar 3. Desain Kartu Karate dan Gerakan Karate

Desain tiga pada Gambar 3 merupakan komponen kartu permainan yang terdiri atas dua jenis kartu utama, yaitu kartu karate dan kartu gerakan umum karate. Kartu karate didesain dengan dominasi warna merah pada bagian belakang dan menampilkan logo “Perjalanan Karate Edition” pada bagian depan. Kartu ini berisi soal-soal kognitif yang berkaitan dengan teknik dasar, posisi kuda-kuda, serta konsep gerakan dalam karate. Sementara itu, kartu gerakan umum karate didesain dengan warna hijau yang lebih segar dan menampilkan instruksi psikomotorik pada bagian belakang, seperti melakukan teknik *oi tsuki chudan*, *shuto uke*, hingga *gedan barai* dengan pola langkah tertentu. Kartu ini berfungsi untuk melatih keterampilan gerak siswa secara langsung sekaligus menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.



### 3. Hasil Tahap *Development*

Pengembangan media menunjukkan hasil pada model pembelajaran *Monopoli Karate*, yang menghasilkan satu set produk baru berupa papan permainan, kartu pertanyaan, dadu, serta panduan cara bermain yang dirancang sesuai dengan konsep "*Perjalanan Karate Edition*". Produk ini telah melalui uji coba validasi bersama oleh dua ahli, yaitu ahli dalam materi karate dan media, untuk mengetahui kelayakan isi serta tampilan model ini secara keseluruhan.

Uji coba yang dilakukan oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa media *Monopoli Karate* ini mendapatkan skor kelayakan sebesar 93,75%. Berdasarkan kriteria penilaian, skor tersebut termasuk dalam kategori yang valid. Tim ahli menegaskan bahwa poin materi karate yang dimuat dalam media sudah tepat, akurat, dan relevan dengan pembelajaran teknik dasar (*kihon*) sehingga tidak memerlukan revisi tambahan dari segi substansi materi. Selain itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media juga menghasilkan skor dengan tingkat kelayakan yang memuaskan, sebesar 93,75%, sehingga termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Tim ahli menyimpulkan bahwa komponen tampilan, desain visual, dan kelayakan penggunaan media sudah sesuai dengan karakteristik siswa pemula. Dengan demikian, model pembelajaran *Monopoli Karate* dinyatakan layak dan dapat digunakan tanpa perlu revisi yang besar, serta siap untuk memulai uji coba lapangan.

### 4. Hasil Tahap *Implementation*

Setelah model pembelajaran ini dinyatakan layak, proses implementasinya dapat dilakukan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 15 siswa peserta ekstrakurikuler karate pemula di SMP Barunawati. Proses ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa sebagai pengguna utama terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan selama proses latihan. Hasil analisis statistik deskriptif respons siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1** Hasil Analisis Deskriptif Statistik Angket Respons Siswa

Variabel N	Minimum	Maximum	Std. Deviation
x1 92,00	108,00	99,1333	4,58050

Valid N (listwise) 15

Berdasarkan Tabel 1 di atas, jumlah responden sebanyak 15 siswa dengan skor minimum 92,00 dan skor maksimum 108,00. Sedangkan rata-rata skor yang diperoleh adalah 99,13 dengan standar deviasi 4,58. Dengan hasil nilai deviasi yang relatif minim dan dibandingkan dengan nilai rata-rata, dapat disimpulkan bahwa setiap sebaran data respons siswa bersifat homogen. Hal ini berarti penilaian siswa cenderung seragam dan konsisten dalam menilai media *Monopoli Karate*, khususnya pada aspek kemenarikan, kemudahan, serta efektivitasnya dalam membantu pemahaman teknik dasar karate. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media ini terasa lebih



menyenangkan (*fun learning*) dan mampu meningkatkan motivasi mereka selama latihan berlangsung.

Berdasarkan hasil angket respons siswa, skor empiris memperoleh total 2.110 dari skor maksimal sebesar 2.160. Dengan data tersebut, untuk mengukur respon siswa akan dilakukan perhitungan presentase kelayakan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{1487}{1620} \times 100\% = 91,79\%$$

Hasil tersebut menetapkan bahwa model pembelajaran *Monopoli Karate* memperoleh persentase sebesar 97,69% yang tergolong dalam kategori sangat positif. Hasil perhitungan persentase ini mengindikasikan bahwa siswa SMP Barunawati memberikan respons yang sangat baik terhadap model yang diciptakan, terutama pada aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta peningkatan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

#### 5. Hasil Tahap *Evaluation*

Terakhir, peneliti melakukan evaluasi hasil secara keseluruhan yang meliputi data dari validator dan respons siswa terhadap model pembelajaran *Monopoli Karate* yang telah dikembangkan. Hasil ini telah menetapkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi isi materi maupun desain media pembelajaran. Tidak ditemukan revisi besar yang diperlukan, sehingga produk dinyatakan siap digunakan dalam pembelajaran ekstrakurikuler.

Setelah melakukan uji coba lima tahapan bersama ahli dan siswa sebagai pengguna layanan utama, media *Monopoli Karate "Perjalanan Karate Edition"* dinyatakan berhasil dikembangkan dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler karate pemula di SMP Barunawati.

## PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi terhadap SMP Barunawati, diperoleh data bahwa proses pembelajaran pada ekstrakurikuler karate masih menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan. Dalam kegiatan pembelajaran materi teori dan teknik dasar karate, siswa cenderung kurang fokus, cepat merasa bosan, dan kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa pemula. Keterbatasan model pembelajaran ini juga menjadi faktor yang memperkuat rendahnya keterlibatan siswa dalam proses latihan. Temuan ini menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa usia sekolah menengah yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas berbasis permainan (Atmajanti et al., 2026).

Pengembangan media *Monopoli Karate "Perjalanan Karate Edition"* pada tahap desain merupakan upaya untuk menjawab permasalahan tersebut melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Untuk menggabungkan unsur



hiburan dan edukasi agar seimbang, konsep board game dipilih karena dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa pemula. Visualisasi media yang menggunakan unsur budaya Jepang serta ilustrasi teknik karate dirancang untuk meningkatkan daya tarik sekaligus memudahkan siswa dalam memahami setiap konteks materi. Integrasi antara petak permainan, kartu instruksi, dan sistem poin membentuk suatu pengalaman belajar yang lebih interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elwarin et al. (2025) dan Ramadhan & Nasution (2026) Menyatakan bahwa setiap model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, validator ahli materi dan media memberikan hasil yang menetapkan bahwa model yang dikembangkan ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan skor persentase 93,75%. Hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa setiap substansi, seperti materi teknik dasar karate, telah disajikan dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa pemula. Dari sisi media, tampilan visual, desain permainan, serta kejelasan aturan dinilai sudah sesuai dan mudah dipahami oleh siswa. Tidak hanya menarik secara visual, temuan ini juga mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai secara pedagogis. Temuan ini memperkuat pandangan Suherman (2024) dan Anggraini & Kristin (2022), menyatakan bahwa setiap media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan interaktif cenderung menghasilkan nilai validitas tergolong tinggi karena mampu mengintegrasikan aspek isi dan desain secara seimbang.

Hasil implementasi dalam riset ini mendapatkan respons positif dari siswa dengan total persentase skor sebesar 97,67%, menunjukkan bahwa siswa sangat menerima penggunaan media berbasis permainan dalam proses pembelajaran karate. Nilai rata-rata yang relatif tinggi serta standar deviasi yang kecil mengindikasikan bahwa respons siswa bersifat homogen, artinya hampir seluruh siswa memiliki persepsi yang sama terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media. Kondisi ini menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pengalaman belajar yang konsisten dan dapat diterima oleh seluruh peserta. Temuan ini sejalan dengan Anita & Ariani (2020) dan Hikmah et al. (2023) Menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan konsistensi partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Secara pedagogis, keberhasilan sebuah media menunjukkan bahwa strategi edukasi berbasis *gamification* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran keterampilan olahraga, seperti karate. Siswa dapat terlibat secara lebih aktif saat melalui tantangan, kartu instruksi, dan sistem permainan sehingga metode ini tidak terlihat pasif (Heriansyah, 2020; Zarijah & Asdarina, 2025). Hal ini membantu mengintegrasikan setiap aspek kognitif dan psikomotorik secara bersamaan, sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna. Dalam meningkatkan motivasi intristik siswa suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*) terbukti efektif untuk diterapkan (Mariana et al., 2024; Raharjo et al.,



2024). Dengan demikian, metode media yang dikembangkan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa supaya menjadi lebih aktif.

Kelebihan penelitian pengembangan media monopoli karate terletak pada kemampuan visualisasi istilah asing, seperti kihon, dalam komponen yang familiar, sehingga mampu menjembatani kesenjangan yang sering terjadi pada metode konvensional. Implementasi game-based learning dalam ranah pendidikan jasmani selama ini didominasi oleh materi akademik di kelas. Namun, hal ini tidak menghalangi implikasi praktis yang nyata bagi pelatih karate di sekolah yang memanfaatkan media instruksional interaktif tanpa menghilangkan esensi olahraga beladiri. Penelitian memiliki batasan sampel yang relatif kecil, hanya 15 orang siswa aktif, serta lingkup penelitian yang terbatas untuk pendekatan teknik dasar. Dalam pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan uji sekaala luas menggunakan uji efektivitas sekaala luas menggunakan metode kontrol dan eksperimen serta memperluas cakupan konten permainan hingga menjadi rangkain kata dan strategi pertarungan kumite yang kompleks serta reliabel

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pengembangan media Monopoli Karate “Perjalanan Karate Edition” merupakan inovasi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekstrakurikuler karate di SMP Barunawati. Media ini mampu menjawab permasalahan awal yang ditemukan pada tahap analisis, sekaligus memperoleh hasil validasi dan respons positif pada tahap pengembangan dan implementasi. Atas dasar tersebut, produk yang interaktif ini memegang potensi besar untuk diaplikasikan sebagai instrumen alternatif dan kreatif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, yang terkhusus dengan teknik dasar karate.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil riset dan pengembangan yang telah dilakukan, menyimpulkan bahwa suatu media pembelajaran Monopoli Karate “Perjalanan Karate *Edition*” layak digunakan sebagai sebuah media pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler karate pemula di SMP Barunawati. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang sama-sama memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa isi materi dan desain media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teknik dasar (kihon) karate serta karakteristik siswa pemula. Selain itu, hasil uji coba pada tahap implementasi menunjukkan respons siswa yang sangat positif dengan persentase sebesar 97,69%, yang mengindikasikan bahwa selama proses latihan berlangsung, model pembelajaran ini mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga efektif secara empiris dalam meningkatkan pengalaman



belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil tersebut, diharapkan produk yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler karate, khususnya bagi siswa pemula, sehingga proses latihan menjadi lebih variatif serta tidak monoton. Penggunaan media berbasis permainan seperti ini juga diharapkan dapat terus dikembangkan oleh guru maupun pelatih dalam berbagai materi pembelajaran PJOK lainnya, agar menumbuhkan minat belajar yang aktif serta meningkatkan antusiasme siswa sebagai pengguna layanan utama. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan variasi materi yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta pengujian efektivitas yang lebih mendalam agar hasil penelitian dapat semakin kuat dan dapat digeneralisasi ke konteks yang lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembina ekstrakurikuler, siswa SMP Barunawati, pihak sekolah, dosen pembimbing, ahli media, serta ahli materi atas bantuan dan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfaritsi, J. A., Bafirman, B., Alnedral, A., & Putra, A. N. (2023). The influence media in learning: the effect of videos and posters on learning concentration on the kihon ability of karate extracurricular students. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 11(4), 268. <https://doi.org/10.29210/1104100>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Anita, G., & Ariani, T. (2020). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Education and Learning Journal*, 2(September), 113–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Annisa, O. N., & Kaharina, A. (2025). SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Pengembangan Permainan Latakas sebagai Media Latihan Karate. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(3), 579–587. <https://doi.org/https://doi.org/10.46838/spr.v6i3.883>
- Asshalikha, N. M., Ngabiyanto, & Ellianawati, E. (2025). The Influence of Monopoly Media on The Students' Interest in Learning Process of Elementary School. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 97–104. <https://doi.org/10.29240/jpd.v9i1.12837>



- Atmajanti, A. N., Rahman, A., Pendit, S. S. D., Azizah, & Danti Indriastuti Purnamasari. (2026). Enhancing Elementary Students ' Learning Interest Through Teams Games Tournament with Monopoly Media: A Quasi-Experimental Study in Science and Social studies. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 1701–1713. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3213>
- Dwijayanti, K. V., Antara, P. A., Gede, D., & Wirabrata, F. (2025). Cognitive Creation Monopoly Game-Based Learning Media to Develop Children ' s Critical Thinking Skills in Group B. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 8(2), 141–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/tscj.v8i2.98078>
- Elwarin, W. K., Yohanes, N. Y., & Mahanangingtyas, E. (2025). The Effect of Using Monoculture (Monopoly Culture) Learning Media on the Understanding of Learning for Fifth-Grade Students. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 5(1), 86–98. <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42554>
- Hanifah, I. K. N., & Yulianto, S. (2025). MOPIYA ( Smart Monopoly of Culture ) Media to Improve Elementary School Natural and Social Science Students ' Learning Outcomes. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 179–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v9i1.91159> MOPIYA
- Heriansyah, M. (2020). Proactivity inventory development for senior high school students. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 27–30. <https://doi.org/10.29210/02020344>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiqomah, X. Q., Yulfadinata, A., & Prihanto, J. B. (2026). Hubungan Persepsi terhadap Active Learning dengan Kepuasan Siswa SMP dalam Ekstrakurikuler Karate. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1129–1135. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10352>
- Jumaking, Rosti, & Hasnani. (2022). Received: Juli 2022, Revised: Agustus 2022, Accepted: September 2022. *STAMINA*, 5(September), 287–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jst.v5i7.1135>
- Mahfudhillah, H. T. (2023). Potensi Ekstrakurikuler Karate Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Peserta Didik di MTsN 9 Jombang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 107–121. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8195021>
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9. <https://doi.org/DOI:10.31932/jpe.v9i1.3302>
- Newth, D., & McDonald, S. (2021). A Computational Learning Approach for the Development of Karate Sequences. *Advances in Physical Education*, 11(04), 503–512. <https://doi.org/10.4236/ape.2021.114041>
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & Mas'odi. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(January 2024), 187–192.



- <https://doi.org/https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.762>
- Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran. (2025). Pengaruh Game-based Learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 57–65. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).22006](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).22006)
- Puspita, S. A. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN FLASH CARD DALAM MENGENAL KOSAKATA SISWA KELAS I UPT SDN 68 GRESIK. In *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Number 1). <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Puspitasari, D. S., & Ary, D. da. (2024). Cultural Monopoly Game: Designing and Testing Game-Based Media for Intangible Cultural Heritage Learning in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1859–1872. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024126>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(3), 299–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Ramadhan, Z., & Nasution, N. E. A. (2026). Pengembangan Boardgame Monopoli Bioteknologi Berbasis Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di Ma Nurul Huda Mangunsari Lumajang Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media boardgame monop. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 6(3), 892–909. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v6i3.32752>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., Sumilat, J. M., & Leonard. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Retno Pratiwi, D. R., & Fathurrahman, M. (2025). Development of a Monopoly-Based Educational Game to Enhance Elementary Students' Understanding of Indonesia's Geographical Location. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 847–867. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp847-867>
- Rosalina, F., & Setiawan, D. (2025). Using Monopoly Game Media on Regional Cultural Diversity Material in Increasing Learning Interest of Class V Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8, 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v8i1.94019>
- Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). Development of Diversity Monopoly Game Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 173–186. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10706>
- Suherman, A. (2024). Effect of Problem Based Learning Models with the Help of Monopoly Game on the Mathematical Critical Thinking Abilities of Class IX



Students of MTs Negeri 3 Majalengka. *International Journal of Research in Mathematics Education*, 2.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24090/ijrme.v2i1.9870>

Zarijah, & Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6, 464–475.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2396>