



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KARATE PADA
EKSTRAKULIKULER KARATE PEMULA DI SD ALAM LENTERA HATI GRESIK**

***THE DEVELOPMENT OF KARATE CARD LEARNING MEDIA FOR BEGINNER KARATE
EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT ALAM LENTERA HATI ELEMENTARY SCHOOL,
GRESIK***

Anugrah Erisky Abriyanto*¹, Afifan Yulfadinata², Hamdani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Raya Kampus Unesa,
Surabaya, Indonesia.

***Corresponding Author: Anugrah Erisky Abriyanto, anugrah.22169@mhs.unesa.ac.id**

Abstrak

Pendahuluan: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Karate “Perjalanan Karate Edition” pada kegiatan ekstrakurikuler karate pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik serta mengetahui tingkat kelayakan dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa ekstrakurikuler karate pemula. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan dokumentasi. Hasil Penelitian: Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Karate memperoleh persentase validasi ahli sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak (Valid). Selain itu, hasil respons siswa memperoleh persentase sebesar 97,69% dengan kategori Sangat Positif. Kesimpulan : Media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi, serta membantu siswa memahami teknik dasar karate secara lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media kartu karate layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler karate di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Karate, Ekstrakurikuler, Game Based Learning

Abstract

Introduction: This study aims to develop the “Perjalanan Karate Edition” Karate Card learning medium for beginner karate extracurricular activities at SD Alam Lentera Hati Gresik and to determine the level of feasibility and student response to the developed medium. Research Method: This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 18 beginner karate extracurricular students. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and documentation. Research Findings: The study found that the Karate Card learning medium achieved an expert validation rate of 93.75%, categorized as “Highly Valid.” Additionally, student response results reached a rate of 97.69%, categorized as “Very Positive.” Conclusion: This learning medium is considered capable of increasing motivation, focus, and participation, as well as helping students understand basic karate techniques in a more visual, interactive, and enjoyable way. Thus, the Karate Cards are suitable for use as an alternative learning medium in elementary school karate extracurricular activities.

Keywords: Learning Media, Karate Card, Extracurricular, Game-Based Learning

PENDAHULUAN

Karate adalah seni bela diri yang mengutamakan teknik tangan kosong tanpa senjata dan berasal dari negara Jepang. Istilah karate diambil dari dua kata yang terpisah, “kara” berarti kosong, sedangkan “te” berarti tangan (Rangkuti & Usman, 2025). Saat melakukan olahraga ini, pelaku tidak hanya berfokus pada kemampuan fisik, tetapi juga melatih mental, kedisiplinan, konsentrasi, sportivitas, serta rasa percaya diri seorang karateka. Teknik dasar dalam karate terdiri atas pukulan, tendangan, dan tangkisan yang dilakukan secara terstruktur melalui latihan *kihon* (Zakin, 2024). Seiring perkembangan zaman, olahraga ini menjadi salah satu kegiatan yang diminati masyarakat Indonesia, termasuk di kalangan anak usia sekolah. Bahkan, karate telah menjadi bagian dari kegiatan pendidikan dan dipertandingkan dalam ajang Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (KOSN) (Jumaking et al., 2022).

Perkembangan karate dalam dunia pendidikan terlihat dari semakin banyaknya sekolah yang menyediakan kegiatan ekstrakurikuler karate bagi siswa. Pengembangan potensi nonakademik, karakter, serta keterampilan peserta didik di luar jam pelajaran reguler dapat diakomodasi secara optimal melalui aktivitas ekstrakurikuler sebagai wadah penyaluran minat dan bakat (Mahfudhillah, 2023). Saat melakukan aktivitas ini, bukan hanya semata-mata untuk memperoleh kemampuan olahraga, tetapi juga untuk belajar disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama (Istiqomah et al., 2026). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran ekstrakurikuler memerlukan model ajar yang menarik supaya siswa lebih interaktif dan tidak mudah merasa bosan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung (Virgie et al., 2026). Siswa sekolah dasar lebih cenderung mudah memahami pembelajaran seperti visualisasi, aktif, dan dikemas dalam bentuk permainan lebih edukatif (Yulianto, 2025). Dengan demikian, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang tepat dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar di masa kini.

Namun, dalam praktik pembelajaran karate pemula masih ditemukan berbagai kendala di lapangan pada kegiatan ekstrakurikuler karate di SD Alam Lentera Hati Gresik. Banyak siswa mengalami kesulitan menghafal nama dan gerakan teknik dasar karate, terutama pada materi *kihon*. Selain itu, siswa sering kali kurang fokus saat latihan dan cepat merasa bosan karena metode pembelajaran masih didominasi oleh demonstrasi pelatih yang berulang. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi siswa menjadi kurang aktif selama proses latihan. Berdasarkan hasil observasi awal, untuk menciptakan program latihan yang efisien, diperlukan model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami gerakan dasar karate secara visual dan lebih menyenangkan.

Permasalahan yang terjadi dalam program pembelajaran karate ini bisa diatasi melalui inovasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar, *Game-based learning* merupakan salah satu model yang menggabungkan teknik belajar dan permainan. (Al Hakim & Maratussolichah, 2024). Pendekatan ini dapat meningkatkan perhatian, motivasi dan keaktifan siswa dalam menciptakan suasana yang lebih aktif dan kondusif selama kegiatan berlangsung (Hita, 2025a). Penelitian ini mengembangkan model ajar baru dan lebih inovatif, berupa kartu karate bergambar teknik dasar karate yang dimainkan menggunakan sistem pos pembelajaran. Dalam permainan tersebut, siswa menebak nama teknik kemudian mempraktikkan gerakan sesuai instruksi pelatih untuk memperoleh poin atau koin. Sebagaimana menurut Setianingrum et al. (2022), media pembelajaran berbasis kartu memadukan unsur visual, permainan, dan praktik gerak secara langsung sehingga mampu membantu siswa memahami teknik karate sekaligus melatih koordinasi motorik, daya ingat, fokus, keberanian, dan kerja sama antarsiswa.

Media pembelajaran kartu karate memiliki beberapa keunggulan yang

dapat mendukung proses latihan karate bagi siswa pemula. Untuk menciptakan pembelajaran yang tidak monoton, penggunaan kartu bergambar ini menjadi pilihan yang lebih tepat dibandingkan dengan metode demonstrasi yang terkesan biasa (Rojab et al., 2025). Media ini juga membantu siswa menghafal istilah teknik karate dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual yang sederhana dan interaktif. Selain meningkatkan motivasi latihan siswa, kartu karate juga mempermudah pelatih dalam menyampaikan materi latihan dasar karate. Media ini dapat digunakan berulang kali dalam berbagai sesi latihan sehingga lebih praktis dan efisien. Di sisi lain, aktivitas permainan kelompok dalam Kartu Karate turut melatih interaksi sosial, kerja sama, dan sportivitas siswa. Kriteria ini sangat tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain.

Hasil riset terdahulu menegaskan bahwa setiap penggunaan model pembelajaran interaktif berpengaruh dalam peningkatan kualitas proses belajar. Penelitian Annisa & Kaharina (2025) dan Prasetyo et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran olahraga membutuhkan media yang menarik supaya siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi. Selain itu, hasil penelitian Putri et al. (2025) menunjukkan bahwa setiap model ajar berbasis permainan dapat memengaruhi tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil riset lainnya memperkuat argumen sebelumnya, seperti yang dinyatakan Alfaritsi et al. (2023), yang memberikan hasil penelitian yang menyatakan bahwa setiap kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi sarana pengembangan potensi siswa apabila didukung dengan metode pembelajaran yang tepat. Secara umum, penelitian mengenai media pembelajaran berbasis kartu, media visual, dan *game edukasi* menunjukkan hasil positif terhadap motivasi belajar, pemahaman gerakan, serta partisipasi siswa selama kegiatan latihan berlangsung.

Riset mengenai model ajar berbasis kartu sudah sering dilakukan, tetapi pengembangan media khusus untuk ekstrakurikuler karate masih sangat terbatas, terutama yang berbasis permainan edukatif untuk siswa sekolah dasar pada materi teknik dasar karate (*kihon*). Fokus pada pembelajaran akademik maupun olahraga lainnya telah sering kali dikembangkan, sedangkan pembelajaran karate memerlukan media visual dan praktis agar siswa lebih mudah memahami gerakan. Berdasarkan urgensi yang telah diidentifikasi, hasil riset ini diharapkan mampu melengkapi kekurangan dalam penelitian terkait pengembangan model ajar kartu karate interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar, sekaligus mendukung proses edukasi karate yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa maupun pelatih.

Pengembangan media pembelajaran kartu karate sangat relevan untuk diimplementasikan guna memupuk motivasi dan partisipasi aktif siswa pada fase pemula. Kebosanan kognitif dan kelelahan fokus sering terjadi pada siswa sekolah dasar akibat metode demonstrasi satu arah. Ketidadaan media visual jangka panjang mengakibatkan fundamental teknik pada karateka terhambat, sehingga berisiko menyebabkan kegagalan pembinaan karakter dan motorik siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler karate. Adanya gap ini, inovasi pengembangan media berbasis kartu karate menjadi solusi yang krusial dan harus dikembangkan secara komprehensif guna mendukung gaya belajar visual anak serta menyemangati minat siswa terhadap olahraga bela diri.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu model ajar berupa Kartu Karate yang dapat digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler karate bagi siswa pemula di SD Alam Lentra Hati Gresik. Tujuan dari penelitian dilakukan untuk menguji kelayakan model melalui penilaian ahli serta mengidentifikasi tanggapan siswa sebagai pelaku utama setelah menggunakan media

tersebut selama proses latihan. Hasil yang diperoleh selama riset ini diharapkan dapat menciptakan alternatif model pembelajaran ekstrakurikuler karate yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis Penelitian

Research and Development (R&D) dipilih sebagai metode yang digunakan selama proses penelitian. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat menghasilkan produk sekaligus melihat tingkat kelayakan media ajar yang akan dikembangkan. Produk penelitian ini berupa media pembelajaran kartu karate yang diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler karate pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik. *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* atau yang disingkat menjadi ADDIE merupakan model pengembangan yang diterapkan di dalam observasi ini karena mempunyai langkah yang terstruktur serta mudah diterapkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Observasi penelitian ini dilakukan di SD Alam Lentera Hati Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya kegiatan ekstrakurikuler karate yang aktif dilaksanakan di sekolah tersebut. Selain itu, sekolah mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menunjang proses latihan siswa. Penelitian ini dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler karate pemula yang diikuti oleh siswa sekolah dasar. Waktu penelitian dilaksanakan menyesuaikan dengan jadwal kegiatan ekstrakurikuler karate, mulai dari tahap observasi awal, pengembangan produk, validasi ahli, hingga uji coba media pembelajaran pada siswa sebagai pelaku pengguna layanan utama

Partisipan

Subjek penelitian terdiri atas responden dan sampel. 20 siswa SD Alam Lentera Hati Geresik yang aktif mengikuti ekstrakurikuler karate dipilih menjadi responden. Untuk memfilter sampel penelitian, teknik *purposive sampling* diterapkan sehingga diperoleh 18 siswa. Kriteria yang diterapkan dalam pengembangan model ajar ini adalah siswa aktif dalam latihan karate dengan minimal peserta yang mengikuti kegiatan selama satu bulan dan dalam tahap mempelajari teknik dasar karate (kihon). Pemilihan ini diterapkan supaya proses uji coba media pembelajaran dapat dilakukan secara optimal pada siswa yang telah mengenal dasar-dasar gerakan karate.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

1. *Analysis*: observasi dan wawancara bersama pelatih menjadi tahap awal guna mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran karate yang terjadi di ekstrakurikuler karate. Gerakan seperti Gedan Barai, Age Uke, Soto Uke, Uchi Uke, Oi Zuki, Mae Geri, dan Yoki Geri merupakan teknik yang akan dianalisis penulis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada terkait karakteristik siswa.
2. *Design*: pada tahapan ini peneliti merancang bentuk dan tampilan produk pembelajaran kartu karate. Peneliti menentukan desain visual kartu, isi materi, gambar teknik karate, serta aturan permainan berbasis pos supaya model ini terlihat menarik dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. *Development*: Setelah proses desain produk selesai, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran kartu karate yang telah dirancang. Penulis akan melakukan prosedur validasi bersama ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat, kemudian melakukan revisi

berdasarkan hasil dan saran dari team validator.

4. *Implementation*: untuk menguji produk pembelajaran kartu karate ini, dilakukan tahap implementasi kepada siswa SD Alam Lentera Hati Gresik sebagai pengguna layanan. Uji coba dilakukan melalui permainan berbasis pos sambil mengamati respons siswa dan kendala selama penggunaan media pembelajaran.
5. *Evaluation*: terakhir, prosedur evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap angket respons siswa menggunakan media kartu karate. Untuk mengetahui seberapa layak media ini untuk kegiatan karate pemula di tingkat sekolah dasar, akan dibandingkan berdasarkan hasil evaluasi.

Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data selama riset ini berlangsung, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa observasi lapangan, wawancara bersama pelatih, uji kuesioner bersama validator, penyebaran kuesioner dan produk kepada siswa, serta melakukan dokumentasi. Proses wawancara yang dilakukan bersama pelatih karate, penulis memperoleh informasi mengenai keadaan dalam proses pembelajaran serta kebutuhan akan suatu media. Observasi menjadi tahanan dalam mengamati aktivitas siswa selama mengikuti latihan karate. Sebelum melakukan penyebaran kuesioner, penulis terlebih dahulu menguji kelayakannya bersama ahli materi dan media. Kuesioner yang telah divalidasi oleh para ahli dan peneliti disebarkan kepada peserta dalam rangka melihat respons siswa terhadap penggunaan model dalam pembelajaran. Terakhir, dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian dan memberikan nilai tambah yang berupa foto kegiatan.

Analisis Data

Metode deskriptif kuantitatif dipilih peneliti sebagai metode analisis data yang akan diperoleh dari ahli dan responden. Kemudian dianalisis dalam bentuk persentase agar mengetahui tingkat kelayakannya.

1. Analisis data Ahli

Untuk menganalisis data dari ahli media dan materi digunakan rumus

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

p =

$$\frac{\sum x}{\sum xi}$$

- × 100% $\sum xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)
 $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)
 100% = Adalah bilangan Konstan

Kriteria penilaian mengacu pada , yaitu:

- a. 76 – 100% = valid
 - b. 51 – 75% = cukup valid
 - c. 26 – 50% = kurang valid
 - d. 0 – 25% = tidak valid
2. Analisis Respons Siswa

Korelasi data hasil kusioner yang di berikan kepada siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\sum NRS$$

Keterangan:

$p =$

$$\frac{\sum NRS_i}{\times 100\%}$$

P = Persentase nilai responden

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

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

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% = sangat tidak positif.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Karate pada ekstrakurikuler pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik, berikut hasil tahapan yang dilakukan:

1. Hasil Tahap *Analysis*

Observasi dan wawancara dengan pelatih karate di ekstrakurikuler SD Alam Lentera Hati Gresik termasuk dalam tahapan analisis. Hasil yang didapat menegaskan bahwa peserta masih mengalami kesulitan dalam menghafalkan gerakan dasar karate (*kihon*). Terlebih lagi, metode latihan yang hanya berpusat pada demonstrasi pelatih membuat siswa mudah merasa bosan dan tidak bersemangat selama latihan berlangsung. Data observasi juga memperlihatkan pada aspek fokus dan partisipasi siswa selama kegiatan ekstrakurikuler masih kurang optimal. Beberapa siswa terlihat kurang antusias ketika menunggu giliran praktik, sehingga suasana latihan menjadi kurang interaktif. Kondisi ini menegaskan bahwa setiap siswa sekolah dasar memerlukan model ajar yang lebih menarik, seperti visual serta melibatkan aktivitas bermain.

Analisis kebutuhan ini memberikan hasil bahwa perlunya suatu model pembelajaran interaktif yang bisa membantu siswa dalam pemahaman teknik dasar karate secara visual dan praktik lapangan. Oleh karena itu, peneliti menciptakan model ajar permainan edukatif demi menambah motivasi, fokus, dan keterlibatan peserta selama kegiatan ekstrakurikuler berjalan.

2. Hasil Tahap *Design*

Pada proses pembuatan *desain*, dilakukan dengan merancang media pembelajaran kartu karate dalam bentuk *flash card* dua sisi yang menarik dan interaktif. Media dirancang

Menggunakan permainan berbasis pos agar siswa lebih aktif dan antusias selama latihan.

Kartu Karate dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu kartu pukulan, tangkisan, dan tendangan. Pembagian kategori tersebut disesuaikan dengan materi teknik dasar karate (*kihon*) yang diajarkan kepada siswa pemula. Pada kategori pukulan terdapat teknik seperti Oi Zuki Chudan dan Oi Zuki Jodan. Pada kategori tangkisan terdapat teknik Gedan Barai, Age Uke, Soto Uke, dan Uchi Uke. Sementara itu, kategori tendangan terdiri atas teknik Mae Geri dan Yoko Geri. Setiap kategori kartu digunakan pada pos permainan yang berbeda sehingga siswa

dapat belajar teknik karate secara bertahap dan terstruktur. Berikut desain kartu karate yang dikembangkan:



Gambar 1. Desain Awal Kartu Karate

Desain kartu ini dibuat dengan tema warna cerah dan elemen visual supaya terlihat menarik dan dapat meningkatkan perhatian siswa. Pada sisi depan kartu terdapat nama teknik karate dengan tulisan “GEDAN BARAI” dan jelas berlatar kuning cerah, dilengkapi ilustrasi karakter kartun, elemen grafis ramah anak, serta nomor urut kartu. Sementara itu, sisi belakang kartu menampilkan ilustrasi gerakan karate secara bertahap dalam bentuk piktogram yang diperagakan oleh karakter atlet berhijab. Visualisasi tersebut berfungsi sebagai panduan praktik bagi siswa pemula agar lebih mudah memahami urutan gerakan dan posisi tubuh yang benar saat latihan berlangsung (Gambar 1).



Gambar 2. Desain Cara Bermain Kartu Karate

Selain desain kartu, peneliti juga merancang struktur permainan yang dinamakan “Pos Karate Bergerak”. Struktur permainan disusun dalam bentuk infografis sederhana yang terdiri atas tahap persiapan, pembagian kelompok, alur permainan, rotasi pos, dan

penutup. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan bergantian mengunjungi tiga pos berbeda, yaitu pos pukulan, tangkisan, dan tendangan. Setiap siswa diminta menebak nama teknik pada kartu kemudian mempraktikkan gerakan sesuai instruksi yang diberikan oleh pelatih. Apabila

gerakan dilakukan dengan benar, siswa akan memperoleh poin berupa koin permainan (Gambar 2).



Gambar 3. Desain Packaging Kartu Karate

Tahap desain juga mencakup pembuatan kemasan produk (*packaging*) untuk menjaga keawetan kartu dan memudahkan penyimpanan media pembelajaran. Produk dikemas menggunakan kotak *Jumbo Flash Card* dengan perpaduan warna kuning, biru tua, dan aksent merah yang memberikan kesan dinamis dan energik. Pada bagian depan kemasan terdapat logo “Karate Fun Pack”, ilustrasi karakter anak menggunakan *karategi*, serta siluet gerakan karate. Sementara itu, bagian belakang kemasan memuat identitas pengembang dan informasi singkat mengenai isi produk, sehingga produk ini terlihat seperti produk profesional dan siap diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler karate.

3. Hasil Tahap *Development*

Berdasarkan data hasil penilaian yang dihimpun melalui instrumen validasi ahli materi, dilakukan analisis kuantitatif deskriptif untuk mengukur tingkat kelayakan isi dan substansi materi karate yang terkandung di dalam media. Data analisis kuantitatif mengindikasikan bahwa setiap hasil model pembelajaran kartu karate ini memperoleh skor kelayakan sebesar 93,75% dari ahli materi. Merujuk pada kriteria konversi penilaian Puspita (2023), skor persentase yang berada pada rentang angka 76%–100% secara formal dikategorikan ke dalam predikat Sangat Layak (Valid).

Validator menyatakan bahwa media pembelajaran Kartu Karate ini telah dinilai layak secara menyeluruh dari seluruh aspek penilaian substansi materi karate. Produk ini dinyatakan tidak memerlukan adanya perbaikan substantif atau revisi tambahan, sehingga dinyatakan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

4. Hasil Tahap *Implementation*

Setelah dinyatakan sangat layak oleh ahli, selanjutnya adalah proses implementasi yang dilakukan dengan uji coba secara langsung produk media pembelajaran Kartu Karate kepada 18 siswa ekstrakurikuler pemula di SD Alam Lentera Gresik.

Untuk memberikan gambaran sebaran data mengenai respons siswa terhadap media, dilakukan uji statistik deskriptif menggunakan SPSS terhadap data penilaian yang diberikan oleh 18 siswa. Hasil sebaran datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kusioner Respons Siswa

DESCRIPTIVE STATISTICS	N	MINIMUM	MAXIMUM	MEAN	STD. DEVIATION
x1	18	114,00	120,00	117,2222	1,86470
Valid N (listwise)	18				

Tabel satu memperlihatkan jumlah responden yang melakukan pengisian kusioner sebanyak 18 anak. Skor total terendah (minimum) yang diberikan oleh siswa adalah 114,00, sedangkan skor tertinggi (maksimum) yang dicapai adalah 120,00. Dari keseluruhan data skor tersebut, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) berjumlah 117,22 dengan standar deviasi 1,86. Nilai standar deviasi yang tergolong lebih kecil dari nilai mean menunjukkan bahwa sebaran data respons dari ke-18 siswa bersifat homogen. Hal ini menandakan bahwa persepsi dan penilaian yang diberikan oleh siswa cenderung seragam, konsisten, dan memiliki sudut pandang yang sama dalam menilai kualitas kemudahan serta kemenarikan media Kartu Karate.

Untuk mengukur persentase pencapaian respons dari para siswa, dilakukan perhitungan persentase kelayakan akhir menggunakan rumus pencapaian skor (*p*). Berdasarkan data empiris angket di lapangan, diperoleh total skor perolehan sebesar 2110 dari total skor ideal/maksimal sebesar 2160. Perhitungannya dijabarkan sebagai berikut:

$$p = \frac{2110}{2160} \times 100\% = 97,69\%.$$

Melalui hasil perhitungan persentase tersebut, media ini masuk dalam kategori Sangat Positif. Angka pencapaian sebesar 97,69% ini membuktikan secara nyata bahwa siswa menilai media Kartu Karate sangat menarik, mudah dipahami, serta mampu memantik semangat mereka selama proses latihan berlangsung. Selain itu, implementasi media yang berbasis pos permainan sirkuit ini dinilai berhasil membantu siswa memahami gerakan dasar (*kihon*) serta menghafal istilah-istilah teknis berbahasa Jepang secara lebih menyenangkan (*fun learning*). Dengan demikian, media ini dinyatakan sukses dan sangat diterima oleh siswa ekstrakurikuler pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik.

5. Hasil Tahap *Evaluation*

Terakhir peneliti melakukan evaluasi demi mengetahui seberapa layak dan kepraktisan model pembelajaran kartu karate ini berdasarkan hasil dari validator dan siswa. Proses ini dilakukan dengan menganalisis hasil selama proses penelitian ini berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi ini model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat diterapkan pada ekstrakurikuler karate pemula. Produk ini mampu membuat siswa memahami tekni dasar karate secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan sistem permainan berbasis pos ini juga bisa menumbuhkan partisipasi kedatangan siswa selama latihan berlangsung.

Pada tahap evaluasi, penulis melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil dari validator maupun pengamatan selama uji coba. Perbaikan dilakukan pada beberapa komponen seperti tampilan dan petunjuk penggunaan supaya model ini menjadi efektif dan mudah digunakan. Karna itu, media pembelajaran Kartu Karate "Perjalanan Karate Edition" dinyatakan valid, praktis, dan sudah bisa diterapkan sebagai opsi model pembelajaran pada kegiatan karate di tingkat sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan 5 tahapan metode analisis, menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran kartu karate mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran ekstrakurikuler karate pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik. Berdasarkan tahap *analisis*, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal nama teknik dan memahami gerakan dasar karate (*kihon*). Selain itu, metode latihan masih didominasi oleh demonstrasi pelatih yang membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif selama pelatihan berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang masih membutuhkan produk yang visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas bermain agar kegiatan latihan menjadi menarik dan mudah dipahami.

Produk pembelajaran kartu karate dikembangkan dengan menggunakan konsep *learning by playing* melalui sistem permainan berbasis pos. Konsep ini sudah tepat berdasarkan karakteristik peserta dari sekolah dasar yang cenderung mudah dipahami melalui aktivitas visual dan praktik langsung. Penggunaan kartu bergambar, ilustrasi gerakan bertahap, sistem poin, serta rotasi permainan dapat membuat latihan lebih aktif dan terasa menyenangkan (Dasep et al., 2023; Qondias et al., 2024; Rojab et al., 2025). Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Syauky et al. (2025) dan Rohmah & Zuliana (2025) yang menjelaskan bahwa suasana belajar yang aktif, interaktif, dan tidak monoton dapat diciptakan melalui model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian sebelumnya secara dominan mengimplementasikan games-based learning pada cabang olahraga besar atau kebugaran jasmani umum. Penelitian ini secara eksplisit mengintegrasikan media visual flash card dengan sistem sirkuit untuk memecahkan masalah literasi gerak fundamental (*Kihon*). Pendekatan mengubah materi hafalan teknik beladiri yang kaku yang di elaborasikan dengan gamifikasi fisik yang spesifik yang terstruktur.

Produk kartu karate ini mendapatkan nilai yang sangat layak sebesar 93,75% dan dinyatakan valid. Hasil ini diperoleh setelah melalui tahapan pengembangan. Nilai ini mengindikasikan bahwa setiap produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan materi, visual, dan juga teknik karate yang diajarkan kepada siswa pemula. Penggunaan ilustrasi gerakan, warna yang menarik, dan desain ramah anak merupakan salah satu faktor pendukung kelayakan media pembelajaran ini. Hasil riset ini sudah sejalan dengan penelitian Hita (2025) dan Budiyo et al. (2025) yang menjelaskan bahwa setiap model ajar visual dalam olahraga dapat memberikan pemahaman siswa terhadap teknik gerakan yang lebih jelas dan meningkatkan efektivitas proses latihan.

Setelah melakukan proses implementasi kepada responden, model pembelajaran kartu karate ini memperoleh nilai 97,69% yang tergolong ke dalam kategori sangat positif. Nilai persentase yang sudah didapatkan menandakan setiap siswa merasa proses pembelajaran berjalan dengan menarik dan mampu menumbuhkan rasa semangat tambahan selama latihan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari et al. (2024) dan Ndruru et al. (2025) yang menjelaskan bahwa setiap kegiatan ekstrakurikuler memerlukan kreativitas dan inovasi agar siswa lebih aktif, antusias, serta mampu mengembangkan minat dan bakatnya secara optimal.

Tidak hanya meningkatkan motivasi dan semangat belajar, produk kartu karate ini juga membantu siswa memahami teknik dasar karate dan istilah bahasa Jepang dengan lebih mudah. Sebagaimana menurut Rifki & Susanto (2022), visualisasi gerakan pada kartu membuat siswa dapat melihat tahapan secara konkret sehingga mempermudah proses menghafal dan praktik gerakan. Sistem permainan berbasis pos juga melatih kerja sama kelompok, keberanian, dan sportivitas siswa selama

pembelajaran berlangsung (Fazrin et al., 2025). Dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan terkesan sangat bermakna, model pembelajaran ini sangat membantu pelatih supaya tidak hanya memberikan materi melalui penyampaian yang terbukti kurang efektif. Penelitian ini berkontribusi secara praktis dengan memperkaya literatur jasmani dengan menstimulasi visual yang berfokus (berupa kartu) yang dikombinasikan dengan aktivitas motorik langsung untuk mempercepat motorik anak terhadap teknik karate. Media ini berperan sebagai instrumen pedagogis alternatif yang konkret bagi pelatih untuk meningkatkan standarisasi materi yang disampaikan secara efisien.

Implikasi didalam riset ini mengintegrasikan produk belajar visual berbasis permainan yang menunjang keberhasilan olahraga karate pada pembinaan usia dini. Pentingnya dukungan antara pihak instansi dengan mengadopsi sistem gerak fundamental(kihon) yang di kombinasikan dengan games based learning yang bertujuan untuk menekan angkat dropout siswa pada kegiatan ekstrakurikur akibat rasa jenuh pada siswa adapun beberapa keterbatasan dalam implemantasi metode ini:

1. Pengujian baru dilaksanakan dalam skala terbatas pada satu instansi pendidikan, sehingga belum dapat digunakan secara luas.
2. Materi media kartu baru berfokus pada gerakan fundamental (kihon) dasar, belum di intergasikan pada rangkain spesifik misalnya pada jurus(kata) ataupun pertarungan (kumite)

Penelitian ini direkomendasikan untuk menguji pada skala luas sesuai dengan jenjang sabuk serta menguji variabel efektivitas teknik dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Setelah melakukan riset dan pengembangan pada model pembelajaran yang dibuat, disimpulkan bahwa produk kartu karate atau “Perjalanan Karate Edition” dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler karate untuk pemula di SD Alam Lentera Hati Gresik. Produk ini berhasil dikembangkan menggunakan model analisis ADDIE dengan menyelesaikan 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Nilai yang diberikan oleh para ahli menunjukkan persentase kelayakan berjumlah 93,75% yang tergolong pada kategori sangat layak (Valid). Sedangkan respons siswa terhadap riset ini memperoleh skor sebesar 97,69% dan tetap berada dalam kategori sangat positif. Model Kartu Karate berhasil membantu peserta didik supaya lebih mudah memahami teknik dasar karate (kihon) secara lewat visual, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi, fokus, partisipasi, dan semangat siswa selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Alam Lentera Hati Gresik, pelatih ekstrakurikuler karate, validator ahli, serta seluruh siswa yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan riset ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Peneliti menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan maupun publikasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al Hakim, M. F., & Maratussolichah, M. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Game Edukasi Berbasis Olahraga Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V MI Se-Kecamatan

- Kedu. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(3), 27–40. <https://doi.org/10.31004/edp.v1i3.74>
- 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>
- Annisa, O. N., & Kaharina, A. (2025). Pengembangan Permainan Latakar sebagai Media Latihan Karate. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(3), 579–587. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i3.883>
- Budiyono, K., Santoso, S., Antika, P. R., & Sherli, L. (2025). MENTORING PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI YANG MENARIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR. *PROFICIO*, 6(2), 934–938. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i2.4917>
- Dasep, M., Risa, S., & Melinda, A. A. (2023). PENTINGNYA MENGENALI GAYA BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(3), 157–163. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.104>
- Fazrin, E. N., Nurajijah, N. O., Hafidhoh, H. P., Khoerudin, I. R., & Khodari, R. (2025). Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan kolaboratif team quest. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 24(2), 366. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v24i2.22821>
- Hita, I. P. A. D. (2025a). Integrasi Game Based Learning Berbasis Video sebagai Inovasi Pembelajaran Shooting Bolabasket. *JURNAL PENDIDIKAN OLAAHRAGA*, 15(6), 503–509. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i6.3769>
- Hita, I. P. A. D. (2025b). Teknologi Visual Skill Card System sebagai Inovasi Pembinaan Keterampilan Dasar Bola Basket Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 14761–14766. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4548>
- 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, J., Rosti, R., & Hasnani, H. (2022). Survei Tingkat Kedisiplinan Siswa Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Karate. *JURNAL STAMINA*, 5(7), 287–294. <https://doi.org/10.24036/jst.v5i7.1135>
- Lestari, S. P., Dewi, R. S., & Junita, A. R. (2024). Menumbuhkan Kreativitas tanpa Batas: Strategi Inovatif Sekolah dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 358–364. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.543>
- Ndruru, F. S., Golu, A. Y., Harefa, B. A., & Harefa, H. O. N. (2025). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Kreativitas Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 243–249. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.837>
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & Mas'odi, M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(3), 187–192. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.762>
- Putri, N. A., Syafitri, D., Madani, M., & Rosanensi, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teknik Dasar Karate dengan Teknologi Markerless AR. *CORISINDO*, 1(1), 470–475.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). PENGUATAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR MELALUI PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIFERENSIASI. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 1124–1138. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i4.4441>

- Rangkuti, M. A. K., & Usman, A. (2025). Pengembangan Gerakan Beladiri KARATE Shotokan Berbasis Animasi Menggunakan Kombinasi Unity dengan Teknologi AR. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 4(3), 394–404. <https://doi.org/10.70340/jirsi.v4i3.245>
- Rifki, M. S., & Susanto, N. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Olahraga Adaptif Berbasis Top Play. *Jurnal Patriot*, 4(3), 225–232. <https://doi.org/10.24036/patriot.v4i3.871>
- Rohmah, A. N., & Zuliana, E. (2025). Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 790–800. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6243>
- Rojab, M. N., Maulida, M., Darmayani, I., Tetep, & Murdayanti, A. (2025). Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1), 72–85. <https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.630>
- Setianingrum, S. O., Jaya, W. S., & Anindito, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kepo (Kartu Efektif Pengenalan Olahraga) Untuk Menumbuhkan Minat Olahraga Permainan Bola Besar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Teluk Pandan Pesawaran. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(3), 421–430.
- Syauky, A., Jannah, M., Zulfatmi, Z., & Zubaidah, Z. (2025). PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL AUDITORIAL KINESTETIK TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 2 DAN SD NEGERI 53 BANDA ACEH. *Satya Widya*, 41(1), 89–103. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p89-103>
- Virgie, G. P., Yulfadinata, A., & Prihanto, J. B. (2026). Pengaruh Active Learning Method terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Ekstrakurikuler Karate. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(1), 270–276. <https://doi.org/10.46838/spr.v7i1.955>
- Yulianto, E. (2025). Peran Latihan Kata dan Kumite dalam Karate-Do Gojukai terhadap Stimulasi Motorik Halus dan Kasar Anak Sekolah Dasar. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 3(2), 49–63.
- Zakin, A. (2024). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER KARATE PADA SISWA MADRASAH TSANAWIYAH. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi (JP3T)*, 2(4), 81–86. <https://doi.org/10.61116/jp3t.v2i4.429>