

Pengembangan Permainan Latakar sebagai Media Latihan Karate

Ocha Nurul Annisa^{1✉}, Arifah Kaharina¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: ocha.22096@mhs.unesa.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:

ADDIE; Ekstrakurikuler; Karate;
Latihan Dasar; Media Latihan;
Pengembangan; Permainan
Edukatif

Keywords:

ADDIE; Basic Training;
Educational Game;
Extracurricular; Karate; Media
Development; Training Media

Abstrak

Penelitian bertujuan guna mengembangkan serta menghasilkan media latihan berbasis permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) yang layak, menarik, serta identik dengan karakter siswa sekolah dasar. Media ini dirancang guna memperkuat keterlibatan dan motivasi belajar siswa untuk menguasai teknik dasar karate melalui pendekatan menyenangkan dan interaktif. Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Populasi penelitian 80 siswa ekstrakurikuler karate di SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, dengan 50 siswa menjadi sampel yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons siswa terhadap produk. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan LATAKAR memperoleh nilai validasi ahli sebesar 97,5% (kategori sangat layak) dan skor respons siswa sebesar 96,85% (kategori sangat positif), tanpa rekomendasi revisi dari validator. Media ini terbukti valid, praktis, dan menarik guna digunakan pada latihan karate di sekolah dasar karena mampu memadukan unsur permainan edukatif, aktivitas fisik, dan karakter siswa.

Abstract

The study aims to develop and produce a suitable, interesting, and student-friendly LATAKAR (Karate Snakes and Ladders) game-based learning medium. This medium is designed to strengthen student engagement and motivation to master basic karate techniques through a fun and interactive approach. The study is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model. The research population consisted of 80 karate extracurricular students at SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, with 50 students selected as samples using purposive sampling. The research instruments included a material expert validation sheet, a media expert validation sheet, and a student response questionnaire regarding the product. The data were analyzed descriptively and quantitatively using the feasibility percentage technique. The results showed that the LATAKAR game media obtained an expert validation score of 97.5% (very feasible category) and a student response score of 96.85% (very positive category), with no recommendations for revision from the validators. This media proved to be valid, practical, and interesting for use in karate training in elementary schools because it was able to combine elements of educational games, physical activities, and student character.

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur,
Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk dasar pengetahuan serta karakter siswa. Aspek krusial pada pembelajaran pada tingkat dasar yaitu bagaimana menciptakan kegiatan belajar yang mampu menarik minat siswa, memberikan makna dalam proses belajar, serta selaras dengan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian, pengembangan media latihan yang kreatif dan menyenangkan menjadi aspek penting guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. (Wahyudi et al., 2023). Media latihan yang kreatif mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa karena suasana belajar menjadi tidak monoton. Dalam memilih media latihan, beberapa faktor perlu diperhatikan seperti kejelasan tujuan, tingkat keakraban dengan media, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa (Rahmi et al., 2019). Media visual adalah bentuk media yang efektif karena mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara konkret melalui elemen warna, bentuk, garis, dan tekstur (Ikrom et al., 2025).

Aktivitas belajar di sekolah tidak semata-mata terbatas pada aktivitas intrakurikuler, namun juga mencakup kegiatan ekstrakurikuler yang berfungsi memperluas pengalaman belajar siswa. Kegiatan intrakurikuler berkaitan langsung dengan kurikulum dan dilaksanakan di kelas, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler memberikan ruang bagi siswa guna meningkatkan potensi dan bakatnya melalui aktivitas nonformal (Hidayah, 2019). Aktivitas ekstrakurikuler juga berperan penting dalam membangun karakter, tanggung jawab, dan kerja sama antar peserta didik (Wardani et al., 2024). Menurut Abidin, (2019) kegiatan ekstrakurikuler merupakan sarana pendidikan karakter yang memungkinkan siswa mengembangkan nilai-nilai disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab sosial. Salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang populer dan diminati yaitu bela diri karate.

Karate berkembang pesat di berbagai daerah, termasuk di Jawa Timur, namun masih didominasi oleh kota-kota besar seperti Surabaya, Malang, dan Sidoarjo (Dwikirahma, 2024). Karate bukan hanya cabang olahraga, melainkan juga media pembentukan karakter melalui nilai-nilai disiplin, kontrol diri, dan keuletan (Azhari et al., 2025). Dalam praktiknya, karate terdiri atas tiga aspek teknik utama, yaitu *kihon* (teknik dasar), *kata* (jurus), dan *kumite* (pertarungan) (Sasmariato &

Henmi, 2024). Penguasaan *kihon* menjadi dasar penting bagi setiap karateka untuk dapat melangkah ke level teknik berikutnya. Namun, karena istilah-istilah dalam karate banyak menggunakan bahasa Jepang, siswa pemula seringkali kesulitan memahami istilah maupun gerakannya (Utami et al., 2024). Sehingga mengisyaratkan pendekatan latihan yang lebih komunikatif dan dapat dimengerti siswa pada jenjang sekolah dasar.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya, yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler karate dengan jumlah peserta mencapai 80 siswa dari berbagai tingkatan sabuk. Berdasarkan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler, kegiatan latihan hanya dilakukan satu kali setiap minggu selama 90 menit, sehingga waktu latihan menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan sarana dan ruang latihan menyebabkan proses latihan kurang optimal karena pelatih harus melatih semua tingkatan secara bersamaan. Akibatnya, siswa pemula sulit memahami dan menghafal teknik dasar karate secara mendalam. Fasilitas yang minim serta kurangnya media latihan inovatif juga menghambat efektivitas latihan. Kondisi ini sejalan dengan temuan Tamba, (2023) bahwa media latihan berperan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran olahraga agar lebih efektif, efisien, dan menarik melalui penyampaian materi secara visual, kinestetik, dan interaktif.

Kehadiran media latihan yang inovatif mampu dijadikan solusi meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Gueña-Moya et al., (2024), media latihan yang baik idealnya menghadirkan format pelatihan yang interaktif, memotivasi, serta sesuai kebutuhan maupun kemampuan siswa. Media latihan berperan lebih dari alat bantu pengajaran, namun juga untuk sarana membangun pengalaman belajar yang bermakna. Hal tersebut didukung pendapat Jauza & Albina, (2025) yang menyatakan pemanfaatan media yang kreatif serta inovatif mampu mengembangkan mutu pelatihan dengan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses latihan. Olehnya, pengembangan media latihan berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif guna mendorong siswa menguasai materi dasar karate secara lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu media yang berpotensi besar untuk digunakan pelatihan adalah permainan yang bersifat edukatif. Penelitian terdahulu menemukan permainan ular tangga dapat

menjadi sarana guna mengembangkan motivasi serta hasil belajar siswa di bidang akademik seperti IPS, bahasa, dan matematika (Anggraeni et al., 2023; Asiah et al., 2021; Kholidah & Fitriah, 2024). Melalui integrasi unsur permainan dan materi pelatihan, siswa mampu berlatih dengan bermain, berinteraksi, dan berkompetisi dengan sehat. Fadila et al., (2021) mengungkapkan permainan ular tangga yang dimodifikasi mampu mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat kerja sama kelompok. Namun penerapannya sebagai media latihan olahraga, khususnya pada latihan teknik dasar karate, belum pernah dilakukan. Penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek kognitif pembelajaran, belum menyentuh ranah psikomotor dan karakter melalui aktivitas fisik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media latihan berbasis permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan karakteristik latihan bela diri. Celah ini menjadi dasar pengembangan media permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) sebagai alternatif latihan interaktif untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengembangkan media latihan berbasis permainan yang dinamakan LATAKAR (Ular Tangga Karate). LATAKAR merupakan adaptasi dari permainan ular tangga konvensional yang dikombinasikan dengan materi dasar karate seperti istilah *kihon* dan gerakan fundamental. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya bergerak sesuai dadu dan pion, tetapi juga menjawab pertanyaan atau mempraktikkan teknik karate ketika mendarat pada kotak tertentu. Konsep ini sesuai dengan teori Dale tentang *Cone of Experience*, yang menegaskan proses belajar akan menjadi lebih efektif apabila siswa berpartisipasi secara langsung pada aktivitas fisik serta pengalaman konkret (Davis & Summers, 2015). Dengan demikian, media permainan LATAKAR diharapkan mampu menjadi alternatif pelatihan yang interaktif serta menyenangkan pada siswa sekolah dasar.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model dipilih sebab bersifat terstruktur serta fleksibel untuk mengembangkan produk pelatihan yang valid dan aplikatif di lapangan. Model ADDIE memungkinkan peneliti untuk menganalisis

kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi media latihan secara bertahap (Abied D, 2025).

Menurut Fadila et al., (2021), pendekatan R&D tepat diterapkan ketika penelitian berfokus pada pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, sehingga hasilnya dapat digunakan secara lebih efektif dalam proses pelatihan. Oleh sebab itu, metode ini dianggap tepat untuk menghasilkan media latihan inovatif berupa permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) yang mampu menambah keaktifan serta pengetahuan siswa terhadap teknik dasar karate.

Partisipan

Penelitian dilaksanakan di SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya dengan partisipan berupa siswa yang aktif berkegiatan ekstrakurikuler karate. Populasinya yaitu keseluruhan siswa yang aktif menghadiri ekstrakurikuler karate yang berjumlah 80 orang, sementara sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih agar sampel searah dengan tujuan, yaitu siswa yang sudah mengikuti latihan karate secara aktif minimal satu bulan dan sedang mempelajari teknik dasar (*kihon*), penelitian ini melibatkan 50 siswa sebagai sampel uji coba guna melihat kelayakan media permainan LATAKAR pada pelatihan dasar karate.

Instrumen

Instrumen penelitian ini terdiri atas tiga jenis, yaitu: (1) lembar validasi ahli materi, (2) lembar validasi ahli media, dan (3) angket respons siswa.

Lembar validasi ahli materi bertujuan menilai kesesuaian isi materi karate dengan media yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi terhadap kompetensi dasar, kejelasan bahasa, dan kesesuaian penyajian teknik dasar karate. Lembar validasi ahli media dipakai guna menilai bagian tampilan visual, kelayakan desain, kesulitan pemakaian, serta daya tarik media. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media LATAKAR berdasarkan kriteria tampilan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan manfaat dalam latihan. Seluruh instrumen diadaptasi dari Puspita, (2023) dan telah divalidasi oleh tiga dosen ahli, yaitu dua dosen pengembangan media dan 1 dosen karate.

Prosedur

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis): Peneliti menjalankan observasi dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler karate untuk mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, dan keterbatasan media latihan yang ada. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami istilah dan teknik dasar karate karena kurangnya media latihan inovatif.
2. *Design* (Perancangan): Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang prototipe permainan LATAKAR dengan menggabungkan unsur permainan edukatif dan materi dasar karate. Komponen media yang dirancang meliputi papan permainan, kartu instruksi, dadu, dan panduan cara bermain.
3. *Development* (Pengembangan): Peneliti merealisasikan desain menjadi produk nyata dan memvalidasi media kepada ahli materi dan media.
4. *Implementation* (Implementasi): Produk diuji coba pada 50 siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler karate. Selama uji coba, peneliti mengamati keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan, dan antusiasme belajar.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi serta respons siswa setelah penggunaan media.

Prosedur ini sejalan dengan pendapat Annisa et al., (2025) bahwa model ADDIE efektif untuk menghasilkan produk pelatihan yang dapat diuji secara empiris baik dari segi validitas maupun kepraktisan.

Analisis Data

Analisis dilakukan dengan kuantitatif deskriptif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan.

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

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan
 $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)
 $\sum xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)
 100% = Bilangan Konstan

Kriteria penilaian mengacu pada Puspita, (2023), yaitu 76–100% = valid, 51–75% = cukup valid, 26–50% = kurang valid, dan 0–25% = tidak valid.

Sedangkan data hasil angket respons siswa dianalisis menggunakan rumus.

$$P = \frac{\sum NRS}{\sum NRS_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase nilai respons subjek
 $\sum NRS$ = Jumlah nilai respon siswa (nilai nyata)
 $\sum NRS_i$ = Jumlah nilai respon tertinggi (nilai harapan)
 100% = Bilangan Konstan

Adapun kategorinya sebagai berikut: sangat positif (88,25–100%), positif (62,5–81,25%), kurang positif (43,75–62,5%), dan tidak positif (25–43,75%).

HASIL

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media latihan berbasis permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) bagi siswa sekolah dasar yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate. Berikut hasil penelitian pada setiap tahapan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal ini dilakukan melalui observasi serta wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler karate di SDN Lidah Kulon 1/464 Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelatih menghadapi kendala dalam penyampaian materi karena keterbatasan waktu latihan (1 kali per minggu, durasi 90 menit), banyaknya peserta (80 siswa dengan tingkatan sabuk berbeda), serta minimnya media latihan inovatif yang mendukung proses pelatihan. Selain itu, siswa pemula mengalami kesulitan memahami istilah karate yang menggunakan bahasa Jepang dan gerakan dasar yang rumit. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang fokus dan motivasi selama latihan. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengidentifikasi perlunya media latihan yang membuat siswa aktif, serta identik dengan karakter siswa sekolah dasar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dilakukan dengan merancang prototipe permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) dengan menggabungkan unsur permainan edukatif dan pelatihan teknik dasar karate (*kihon*). Desain dikembangkan untuk menciptakan media latihan yang membuat siswa aktif, serta identik dengan karakter siswa, dengan tetap berlandaskan prinsip pedagogis seperti kesesuaian tujuan pelatihan, keamanan penggunaan, dan daya tarik visual.

Desain awal papan permainan LATAKAR terdiri dari 36 kotak bernomor dengan pola ular dan tangga. Kotak tertentu berfungsi sebagai “zona tantangan” yang berisi aktivitas atau pertanyaan karate dasar.



Gambar 1. Produk Ular Tangga LATAKAR.

Selanjutnya, peneliti merancang kartu instruksi sebagai media penguat pelatihan teknik dasar karate. Kartu ini membantu siswa mengenali istilah Jepang sekaligus mempraktikkan teknik dasar melalui permainan yang menyenangkan.



Gambar 2. Kartu instruksi permainan LATAKAR.

Untuk membantu pelatih dan siswa memahami cara bermain, dibuat pula poster panduan bermain LATAKAR yang berisi langkah-langkah permainan, aturan dasar, dan panduan evaluasi. Poster ini dipasang di area

latihan agar mudah dibaca dan diikuti oleh seluruh peserta.



Gambar 3. Poster panduan bermain LATAKAR

Keseluruhan desain media LATAKAR ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan konsultasi dengan pelatih ekstrakurikuler karate untuk memastikan kesesuaiannya dengan kondisi latihan nyata di sekolah dasar. Dengan desain yang sederhana, aman, dan interaktif, media LATAKAR diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep serta gerakan dasar karate melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, kontekstual, dan edukatif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil pengembangan menghasilkan satu set media pelatihan LATAKAR, terdiri dari papan permainan, kartu pertanyaan, dadu, serta panduan bermain. Produk awal kemudian divalidasi tiga ahli, yakni satu ahli materi karate dan dua ahli media.

- Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 97,5%, sehingga dikategorikan sangat valid dan tidak memerlukan revisi.
- Hasil validasi ahli media juga mendapatkan skor 97,5%, termasuk dalam kategori sangat layak dan juga tidak memerlukan revisi.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan media permainan LATAKAR sudah layak secara isi serta desain instruksional yang baik untuk dilanjutkan di tahap uji coba.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba dilakukan pada 50 siswa peserta ekstrakurikuler karate. Uji coba difokuskan guna mendapatkan respons siswa. Berdasarkan angket respons siswa, didapati nilai total 1937 dari skor maksimum 2000, atau setara dengan

96,85%, yang masuk pada kategori Sangat Positif (Puspita, 2023). Hal ini menunjukkan siswa merasa media permainan LATAKAR mudah dimengerti, menarik, serta mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan mereka selama latihan. Siswa juga menganggap media ini membantu mereka memahami istilah-istilah Jepang dan gerakan dasar karate secara lebih menyenangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ini mempunyai tujuan guna meninjau kelayakan media permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) sebagai hasil pengembangan sebelum diimplementasikan secara luas. Evaluasi dijalankan dengan proses validasi ahli serta uji coba, sesuai model pengembangan ADDIE. Evaluasi difokuskan pada aspek validitas isi, kepraktisan penggunaan, dan daya tarik media untuk latihan ekstrakurikuler karate di sekolah dasar.

Validasi ahli melibatkan tiga pakar, yaitu satu ahli materi karate serta dua ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi materi karate dengan tujuan pelatihan, kejelasan bahasa, dan ketepatan penyajian teknik dasar. Ahli media menilai aspek desain visual, proporsi ukuran, kejelasan tampilan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik estetika.

Hasil validasi menemukan media permainan LATAKAR mendapat skor kelayakan 97,5%, sehingga dikategorikan Sangat Layak. Ketiga validator menyatakan media ini telah layak dari seluruh aspek penilaian dan tidak memerlukan perbaikan atau revisi tambahan. Dengan demikian, media permainan LATAKAR dinyatakan valid secara isi dan desain serta siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan latihan karate siswa sekolah dasar.

Selain itu, dilakukan uji coba lapangan terbatas kepada 50 siswa peserta ekstrakurikuler karate guna mengetahui tanggapan siswa yang menggunakan media. Hasilnya respons siswa menunjukkan nilai 96,85%, yang masuk pada kategori Sangat Positif. Siswa merasa bahwa permainan LATAKAR menarik, dapat dimainkan secara mudah, membantu memahami istilah Jepang, serta menumbuhkan semangat belajar dan kerja sama tim selama latihan.

Hasil evaluasi ini dapat disimpulkan bahwa LATAKAR valid, praktis, serta menarik. Dengan demikian, media LATAKAR dapat digunakan untuk media latihan teknik dasar karate karena telah terbukti valid secara isi, mudah digunakan, serta disukai oleh siswa

sebagai media pelatihan yang menyenangkan dan edukatif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menemukan bahwa media permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) memperoleh penilaian sangat tinggi dari para ahli dan siswa, dengan nilai validasi 97,5% (sangat layak) dan respons siswa 96,85% (sangat positif). Para ahli, sepakat media ini sudah layak secara aspek kelayakan isi, kejelasan tampilan, serta kesesuaian desain tanpa memerlukan revisi. Temuan ini menunjukkan bahwa LATAKAR telah memenuhi kriteria produk pengembangan yang valid serta praktis guna dipakai pada kegiatan pelatihan ekstrakurikuler karate.

Validitas tinggi yang diperoleh sejalan dengan pendapat Ifke et al., (2020) yang mengungkapkan media pelatihan yang layak dapat menyampaikan pesan secara efektif maupun efisien serta membuat siswa aktif terlibat dalam prosesnya. Media LATAKAR memenuhi prinsip tersebut karena dirancang untuk mengaktifkan siswa melalui aktivitas bermain yang memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Dale dalam teori *Cone of Experience*, pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan aktivitas langsung akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam (Davis & Summers, 2015). Dalam hal ini, permainan LATAKAR membuat siswa belajar teknik dasar karate melalui gerak dan interaksi, bukan sekadar observasi atau penjelasan verbal.

Respons siswa yang sangat positif terhadap media LATAKAR searah dengan pendapat oleh Nainggolan et al., (2024) motivasi meningkat ketika kegiatan belajar menghasilkan pengalaman menyenangkan, menantang, serta memiliki makna. Siswa merasa antusias karena permainan ini menggabungkan unsur kompetisi, kerja sama, dan aktivitas fisik, sehingga suasana latihan menjadi lebih menarik. Hasil tersebut diperkuat hasil penelitian Prasetyo et al., (2025) yang menyimpulkan media permainan edukatif berbasis aktivitas jasmani mampu menambah motivasi serta keaktifan siswa pada proses pelatihan.

Selain meningkatkan motivasi, media LATAKAR juga berperan dalam memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Saat bermain, siswa harus berdiskusi, menunggu giliran, serta mendukung teman satu tim. Aktivitas ini selaras dengan pandangan (Sugianto, 2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, memperkuat hubungan sosial, dan mengembangkan

keterampilan motorik. Secara psikologis, hal ini mendukung pendapat Schweder & Raufelder, (2022) bahwa pelatihan yang menyenangkan membentuk emosi positif pada anak sehingga mereka lebih mudah menerima materi dan berpartisipasi aktif.

Dari sudut pandang pendidikan jasmani, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Wicahyani et al., (2025) yang menjelaskan bahwa permainan memiliki pengaruh signifikan dalam memperbaiki hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Walaupun penelitian ini tidak menguji efektivitas secara statistik, namun data kualitatif dan respons siswa menunjukkan bahwa LATAKAR mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang menyentuh ketiga ranah tersebut. Dengan kata lain, media ini tidak hanya memperkenalkan teknik dasar karate, namun mengembangkan juga sportivitas, tanggung jawab, serta kolaborasi.

Dari sisi teori belajar, hasil penelitian ini konsisten dengan pendekatan konstruktivistik Vygotsky yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial antara peserta didik dengan lingkungannya (Nurjamilah et al., 2025). Permainan LATAKAR mendorong kolaborasi antar siswa, menciptakan *scaffolding* alami di mana siswa yang lebih mahir membantu teman yang masih belajar. Proses ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis permainan mampu mengembangkan lingkungan belajar yang membuat siswa aktif serta bermakna (*meaningful learning*).

Penelitian ini juga menunjukkan media permainan LATAKAR valid secara isi, menarik secara visual, dan diterima secara positif oleh siswa. Keberhasilan ini menegaskan bahwa inovasi media pelatihan berbasis permainan relevan diterapkan pada proses pelatihan olahraga di sekolah dasar. Media seperti LATAKAR dapat menjadi model bagi pengembangan media serupa di cabang olahraga lain karena terbukti praktis, menyenangkan, dan selaras dengan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini mampu menghasilkan media latihan berbasis permainan LATAKAR (Ular Tangga Karate) yang terbukti valid serta praktis dipakai dalam program latihan teknik dasar karate di sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi serta media masing-masing memperoleh nilai 97,5%, (sangat layak), sedangkan respons siswa mendapatkan 96,85% (sangat positif).

REFERENSI

- Abidin, A. M. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183–196. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.185>
- Abied D, A. K. (2025). *Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Aplikasi Belajar Nahwu Sharaf (TANUSHA)*. Universitas Islam Indonesia.
- An-Nisa, L., Farida, I. A., Eva, N., Apsari, D. A., & Utomo, H. B. (2025). Implementasi Model ADDIE dalam Media Edukasi sebagai Pemahaman Kesehatan Mental. *Psyche 165 Journal*, 18(1), 41–46. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Azhari, H., Yusup, N. F., Ari, M. A., Renda, R., & Zulkipli. (2025). Pengembangan Olahraga Melalui Pelatihan Dasar Karate Pada Anak-Anak Desa Tanak Beak Lombok Tengah. *Jurnal Abdi Yupin*, 1(1), 25–33.
- Davis, B., & Summers, M. (2015). Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *Q Science Proceedings, Engineering Leaders Conference 2014 on Engineering Education*, 4(6). <https://doi.org/10.5339/qproc.2015.elc2014.6>
- Dwikirahma, H. (2024). Faktor Penyebab Menurunnya Prestasi Atlet Karate Kabupaten Kediri Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 7(3), 169–175.

- <https://doi.org/10.1234/jpo.v7i3.60558>
Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>
- Guaña-Moya, J., Arteaga-Alcívar, Y., Criollo-C, S., & Cajamarca-Carrasco, D. (2024). Use of Interactive Technologies to Increase Motivation in University Online Courses. *Education Sciences*, 14(12), 1–28. <https://doi.org/10.3390/educsci14121406>
- Hidayah, L. (2019). Peran Kokurikuler dan Ekstrakurikuler Terhadap Upaya Pencapaian Kurikulum 2013. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(2), 251–270. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i2.128>
- Ifke, Salam, A., & Syamsidar. (2020). Efisiensi Pembelajaran Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Audio. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 3(3), 83–92. <https://doi.org/10.31934/eceij.v3i3.2079>
- Ikrom, F. D., Ningtias, D., Hafidoh, Suhermah, & Yusup, M. (2025). Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, 19(1), 425–442. <https://doi.org/10.46576/wdw.v19i1.5653>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 56–66. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.675>
- Nainggolan, I. M. D., Diniyati, S. A. R., & Febriyanto, A. S. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(6), 599–606. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i6.87935>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- 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>
- Puspita, S. A. D. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Sasmarianto, & Henmi, M. A. (2024). Tingkat Kondisi Fisik Atlet Karate Inkai Kota Pekanbaru. *Intergrate Sport Journal*, 02(02), 18–30. <https://doi.org/10.58707/isj.v1i2.550>
- Schweder, S., & Raufelder, D. (2022). Examining positive emotions, autonomy support and learning strategies: Self-directed versus teacher-directed learning environments. *Learning Environments Research*, 25(2), 507–522. <https://doi.org/10.1007/s10984-021-09378-7>
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation. *International Journal of Instructional Technology (IJIT)*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Tamba, R. P. (2023). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dicapai Melalui Metode Problem Solving. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 9(1), 52. <https://doi.org/10.24114/jpor.v9i1.46914>
- Utami, P., Firdiyani, F., Nafiah, I., Kunci, K., Generasi Muda, P., & Kepada

- Masyarakat, P. (2024). Strengthening the Guidance of the Young Generation Through Community Service At the 2024 Nusantara Karate Open National Championship. *Journal of Scientech Research and Development*, 6(2), 506–514.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayanti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wicahyani, S., Williyanto, S., Muhammad, H. N., Hidayat, T., Wibowo, S., Prasetyo, A., & Andrijanto, D. (2025). The Role of Traditional Games in The Physical Education Learning Process: A Systematic Review. *Proceedings of the International Seminar of Sport and Exercise Science (ISSES 2024)*. Atlantis Press, 1, 65–75. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-593-5_5