

JSH : Journal of Sport and Health

Pengembangan Media Pembelajaran PaperFootball Game dan UniteAR Card pada Mata Pelajaran PJOK untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Karangtengah

Bachtiar Yusuf Rifai¹, Yudha Febrianta², Kusnandar³

¹ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

² Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

Penulis yang sesuai : ¹yusufrikaib@gmail.com, ²yudhafebrianta@ump.ac.id, ³kusnandarunsoed@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Kata kunci

Media Pembelajaran,
Media Pembelajaran
Paperfootball Game and
UniteAR Card, Aspek
Spiritualitas

Keyword

Learning Media,
Paperfootball Game and
UniteAR Card Learning
Media, Spiritual Aspect

Media pembelajaran diharapkan dapat mengintegrasikan proses pembelajaran dalam berbagai aspek, salah satunya mengembangkan aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Karangtengah dengan subjek penelitian meliputi 29 peserta didik dan 1 guru PJOK. Metode penelitian menggunakan metode penelitian R&D berbasis model ADDIE (Branch). Hasil analisis data dapat diketahui dalam hasil validasi produk pengembangan terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor dengan jumlah presentase 100% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor dengan jumlah presentase 88% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi pengembangan produk menunjukkan media pembelajaran *Paper Football Game And UniteAR Card* dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dan respon guru PJOK. Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa skor yang diperoleh berjumlah 98% dengan kategori sangat menarik. Hasil respon guru menunjukkan bahwa skor yang diperoleh berjumlah 100% dengan kategori sangat menarik. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Paper Football Game And UniteAR Card* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan

peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangtengah sangat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card*.

ABSTRACT

Learning media is expected to be able to integrate the learning process in various aspects, one of which is to develop the spiritual aspects of students in disaster-prone areas. This study aims to develop and determine the feasibility level of Paper Football Game and UniteAR Card learning media. This research was conducted in class V SD Negeri 1 Karangtengah with research subjects including 29 students and 1 PJOK teacher. The research method uses the ADDIE (Branch) model-based R&D research method. The results of data analysis can be seen in the product development validation results consisting of material expert validators and media expert validators. The results of the validation of material experts get a score with a total percentage of 100% with a very valid category. The results of the validation of media experts get a score with a total percentage of 88% with a very valid category. The results of the product development validation show that the Paper Football Game And UniteAR Card learning media can be used in the PJOK learning process to develop the spiritual aspects of students in disaster-prone areas. The results of the research can be seen from the results of the responses of the students and the PJOK teachers' responses. The results of student responses showed that the score obtained was 98% with a very interesting category. The results of the teacher's response showed that the score obtained was 100% with a very interesting category. The results of this study can be concluded that the Paper Football Game And UniteAR Card learning media is very suitable for use in elementary school learning and the fifth grade students at SD Negeri 1 Karangtengah are very enthusiastic and active in participating in the PJOK learning process using the Paper Football Game and UniteAR Card learning media.

Pendahuluan

Indonesia adalah salah satu negara yang rawan bencana. Hal ini lantaran, terletak di sepanjang garis khatulistiwa membuat Indonesia memiliki iklim tropis. Wilayah Indonesia yang dilewati garis khatulistiwa menyebabkan rentan bencana alam, gunung berapi salah satunya. Secara geologis disebabkan Indonesia terletak pada pertemuan tiga lempeng dunia yaitu lempeng Indo-Australia, lempeng Eurasia dan lempeng Pasifik. Sabuk seismik adalah tempat bertemunya banyak lempeng tektonik yang menyebabkan terbentuknya banyak gunung berapi di wilayah Indonesia. Lepas pantai barat Sumatera, Jawa dan Nusa Tenggara merupakan tempat pertemuan antara Lempeng Indo-Australia dengan Lempeng Eurasia dan bagian utara pulau Papua menjadi tempat lempeng Pasifik.

Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 03 tahun 2016 pada pasal 1 ayat 1 bahwa keadaan darurat bencana adalah suatu keadaan yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan sekelompok orang/masyarakat yang memerlukan tindakan penanganan segera dan memadai. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 tahun 2020 tentang Rencana Induk Penanggulangan Bencana tahun 2020 – 2024 bahwa aktivitas tektonik menyebabkan terbentuknya deretan gunung api di sepanjang pulau Sumatera, Jawa, Bali, Nusa Tenggara, pulau – pulau di sebelah utara Sulawesi, Maluku dan Papua. Pemerintah menyusun Rencana Induk Penanggulangan Bencana tahun 2022 sampai 2024.

Gunung Meletus adalah peristiwa bencana alam yang terjadi akibat aktifitas magma. Bencana ini yang dapat mengancam nyawa manusia dapat dirasakan masyarakat yang tempat tinggalnya di sekitar gunung meletus, salah satunya masyarakat sekitar Gunung Slamet. Perasaan terancam nyawa yang disebabkan beradanya Gunung Slamet dapat menimbulkan kesedihan dan mempengaruhi fisik serta psikologis mereka Hasiana, I (2019). Gunung Slamet adalah salah satu gunung yang masih aktif di Jawa Tengah. Gunung Slamet berada diantara lima kabupaten di Jawa Tengah yaitu Kabupaten Banyumas, Purbalingga, Banjarnegara, Pemalang dan Brebes. Selama tahun 1948-1969 Gunung Slamet telah meletus sebanyak 12 kali (Prasongko, 2019). Keberadaan sekolah yang berada di lereng Gunung Slamet rentan terkena dampak aktifitas Gunung Slamet (Irawan, D., dan Bramasta, D. 2020).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga turut menciptakan pembelajaran yang kondusif. Khuluqo, I. (2016) mendefinisikan media sebagai sesuatu yang dapat mentransfer informasi dan pengetahuan dalam hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran untuk dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran menciptakan suasana yang kondusif sehingga media yang sedang digunakan dapat diperagakan dengan baik. Terciptanya suasana yang kondusif membuat peserta didik nyaman dengan proses pembelajaran, (Wulandari, A. D. & Nurjaman, A. R. 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu sarana bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar (Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020). Media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis, simulasi salah satunya. Khosiyono, B (2022) menjelaskan simulasi adalah salah satu media pembelajaran yang merepresentasikan materi pembelajaran secara dinamis

dan sesuai kenyataan sebenarnya di dunia nyata. Media simulasi merupakan media tiruan yang terbuat secara fakta dengan dunia nyata.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan pendidikan yang fokus pada aktifitas jasmani dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Sepak bola merupakan permainan bola besar yang digemari oleh anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Sepak bola menjadi media pembelajaran yang menggunakan aktifitas jasmani. PJOK dalam pembelajaran juga memanfaatkan alat peraga, lingkungan, bahkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang telah ada dari zaman kuno. Menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang sudah dimainkan oleh generasi sebelumnya (Chaelani et al., 2019). Media pembelajaran untuk sepak bola dibantu dengan memanfaatkan augmented reality. Sebuah objek dapat terlihat nyata melalui augmented reality, (Riyadi, et al., 2019).

Secara keseluruhan PJOK mengembangkan pertumbuhan aspek kognitif, motorik dan spiritual. Aditia, D. A. (2015) menjelaskan pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dijadikan media sebagai bagian perkembangan individu baik dari segi jasmaninya dan dari segi spiritualnya. Spiritual merupakan aspek yang berhubungan dengan nilai - nilai spiritualitas yang diterapkan di berbagai kehidupan manusia. Nilai - nilai spiritualitas yang mampu diterapkan dengan baik sebagai capaian tertinggi. Ode, H. (2019) Menjelaskan spiritual sebagai tahapan perkembangan yang dapat tergambarkan sebagai tingkat pencapaian tertinggi. Spiritual yang baik yang dimiliki peserta didik dapat membantu untuk memahami siapa dirinya, keadaan sekitar, kelebihan dan kekurangan, (Marqomah & Iksan, A. S., 2023)

Hasil temuan pada observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Karangtengah, diketahui bahwa SD Negeri 1 Karangtengah terletak di Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas. Kecamatan Baturaden merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Banyumas, sebelah selatan lereng gunung slamet dan masuk ke daerah rawan bencana. Media pembelajaran PJOK yang digunakan dalam proses pembelajaran di luar kelas memanfaatkan alat peraga salah satunya dalam pembelajaran sepak bola. Secara umum media pembelajaran adalah saluran pesan yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar, (Pakpahan, et al., 2020:54). Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan pemberian materi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan membuat peserta didik tidak antusias mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran diluar kelas peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik merasa tidak melakukan praktik PJOK

akan membuat lesuh dikelas. Pada dasarnya, tidak melakukan olahraga, membuat kebugaran menurun, (Wibowo, A T., et al., 2020).

Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Karangtengah dalam mata pelajaran PJOK dalam kelas masih kurang inovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Minimnya inovasi media pembelajaran untuk diterapkan di dalam kelas dapat membuat pembelajaran membosankan. Media pembelajaran untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik dalam sekolah dasar yang masuk zona rawan bencana belum tersedia. Minimnya media pembelajaran PJOK dalam kelas harus dibenahi guru dalam berinovasi menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan terdapatnya media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas membantu proses pembelajaran apabila terjadi cuaca yang buruk, salah satunya hujan. Inovasi yang baik akan menjadi peranan untuk menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk belajar Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan telah dimanfaatkan dalam segi aspek spiritual untuk membantu rasa trauma yang dialami para korban melalui pendekatan non medis. Yuwono et al., (2022) menjelaskan spiritual dan olahraga saling berhubungan dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Hasil wawancara awal dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menjelaskan bahwa media pembelajaran yang terbuat dari permainan tradisional sepak bola kertas dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana belum pernah dijumpai sebagai pembelajaran dalam kelas. Ismayani,A.(2020:2) Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer berupa dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real time. Analisis kebutuhan yang diperlukan di SD Negeri 1 Karangtengah yaitu peneriapan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana di Kecamatan Baturaden Banyumas. Solusi alternatif yang harus di aplikasikan yaitu adanya pengembangan media pembelajaran pada aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana.

Paper Football Game and UniteAR Card dapat menjadi upaya untuk memenuhi kebutuhan pada proses pembelajaran di dalam kelas sebagai mengembangkan aspek spiritual peserta didik di daerah rawan bencana. Paper Football Game atau permainan sepak bola kertas. (Kismono,A & Rahma, D. (2021) Sepak bola kertas merupakan permainan yang biasa dimainkan saat jam istirahat sekolah. Paper Football Game and UniteAR Card merupakan sebuah permainan sepak bola kertas yang menjadi media pembelajaran materi sepak bola dan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) berupa aplikasi UniteAR. Nurfadillah, S., et al

(2021) Augmented Reality menjadi terobosan baru atau inovasi baru untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran di dunia pendidikan. Peneliti bermaksud untuk menindaklanjuti Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PJOK untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Karangtengah daerah rawan bencana di Banyumas”.

Metode

Desain penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 01 Karangtengah, Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas. Penelitian mengambil kelas V SD Negeri 01 Karangtengah dengan jumlah 29 peserta didik. Mulyatiningsih, E. (2019) menjelaskan prosedur pengembangan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE antara lain: Tahap analisis (*analysis*), peneliti membuat analisis kebutuhan pengembangan media pembelajarannya PJOK terlebih dahulu. Bentuk analisis meliputi analisis keadaan sekolah, analisis pembelajaran di sekolah, analisis peserta didik, analisis pemetaan kompetensi dasar, materi pembelajaran dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain (*design*), peneliti membuat kerangka konseptual media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* dengan mengkaji buku guru dan buku peserta didik dalam menentukan terkait kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran. c. Tahap pengembangan, kerangka konseptual media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* akan dilakukan langkah – langkah meliputi pembuatan, penyempurnaan dan proses validasi produk. Bentuk kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran PJOK materi sepak bola pada aspek spiritual peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangtengah Baturaden Banyumas dalam bentuk media *Paper Football Game and UniteAR Card*. Tahap implementasi, rancangan pengembangan produk *Paper Football Game and UniteAR Card* akan digunakan pada materi sepak bola di kelas V SD Negeri 1 Karangtengah Banyumas. Kegiatan implementasi dilakukan uji coba lapangan secara langsung. Tahap evaluasi, akan terdapat saran dan masukan terhadap media *Paper Football Game and UniteAR Card* untuk dijadikan umpan balik bagi peneliti dalam memperbaiki hasil produk yang telah dikembangkan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SD Negeri 1 Karangtengah Baturaden. Sasaran penelitian dan pengembangan ini merupakan peserta didik kelas V pada mata pelajaran PJOK. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Produk media pembelajaran berupa *Paper Football Game and UniteAR Card* pada mata pelajaran PJOK tepatnya materi pembelajaran sepak bola di kelas V.

1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Proses penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Kusnandar, M.Kes. selaku Dosen Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Universitas Jendral Sudirman. Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan hasil data penilaian kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil penilaian akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Materi Media Pembelajaran PaperFootball Game and UniteAR Card

No.	Indikator	Jumlah Butir	Total Skor yang diperoleh	Data Baru	Presentase
1.	6 Indikator	6 butir	30	$X = \frac{\sum xi}{n}$ $= \frac{30}{6}$ $= 5$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{30}{30} \times 100\%$ $= 100\%$
Jumlah		6	30	Sangat Valid	

Hasil penilaian validator ahli materi yang telah dilakukan oleh Bapak Kusnandar, M.Kes dalam mengisi angket penilaian yang berisi 6 pertanyaan, diperoleh hasil rata – rata berjumlah 5 dan presentase berjumlah 100% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Analisis hasil penilaian validator ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* layak untuk uji coba sesuai revisi dan saran dari validator ahli materi.

2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Proses penilaian validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Aji Heru Muslim, M.Pd. dan merupakan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Validasi media bertujuan untuk mendapatkan hasil data penilaian kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil penilaian akhir validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Media Media Pembelajaran PaperFootball Game and UniteAR Card

No.	Indikator	Jumlah Butir	Total Skor yang diperoleh	Data Baru	Presentase
1.	7 Indikator	7 butir	31	$X = \frac{\sum xi}{n}$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$
				$= \frac{31}{7}$	$= \frac{31}{35} \times 100\%$
				$= 4,4$	$= 88\%$
	Jumlah	7	31		Sangat Valid

Hasil penilaian validator ahli materi yang telah dilakukan oleh Bapak Aji Heru Muslim, M.Pd dalam mengisi angket penilaian yang berisi 7 pernyataan, diperoleh hasil rata-rata berjumlah 4,4 dan presentase berjumlah 88% dengan kategori "**Sangat Valid**". Analisis hasil penilaian validator ahli media disimpulkan bahwa media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* layak untuk uji coba sesuai revisi dan saran dari validator ahli media.

3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ditujukan untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangtengah. Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card*. Analisis perhitungan angket respon peserta didik menggunakan skala guttman. Pertanyaan dijawab dengan jawaban "YA" maka diberi nilai (1), apabila pertanyaan dijawab dengan jawaban "TIDAK" maka diberi nilai (1). Hasil analisis angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Jawaban "YA"	Jawaban "TIDAK"	Total Skor yang diperoleh	Presentase
1.	10 butir pertanyaan	286	4	100	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$
					$= \frac{286}{290} \times 100\%$
					$= 98\%$
	Jumlah	286	4	100	Sangat Menarik

Hasil perhitungan angket respon peserta didik mendapatkan presentase berjumlah 98% dengan kategori “**Sangat Menarik**”. Analisis hasil penilaian angket respon peserta didik disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* sangat menarik dan memunculkan aspek spiritual dengan sangat baik.

4. Hasil Angket Respon Guru

Angket respon guru ditujukan untuk guru PJOK kelas V SD Negeri 1 Karangtengah. Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru PJOK terhadap penerapan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card*. Analisis perhitungan angket respon guru menggunakan skala guttman. Pertanyaan dijawab dengan jawaban “YA” maka diberi nilai (1), apabila pertanyaan dijawab dengan jawaban “TIDAK” maka diberi nilai (1). Hasil analisis angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Jawaban “YA”	Jawaban “TIDAK”	Total Skor yang diperoleh	Presentase
1.	10 butir pertanyaan	100	0	100	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{100}{100} \times 100\%$ $= 100\%$
	Jumlah	100	0	100	Sangat Menarik

Hasil perhitungan angket respon guru mendapatkan presentase berjumlah 100% dengan kategori “Sangat Menarik”. Analisis hasil penilaian angket respon guru disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* sangat menarik dan memunculkan aspek spiritual dengan sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik dan guru merespon dengan baik terhadap media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card*. Respon yang baik tidak terlepas dari pengembangan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* yang dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

Uji coba produk pengembangan media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* dalam penelitian menggunakan uji coba skala besar secara langsung. Uji coba produk

pengembangan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangtengah daerah rawan bencana Banyumas.

Uji coba produk pengembangan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card dilaksanakan saat jadwal mata pelajaran PJOK kelas V SD Negeri 1 Karangtengah pada tanggal 10 Maret 2023 dan pengambilan sampel data sebanyak 29 peserta didik kelas V. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dengan peserta didik memakai baju olahraga. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card terdiri dari tahap persiapan permainan, tahap permainan inti, dan tahap permainan penutup.

Proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pendahuluan. Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa bersama. Guru menanyakan kabar dan melakukan presensi peserta didik kelas V. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Guru akan menyampaikan penjelasan materi sepak bola pada pembahasan pengertian sepak bola, dasar – dasar permainan sepak bola, formasi permainan sepak bola dan peraturan permainan sepak bola dengan mengaitkan permainan sepak bola nyata dan mengaplikasikan ke dalam media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card. Peserta didik mengidentifikasi materi sepak bola menggunakan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card.

Tahap persiapan permainan, peserta didik secara mandiri membuat dua kelompok yang beranggotakan lima orang. Salah satu peserta didik di masing – masing kelompok maju ke depan kelas untuk memilih tim sepak bola yang akan di pakai dan menentukan kelompok tim sepak bola yang pertama memulai permainan. Kelompok yang sudah menentukan tim sepak bola akan membuat susunan miniatur pemain sesuai dengan formasi permainan sepak bola yang nyata. Peserta didik di dalam kelompok melakukan diskusi untuk menentukan antrian teman yang akan bermain terlebih dahulu.

Tahap permainan inti, kelompok tim sepak bola terbagi menjadi dua tim sepak bola atas nama tim sepak bola Ramayana dan tim sepak bola Mahabharata. Kelompok tim sepak bola Ramayana berada pada area lapangan berwarna hijau muda, sedangkan kelompok tim sepak bola Mahabharata berada pada area lapangan berwarna hijau tua. Aturan apabila kelompok tim sepak bola yang pertama main menggulirkan bola kemudian berhenti di area lapangan sesuai

warnanya maka masih bermain, namun apabila bola berhenti di area lapangan yang tidak sesuai warnanya maka kelompok tim sepak bola lawan yang akan bermain.

Tahap dalam permainan inti apabila terdapat kelompok tim sepak bola yang mencetak gol ke gawang kelompok tim sepak bola lawan maka kelompok tim sepak bola yang berhasil mencetak gol berhak mengambil UniteAR Card. UniteAR Card merupakan sebuah kartu keberuntungan dan ketidakberuntungan dengan berisikan kuis pernyataan. Kelompok tim sepak bola dalam menjawab kuis pernyataan mendapatkan waktu untuk melakukan diskusi dengan satu kelompoknya. Kuis pertanyaan yang terjawab dengan benar mendapatkan keberuntungan dengan mendapatkan tambahan satu poin, namun kuis pertanyaan yang terjawab dengan salah akan mendapatkan sebuah ketidakberuntungan yaitu dengan tidak mendapatkan tambahan poin.

Tahap permainan penutup, kelompok tim sepak bola yang sudah mendapatkan UniteAR Card setelah selesai menjawab kuis pernyataan, maka UniteAR Card diberikan kepada guru. Guru akan menunjukkan video yang terdapat di gambar UniteAR Card menggunakan handphone yang sudah terdapat aplikasi UniteAR. Aplikasi UniteAR dibuka kemudian arahkan kamera ke gambar yang terdapat di UniteAR Card, setelahnya menunggu sampai proses scannya telah selesai. Proses scan yang sudah selesai akan memunculkan video dari gambar yang terdapat di UniteAR Card. Guru akan menayangkan kembali video berdasarkan UniteAR Card yang terambil oleh kelompok tim sepak bola yang mencetak gol dengan ditayangkan melalui proyektor agar semua peserta didik dapat melihatnya.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card telah dikembangkan secara sistematis sesuai dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE menurut Branch yang terdiri dari lima tahap meliputi analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Uji coba produk media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card mata pelajaran PJOK materi sepak bola untuk mengembangkan aspek spiritual peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangtengah daerah rawan bencana Banyumas berjalan dengan lancar dan mendapat tanggapan positif baik dari guru maupun peserta didik.

Hasil validasi media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi berjumlah 100% dan hasil validasi ahli media berjumlah 88%. Hasil produk media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card masuk kategori

“Sangat Valid atau Sangat Layak”. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan presentase 98% dengan kategori “Sangat Menarik”. Hasil angket respon guru PJOK terhadap media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card menunjukkan presentase 100% dengan kategori “Sangat Menarik”

Media pembelajaran Paper Football Game and UniteAR Card dapat digunakan dalam membantu mengembangkan aspek spiritual pada peserta didik kelas V SD/MI yang terletak di daerah rawan bencana. Media pembelajaran *Paper Football Game and UniteAR Card* dapat mendukung kemampuan kerjasama di dalam kelompok, saling menghargai dan berpikir kritis peserta didik

Daftar Pustaka

- Aditia, D. A. (2015). Survei Penerapan Nilai - Nilai Positif Olahraga dalam Interaksi Sosial antar Siswa di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo tahun 2014/2015. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(12), 2252–6773.
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Permainan Tradisional Jawa Tengah untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2(1), 157.
- Hasiana, I. (2019). Metode Bercerita sebagai Upaya Pemulihan Trauma Pasca Bencana pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bikotetik*, 3(2), 40–85.
- Irawan, D., & Bramasta, D. (2020). Mitigasi Bencana Gunung Meletus di Sekolah Rawan Bencana. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2), 155.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Alex Media Komputindo.
- Khosiyono, B. H. C. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Depublish.
- Khuluqo, I. E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai - Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kismono, A., & Rahma, D. (2021). Kontribusi Simulasi Game Terhadap Passing Sepak Bola. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2), 90–95.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

- Nurfadillah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Ode, H. (2019). *Pengembangan Organisasi Berbasis Spiritual*. CV. Jakad Publishing.
- Pakpahan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Riyadi. (2019).). Implementation of Augmented Reality Technology in Natural Sciences Learning of Elementary School to Optimize the Students' Learning Result. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 3(1), 1–10.
- Shofiyuddin Ichsan, A. (n.d.). *Pengembangan Kecerdasan Spiritual Siswa Perspektif Psikologi melalui Pembelajaran Fiqih Development of Students' Spiritual Intelligence from a Psychological Perspective through Fiqh Learning*. 3(2), 131–150. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer>
- Wibowo, A. T., Kushartanti, B. M. W., & Iwandana, D. T. (2020). Asmaball is an alternative sport games for asthmatics of senior high school. *Quality in Sport*, 6(1), 27–32. <https://doi.org/10.12775/qs.2020.003>
- Wulandari, A. D., & Nurjaman, A. R. (2023). Analisis peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas 2 SDN Cimekar. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65778>
- Yuwono, Febrianta, Y., Darajat, & Bintaroi, T. Y. (2022). Hubungan aspek fisik spiritual dan sosial anak di daerah rawan bencana dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 4(2), 2685–6921.