



Pengembangan Buku Saku Interaktif Kata *Heian Godan* sebagai Media Pembelajaran Karate

Muhammad Thomas Maulana^{1*}, Arifah Kaharina²

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

²Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muhammad.21125@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *This research departs from the need for more effective and interesting learning media in Karate learning, especially in the mastery of the Heian Godan Word which is often an obstacle for beginner students. The purpose of this study is to determine the feasibility of interactive pocket books, said Heian Godan, as a Karate learning medium. This research uses a research and development (R&D) model through the ADDIE approach which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. In the Analysis stage, the researcher conducts observations and interviews with extracurricular students and coaches. In this stage of design, the researcher made an interactive pocket book design Kata Heian Godan. In the Development stage, the researcher tested the product validation to 3 experts with a total average score of 93.7%, so that the product was declared suitable for use as a learning medium. In this stage of implementation, the researcher conducted a small-scale product trial on 14 Karate extracurricular students at SMK Antartika with a respondent questionnaire result of 93.2%. The Evaluation stage, reviews the feasibility of this media after expert validation tests and product trials. Based on these results, the interactive pocket book Kata Heian Godan was declared valid and feasible so that it can be used as a Karate learning medium in schools.*

Keywords: *Development, pocket book, interactive media, Karate, Kata Heian Godan*

Abstrak. *Penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam pembelajaran Karate, khususnya pada penguasaan Kata Heian Godan yang sering menjadi kendala bagi siswa pemula. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan buku saku interaktif Kata Heian Godan sebagai media pembelajaran Karate. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) melalui pendekatan ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Tahap Analysis peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada siswa ekstrakurikuler dan Pembina. Design tahap ini peneliti membuat rancangan buku saku interaktif Kata Heian Godan. Tahap Development peneliti menguji validasi produk kepada 3 ahli dengan nilai rata-rata total sebesar 93,7%, sehingga produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Implementation tahap ini peneliti melakukan uji coba produk skala kecil kepada 14 siswa ekstrakurikuler Karate di SMK Antartika dengan hasil angket responden 93,2%. Tahap Evaluation, meninjau kelayakan media ini setelah uji validasi ahli dan uji coba produk. Berdasarkan hasil tersebut, buku saku interaktif Kata Heian Godan dinyatakan valid dan layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Karate di sekolah.*

Kata kunci: *Pengembangan, buku saku, media interaktif, Karate, Kata Heian Godan*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah fondasi utama dalam pembangunan diri dan komunitas. Melalui proses ini, para siswa tidak hanya mendapatkan ilmu akademik, tetapi juga keterampilan serta nilai-nilai penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK), sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental siswa melalui berbagai aktivitas fisik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu PJOK yang muatannya diantaranya ada beladiri salah satunya Karate. Karate ini tidak hanya di ajarkan di intrakurikuler tapi bisa di ajarkan di ekstrakurikuler. Karate tidak

hanya mengajarkan ilmu beladiri, tetapi juga nilai-nilai disiplin, rasa percaya diri, dan etika. Dalam pembelajaran PJOK, Karate diajarkan sebagai mata pelajaran olahraga di sekolah, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar gerakan dasar dan teknik yang diperlukan. Selain itu, Karate juga dijadikan sebagai ekstrakurikuler yang memungkinkan siswa untuk berlatih lebih intensif dan berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi (Miftahul, 2022).

Pembelajaran olahraga dengan muatan beladiri yaitu Karate, terdapat tantangan yang dihadapi oleh siswa, terutama dalam memahami dan menguasai gerakan dasar. Siswa juga diajarkan serangkaian gerakan dasar yang dinamakan Kata. Kata merupakan serangkaian gerakan dasar dalam Karate yang cukup susah bagi Karateka pemula. Kata ini membutuhkan ingatan karena nama gerakan menggunakan bahasa Jepang dalam gerakannya dan konsentrasi serta fokus yang menjadi faktor yang paling susah. Salah satu Kata dasar yang harus dikuasai oleh Karateka adalah *Heian Godan*. Kata ini terdiri dari serangkaian gerakan yang harus dipelajari dan dipraktikkan dengan benar. Menguasai *Heian Godan* tidak hanya memberikan fondasi yang kuat dalam gerakan dasar Karate, tetapi membantu siswa memahami prinsip-prinsip gerakan yang lebih kompleks di Kata lanjutan. Kata *Heian Godan* juga berfungsi sebagai jembatan untuk mempelajari Kata lanjutan. Penguasaan Kata *Heian Godan* menjadi langkah awal yang krusial dalam pengembangan keterampilan dan karakter siswa dalam Karate. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat urutan gerakan dan teknik yang tepat yang berarti daya ingat yang berhubungan dengan konsentrasi berkontribusi sekitar 12,47%, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan mereka (Rahmawati & Abdullah, 2024). Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami gerakan dengan lebih baik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 33.7%, dengan faktor lain juga berkontribusi pada hasil tersebut (Aprianto, 2023). Berdasarkan pencarian peneliti, belum banyak tersedia media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga cocok untuk Kata *Heian Godan*. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Karate menjadi sangat relevan. Buku saku interaktif, dapat menyajikan informasi secara ringkas dan menarik, serta dilengkapi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami gerakan dan teknik dalam Kata *Heian Godan* dengan lebih baik. Ali et al. (2025) menyampaikan, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat proses pemahaman.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik 20% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Iskandar et al., 2023). Pengembangan buku saku interaktif yang fokus pada Kata *Heian Godan* diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran Karate. Media ini tidak hanya akan membantu siswa dalam memahami teknik dan gerakan, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk berlatih.

Pengembangan media pembelajaran buku saku interaktif Karate Kata *Heian Godan* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Kata *Heian*, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pengembangan olahraga Karate secara modern dan inovatif. Hal ini penting agar

pembelajaran Karate tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi praktisi pemula.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci yang memiliki peran signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, para guru umumnya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan hasrat baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis pada pembelajaran (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Mochamad Ridwan et al. (2024), menyampaikan multimedia memiliki peran penting untuk meningkatkan hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Penting bagi pengajar untuk menerapkannya agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan bermakna sehingga tidak menimbulkan kejenuhan. Saleh & Syahrudin (2023), menyampaikan media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar disusun secara sistematis, maka pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan hasil yang optimal.

B. Media Pembelajaran Interaktif

Untuk menyampaikan materi PJOK khususnya beladiri, seorang guru harus menyiapkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk melibatkan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran mereka. Salah satu cara untuk membuat proses belajar mengajar lebih inovatif adalah dengan menerapkan media pembelajaran digital. Pembelajaran membutuhkan alat atau media untuk menyampaikan pendidikan (Ramadhani, Prakoso, Hartoto, Dinata, & Riyadi, 2025). Dengan kata lain bisa dikatakan bahwa, media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara satu dengan yang lainnya. Atau bisa juga dikatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa (Sijabat et al., 2024).

Afifah et al. (2020), menyampaikan media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai suatu pendekatan edukasi yang mengintegrasikan teknologi guna memfasilitasi interaksi dua arah, baik antara pengajar dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan substansi materi ajar. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform* online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Munawir, Rofiqoh, & Khairani, 2024).

C. Karate

Karate merupakan salah satu olahraga beladiri yang populer di Indonesia yang berasal dari negeri samurai Jepang. Istilah Karate “tangan kosong” berasal dari istilah Jepang “*kara*” ialah kosong sedangkan “*te*” berarti tangan, Karate merupakan seni

beladiri tangan kosong yang terdiri dari teknik penyerangan yakni pukulan dan tendangan yang dilakukan oleh penyerang pada lawan (Herlina, Burhan, Ashari, & Nulhadi, 2023a). Selain teknik menyerang ada juga teknik tangkisan yang digunakan untuk menghindari atau bertahan dari serangan lawan. Dalam pertandingan karate ada 2 jenis kategori yaitu kata dan kumite. Kata ialah gabungan teknik dasar yang berbentuk set dan gerakan *offensive* dan *defensive* yang sudah ditentukan sebelumnya dalam panduan, sedangkan kumite ialah pertarungan antara 2 pemain dibawah aturan ketat, bebas melakukan gerakan bergerak, menendang, memukul, dalam sikap *offensive* dan *defensive* (Arazi & Izadi, 2017). Dalam Karate, kata adalah gabungan dari semua gerakan dasar. Sedangkan kumite adalah gerakan bertarung dalam Karate dimana setiap Karateka saling bertarung dan menangkis serangan. Dalam pertandingan Karate, terdapat pukulan (*tsuki*) dan tendangan (*geri*) yang tujuan utamanya untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin agar memenangkan pertandingan (Yulfadinata, Rohman Kafrawi, Setijono, & Hariyanto, 2022). Emad et al. (2020), juga mengutarakan Karate merupakan seni beladiri yang dapat dipraktekkan dengan tangan dan kaki untuk melakukan serangan.

Sayyid et al. (2025), menyampaikan kata berarti bentuk atau pola. Bisa diartikan serangkaian gerakan dan teknik yang telah ditentukan, biasa dimainkan individu dan beregu. Setiap Kata terdiri dari urutan gerakan yang mencakup serangan, pertahanan, dan posisi tubuh. Kata berfungsi untuk melatih teknik, keseimbangan, koordinasi, dan pemahaman filosofi Karate, Kata dianggap juga sebagai bentuk seni bela diri yang mencerminkan tradisi dan budaya Karate. Gerakan-gerakan kata banyak mengandung falsafah hidup. Karena itu, latihan kata tidak hanya merupakan latihan fisik, tetapi juga mengandung pelajaran tentang prinsip bertarung. Setiap kata (bentuk atau jurus) memiliki *ritme* gerakan dan pola pernapasan yang unik. Selain itu, setiap aliran Karate menampilkan perbedaan gerak serta terminologi yang spesifik untuk setiap kata.

Kata heian dikembangkan oleh Gichin Funakhosi, nama “*Heian*” diambil dari istilah yang mencerminkan kedamaian dan ketenangan, yang menjadi filosofi dasar dalam latihan Karate. *Heian* dirancang untuk membantu pemula memahami gerakan dasar Karate dan membangun fondasi yang kuat sebelum melanjutkan ke Kata yang lebih kompleks. Gerakan Kata *Heian* merupakan gabungan antara pukulan, tendangan, dan tangkisan. Setiap gerakan sangat penuh dengan makna yang jelas dan bertujuan (Septiadi & Bachtiar, 2024).

D. Buku Saku Interaktif Karate

Buku saku Karate Kata *Heian Godan* dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan para pemula dan Karateka yang ingin memahami dan menguasai serangkaian gerakan dasar Kata *Heian Godan* dalam Karate *Shotokan*. Karena Kata *Heian* merupakan fondasi penting bagi pembelajaran Karate, buku saku ini dibuat agar materi pada gerakan dapat disampaikan dengan cara yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Selain itu, buku ini juga mengintegrasikan filosofi dan aspek nilai-nilai yang terkandung dalam setiap gerakan, sehingga pembaca tidak hanya belajar dari sisi fisik tetapi juga sisi mental dan spiritual dari seni beladiri ini (Sumardi, Susanto, & Yulianto, 2020).

Manfaat utama dari buku saku ini adalah membantu Karateka atau pemula meningkatkan kemampuan gerakan dasar secara mandiri. Dengan penjelasan yang ringkas dan disertai ilustrasi gerakan, buku ini memudahkan pembaca untuk mengikuti latihan dan mengingat urutan gerakan Kata secara tepat (Herlina et al., 2023). Selain itu, buku ini juga berguna sebagai penyegar bagi mereka yang sudah pernah mempelajari *Heian* agar tidak mudah lupa dan tetap menjaga konsistensi latihan. Di samping itu, buku saku ini memotivasi Karateka untuk terus berkembang dengan memahami pentingnya

setiap gerakan dalam konteks pertarungan nyata dan nilai disiplin dalam Karate.

Secara keseluruhan, buku saku ini merupakan alat bantu yang sangat efektif dalam proses pembelajaran Karate, terutama bagi pemula dan pelajar yang membutuhkan panduan yang praktis dan mudah diakses. Dengan adanya buku ini, proses belajar Kata *Heian* menjadi lebih terarah dan efisien sehingga mampu membangun fondasi teknik yang kuat. Buku saku ini juga memberikan pengenalan arti filosofis dari Kata *Heian*, membantu Karateka atau pemula dalam memahami Karate bukan hanya sebagai olahraga, tetapi juga sebagai seni dan budaya yang mengedepankan kedamaian, disiplin, dan pengembangan diri.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model tipe prosedural, maka penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SMK Antartika Sidoarjo pada tanggal 6 Desember 2025. Populasi dalam penelitian kali ini adalah anggota ekstrakurikuler karate yang terdiri 20 siswa dan siswi. Sampel uji coba skala kecil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi aktif mengikuti ekstrakurikuler Karate dan sedang belajar atau sudah pernah belajar Kata *Heian Godan*. Instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk nilai numerik, yang diperoleh melalui angket penilaian produk pengembangan yang diukur menggunakan skala Likert. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang dituangkan dalam angket terhadap siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan buku saku interaktif Karate Kata *Heian Godan* ini pertama kali diawali dengan tahap pendahuluan yaitu pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat ekstrakurikuler karate. Data dari tahap awal pengumpulan informasi menjadi referensi bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan ekstrakurikuler atau pembelajaran, sehingga dapat menyusun konsep media pembelajaran untuk ekstrakurikuler karate pada pembelajaran PJOK.

Analysis (Analysis)

Tahap awal penelitian ini dimulai dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi dan wawancara. Peneliti berdiskusi dengan pelatih ekstrakurikuler Karate serta para siswa aktif di SMK Antartika Sidoarjo untuk memahami situasi yang sebenarnya terjadi. Dari sana, terungkap bahwa pelatih menghadapi tantangan yang cukup berat dalam menyampaikan materi. Masalah utamanya ada pada waktu latihan yang hanya 90 menit satu kali dalam seminggu. Belum lagi, pelatih harus menangani 30 siswa sekaligus dalam satu sesi. Situasi ini menjadi semakin rumit karena ke-30 siswa tersebut memiliki tingkatan sabuk yang berbeda-beda, sementara alat bantu atau media latihan yang inovatif masih sangat minim.

Di sisi lain, para siswa khususnya yang masih pemula juga merasakan beban tersendiri. Mereka sering kali kebingungan memahami istilah-istilah karate yang

menggunakan bahasa Jepang. Selain itu, mereka juga kesulitan saat harus mempraktikkan gerakan dasar yang rumit, apalagi saat masuk ke materi jurus Kata *Heian Godan* yang kompleks. Akibat tumpukan masalah ini, konsentrasi siswa jadi mudah buyar dan semangat latihan mereka pun menurun. Melihat kondisi nyata tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sangat dibutuhkan sebuah media latihan baru yang tidak hanya membuat siswa lebih aktif bergerak, tetapi juga dirancang khusus agar cocok dengan karakter mereka, sehingga latihan bisa berjalan jauh lebih efektif.

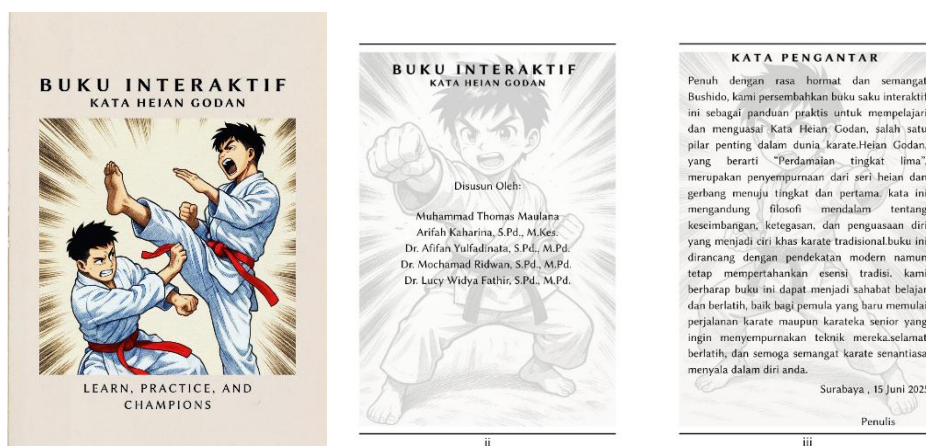
Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti menganalisis hasil kebutuhan dalam rancangan produk (*prototype*) media pembelajaran (Izzaturahma, Putu, Mahadewi, & Hamonangan, 2021). Fokus utama pada tahap ini adalah menyusun struktur materi yang sistematis serta menentukan spesifikasi fisik buku agar memenuhi kriteria kepraktisan dan daya tarik visual. Proses perancangan ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu perancangan struktur isi buku dan perancangan spesifikasi fisik media.

Struktur buku saku dirancang secara berurutan untuk memandu siswa dari pemahaman dasar menuju penguasaan gerakan yang kompleks. Kerangka isi buku disusun sebagai berikut.

1) Cover dan Pembuka

Bagian awal didesain dengan *cover* yang memuat judul, ilustrasi visual karate. Bagian pembuka berisi identitas penulis, kata pengantar, hakikat karate terutama kata *Heian Godan*.



Gambar 1. Cover buku, Penyusun dan Kata pengantar

2) Gerakan Dasar

Sebelum masuk ke rangkaian kata, buku menyajikan ulasan singkat mengenai gerakan dasar (*kihon*) yang dominan dalam kata *Heian Godan*, seperti pukulan, tangkisan, tendangan dan kuda-kuda.



3



8



10



14

Gambar 2. Gerakan dasar Karate

3) Rangkaian dan Interaktif

Merupakan bagian inti media, setiap halaman menampilkan foto gerakan demi gerakan yang disertai teks atau narasi penejelasan gerakan. Untuk mengatasi gambar diam, peneliti memberi *barcode* dihalaman berikutnya setiap potongan. Fitur ini berfungsi sebagai tautan interaktif yang, jika dpindai menggunakan *smartphone*, akan menampilkan video demonstrasi gerakan tersebut dengan sudut pandang yang jelas.



34



43



Gambar 3. Gerakan kata Heian Godan dan barcode interaktif

Development

Pada tahap *development*, peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli yang terbagi menjadi 2, yaitu ahli media dan ahli materi.

1) Hasil Validasi Ahli Media

Validator media pertama dilakukan oleh Dr. Lucy Widya Fathir, S.Pd., M.Pd. Selaku Penguji 2 seminar proposal. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh Dr. Lucy Widya Fathir, S.Pd., M.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media 1

<i>Aspek</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Tampilan dan Visual</i>	90%	<i>Sangat Baik</i>
<i>Materi</i>	90%	<i>Sangat Baik</i>
<i>Multimedia</i>	75%	<i>Baik</i>
<i>Interaktivitas dan Kegunaan</i>	91.6%	<i>Sangat Baik</i>
<i>Pembelajaran dan Motivasi</i>	85%	<i>Sangat Baik</i>
<i>Jumlah</i>	86.32%	

Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli, Dr. Lucy Widya Fathir, S.Pd., M.Pd., penilaian terhadap kelayakan buku saku interaktif dilakukan pada lima aspek utama hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek interaktivitas dan kegunaan memperoleh skor tertinggi sebesar 91% dengan kategori “Sangat Baik”, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan responsive. Selanjutnya, aspek tampilan dan visual serta aspek materi masing-masing memperoleh 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Pada aspek pembelajaran dan motivasi, diperoleh skor 85% “Sangat Baik”, sedangkan aspek multimedia mendapatkan skor 75% dengan kategori “Baik”. Secara keseluruhan nilai rata-rata akumulatif dari validator ini Adalah sebesar 86,2%. Berdasarkan kriteria kelayakan, skor tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan.

Validator media kedua dilakukan oleh Vega Candra Dinata, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen media pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh Bapak Vega Candra Dinata, S.Pd., M.Pd.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media 2

<i>Aspek</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Tampilan dan Visual</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Materi</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Multimedia</i>	<i>87,5%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Interaktivitas dan Kegunaan</i>	<i>91,6%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Pembelajaran dan Motivasi</i>	<i>95%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Jumlah</i>	<i>94,82%</i>	

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli, Vega Candra Dinata, S.Pd., M.Pd., berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, media buku saku interaktif ini mendapatkan respon yang sangat positif. Hal ini terlihat dari perolehan skor sempurna pada aspek tampilan dan visual serta aspek materi, dimana keduanya mencapai angka 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Capaian maksimal ini mengindikasikan bahwa desain grafis dan substansi materi Karate yang disajikan dinilai sudah sangat presisi. Pada indikator lainnya, aspek pembelajaran dan motivasi memperoleh skor 95%, diikuti oleh aspek interaktivitas dan kegunaan sebesar 91,6%, serta aspek multimedia sebesar 87,5%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata akhir yang diberikan oleh validator ini Adalah sebesar 94,82%. Dengan demikian, media pembelajaran dikategorikan “Sangat Baik” dan dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan. Dari saran validator hanya diperbagus *lighting* atau pencahayaannya.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh Dr. Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji 2 seminar proposal. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh Dr. Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

<i>Aspek</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Keakuratan Materi</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Kelengkapan Materi</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Kemudahan Pemahaman</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Pembelajaran dan Motivasi</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Jumlah</i>	<i>100%</i>	

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, Dr. Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd., berdasarkan rekapitulasi data pada tabel dan grafik, terlihat bahwa validator memberikan penilaian maksimal pada seluruh komponen instrumen. Lima aspek yang dinilai, yaitu tampilan dan visual, materi, multimedia, interaktivitas, kegunaan, pembelajaran dan motivasi, sehingga masing-masing memperoleh skor persentase sebesar 100% dengan predikat “Sangat Baik”. Konsistensi penilaian sempurna di setiap indikator ini menghasilkan nilai rata-rata akhir sebesar 100%. Hasil mutlak mengindikasikan bahwa menurut pandangan validator, buku saku interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan tertinggi dan tidak memerlukan revisi sama sekali. Tetapi memberikan saran segera di daftarkan ke ESN dan HKI.

Dari hasil tiga kali uji validasi diatas mengatakan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Total Validasi

<i>Validator</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
------------------	-------------------	-------------------

<i>Media 1</i>	<i>86.32%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Media 2</i>	<i>94.82%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Materi</i>	<i>100%</i>	<i>Sangat Baik</i>
<i>Jumlah</i>	<i>93.7%</i>	<i>Sangat Baik</i>

Berdasarkan tabel dan grafik diatas hasil uji ahli validitas, diperoleh gambaran utuh mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Penilaian ahli media 1 menghasilkan skor sebesar 86,2%, sedangkan ahli media 2 memberikan skor yang lebih tinggi yaitu 94,82%. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian maksimal dengan skor 100%. Jika dilakukan kalkulasi secara keseluruhan, nilai rata-rata gabungan dari ketiga validator tersebut mencapai 93,7%. Mengacu pada kriteria kelayakan yang ditetapkan, skor akhir ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku interaktif Kata *Heian Godan* telah valid secara menyeluruh dan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba.

Implementation (Implementasi)

Setelah produk dinyatakan valid atau layak oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mengetahui respon pengguna terhadap buku saku interaktif kata *Heian Godan*. Uji coba ini hanya skala kecil yang melibatkan 14 siswa ekstrakurikuler Karate di SMK Antartika Sidoarjo sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket responden yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Berdasarkan rekapitulasi data respon siswa, diperoleh skor sebesar 1305 dari skor maksimum 1400. Hasil perhitungan persentase nilai respon siswa menunjukkan angka 93,21%, yang masuk kedalam kategori sangat positif. Tingginya persentase ini mengindikasikan penerimaan yang sangat baik dari para siswa dan pelatih.

Tabel 5. Hasil Uji Produk Skala Kecil

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
A	100	100	100	100	100	100	100	75	100	75	95
AP	100	100	100	100	100	75	75	100	100	100	95
AM	75	100	100	100	75	100	100	100	100	100	95
N	100	100	100	100	100	75	100	75	100	75	92.5
V	100	100	75	100	100	100	100	100	100	100	97.5
M	50	100	100	100	100	75	50	100	100	100	87.5
D	100	100	100	100	100	100	100	100	100	75	97.5
A	75	50	100	100	100	100	75	100	75	100	87.5
R	75	100	100	100	100	100	50	100	75	100	90
A	100	75	100	100	100	100	75	100	100	100	95
P1	100	100	100	100	75	100	75	100	100	100	95
G	100	75	100	100	100	100	75	100	100	75	92.5
M	100	50	100	100	100	100	75	75	100	100	90
P2	100	100	75	100	100	100	75	100	100	100	95
TOTAL											93.21429

Berdasarkan rekapitulasi data hasil uji coba lapangan terhadap 14 responden, diperoleh hasil penilaian yang sangat memuaskan dengan skor rata-rata total mencapai 93,21%. Angka ini menempatkan produk buku saku interaktif *Heian Godan* dalam kategori "Sangat Layak" tanpa revisi. Seluruh responden memberikan respon positif di atas ambang batas kelayakan, dengan rentang skor individual angket respon siswa yang bergerak stabil antara nilai terendah 87,5 hingga nilai tertinggi 97,5. Hal ini mengindikasikan bahwa produk dapat diterima secara merata oleh seluruh subjek penelitian tanpa adanya kesenjangan kepuasan yang signifikan.

Analisis lebih lanjut pada sebaran nilai menunjukkan bahwa mayoritas butir

pernyataan mendapatkan skor maksimal 100, yang menandakan aspek visual dan kemudahan penggunaan media dinilai sangat baik oleh siswa. Meskipun terdapat variasi penilaian dari responden dengan kode M dan A yang memberikan skor terendah (85), serta responden V dan D yang memberikan skor tertinggi (97,5), secara keseluruhan data membuktikan konsistensi kualitas media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini terbukti praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses latihan Karate.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan produk akhir secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari tahap pengembangan (validasi ahli) dan tahap implementasi (uji coba siswa). Berdasarkan hasil validasi, produk dinyatakan memenuhi standar kelayakan tinggi dengan skor ahli materi mencapai 100% dan ahli media 90,4%. Hal ini diperkuat oleh hasil evaluasi lapangan terhadap 14 siswa SMK Antartika Sidoarjo yang memberikan respon sangat positif sebesar 93,21%.

Secara sumatif, pengembangan buku saku interaktif ini dinilai berhasil menjawab permasalahan mendasar yang ditemukan pada tahap analisis awal. Media ini terbukti efektif menjadi solusi atas keterbatasan waktu latihan, minimnya alat bantu, serta kesulitan siswa dalam memahami istilah bahasa Jepang dan kompleksitas gerak Kata *Heian Godan*. Dengan demikian, produk akhir ini dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai media penunjang latihan mandiri untuk meningkatkan pemahaman serta semangat berlatih siswa.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku interaktif kata *Heian Godan* sebagai media pembelajaran karate merupakan alat bantu latihan yang sangat efektif. Berdasarkan evaluasi, media ini mendapatkan skor validasi 93,7% dari ahli materi dan media (kategori sangat layak) dan angket respon siswa sebesar 93,2% (sangat positif). Para ahli menyetujui bahwa dari segi isi, visual, dan desain, media ini sudah memenuhi standar tanpa perlu revisi. Dengan demikian, Buku saku interaktif Kata *Heian Godan* terbukti sebagai produk pengembangan yang valid dan praktis untuk diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler Karate.

Tingginya validitas media ini mendukung pandangan (Ifke, Salam, & Syamsidar, 2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berkualitas harus mampu mengefisienkan penyampaian pesan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, Buku saku interaktif ini memfasilitasi penguasaan teknik karate melalui gerak aktif dan interaksi, bukan hanya sekadar melalui pengamatan pasif atau instruksi lisan. Nggorong & Ola, (2025) menjelaskan bahwa efektivitas dalam menyeimbangkan antara penguasaan konsep teoretis dan keterampilan aplikatif siswa sangat ditentukan oleh strategi pengajaran yang diimplementasikan oleh pendidik. Salah satu pendekatan efektif yang dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui metode demonstrasi serta latihan langsung.

Respon siswa yang tertarik menggunakan buku saku interaktif ini selaras dengan Melati, (2023), Implementasi model pembelajaran yang inovatif dan memiliki karakteristik berbeda dari metode konvensional memegang peranan krusial dalam menstimulasi motivasi intrinsik siswa, karena kebaruan (*novelty*) dalam proses belajar mampu meminimalisir kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan kognitif. Lestari & Kurnia, (2023), menjelaskan Implementasi model pembelajaran yang inovatif menghadirkan pendekatan yang bersifat responsif, adaptif, serta mengedepankan aspek

kolaborasi. Pendekatan ini memberdayakan guru untuk memacu partisipasi aktif peserta didik dan memperluas jangkauan terhadap sumber materi. Selain itu, metode ini secara simultan menstimulasi pengembangan kompetensi krusial siswa, meliputi literasi teknologi, kemampuan bekerja sama, serta daya kreativitas.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa media buku saku interaktif Kata *Heian Godan* tidak hanya valid dari segi isi, tetapi juga dikemas dengan visual yang menarik sehingga mendapatkan respons positif dari siswa. Keberhasilan ini mempertegas relevansi penggunaan inovasi berbasis media dalam pelatihan dan pembelajaran olahraga di tingkat sekolah menengah atas. Mengingat karakteristiknya yang praktis, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak SMA, Buku saku interaktif Kata *Heian Godan* layak dijadikan model acuan bagi pengembangan media pembelajaran serupa di cabang olahraga lainnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku saku interaktif Karate Kata *Heian Godan* sebagai media pembelajaran telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap *Analysis*, permasalahan dalam observasi dan wawancara adalah waktu dan banyaknya siswa sehingga kurang efektif ketika ekstrakurikuler berlangsung. Tahap *Design*, membuat rancangan buku saku interaktif Kata *Heian Godan* sebagai media pembelajaran Karate. Tahap *Development*, mengujikan hasil *prototype* buku saku interaktif Kata *Heian Godan* kepada para ahli. Tahap *implementation*, melakukan uji coba produk secara kecil yang membutuhkan respon dari siswa serta pembina. Tahap *Evaluation*, meninjau hasil dari uji ahli dan uji coba produk. Buku saku interaktif Kata *Heian Godan* ini memperoleh penilaian sangat tinggi dari para ahli, dan siswa. Hasil validasi ahli media dan materi memperoleh 93,7% (sangat layak), dan respon siswa serta menunjukkan 93,21% (sangat positif). Para ahli sepakat bahwa media ini sudah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian desain tanpa perlu revisi, sehingga buku saku interaktif Kata *Heian Godan* telah memenuhi kriteria produk pengembangan yang valid serta praktis untuk kegiatan ekstrakurikuler Karate maupun pembelajaran PJOK.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Annas Nur Arifin, M., & Dwi Khory, F. (2024). Pengaruh Penerapan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8536–8542.

- Aprianto, V. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(2), 643–653.
- Arazi, H., & Izadi, M. (2017). Physical and physiological profile of Iranian world-class karate athletes. *Biomedical Human Kinetics*, 9(1), 115–123. <https://doi.org/10.1515/bhk-2017-0017>
- Emad, B., Atef, O., Shams, Y., El-Kerdany, A., Shorim, N., Nabil, A., & Atia, A. (2020). IKarate: Improving Karate Kata. *Procedia Computer Science*, 170(2019), 466–473. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.03.090>
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16 MALANG. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p4>
- Herlina, H., Burhan, Z., Ashari, L. H., & Nulhadi, A. (2023a). Pelatihan Cabang Olahraga Beladiri Karate Praya Tengah. *DEVOTE: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.55681/devote.v2i1.1087>
- Herlina, H., Burhan, Z., Ashari, L. H., & Nulhadi, A. (2023b). PELATIHAN CABANG OLAHRAGA BELADIRI KARATE PRAYA TENGAH. *DEVOTE: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.55681/devote.v2i1.1087>
- Ifke, Salam, A., & Syamsidar. (2020). *Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Audio Visual*. 3(3), 83–92.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Luud, A., Ql, Z. L., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia PENDAHULUAN* Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebag. 7(3), 557–566.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Hamonangan, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 9(2), 216–224.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK*. 4(3), 4–7.
- Mardiana, I., Pandra, V., & Suhdy, M. (2023). *ANALISIS GERAKAN SERANGAN YANG DIGUNAKAN ATLET KARATE PADA PERTANDINGAN KUMITE DI PERGURUAN KUSHINRYU M KARATE DO INDONESIA (KKI) DI KOTA LUBUKLINGGAU*. 7, 193–201.
- Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 06(01), 732–741.
- Miftahul, Z. U. (2022). *Penanaman Karakter Disiplin Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Karate di SDIT Qurrota'yun Ponorogo*.
- Mochamad Ridwan, Dwi Lorry Juniarisca, Irma Febriyanti, Fajar Eka Samudra, & Made Pramono. (2024). PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA MAHASISWA FIKK UNESA. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 9(1), 7–12. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i1.3449>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Nggororng, S., & Ola, Y. B. (2025). *Analisis pengaruh ketidakseimbangan penerapan teori dan praktik dalam pembelajaran pjok terhadap keterampilan dasar atletik sma*. 3, 337–344.
- Nuraeni, A., Astri Lindasari, Risma Rahmawati, Siti Nur Aida Amalia, & Abdul Kholik. (2025). Analisis Transformasi Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi Berdasarkan Tinjauan Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi No. 53 Tahun 2023.

- Karimah Tauhid*, 4(6), 3756–3772. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i6.18275>
- Nurjanah, S., Yektyastuti, R., & Erlina. (2024). Rancangan Pengembangan Buku Interaktif IPAS (KUTIFPAS) Berbasis Flipbook pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13732>
- Rahmawati, D., & Abdullah. (2024). *Pendampingan dan Pemanfaatan Ekskul Karate dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani di SDIT AL Ghazali Assistance and Utilization of Karate Extracurriculars in Improving Physical Fitness at SDIT AL Ghazali Agama Islam Negeri Palangkaraya , Indonesia Umat isla*. 2(6).
- Ramadhani, M. R., Prakoso, B. B., Hartoto, S., Dinata, V. C., & Riyadi, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio visual renang gaya dada untuk meningkatkan hasil belajar. *Educatio*, 13(3), 541–560. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.29157>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sayyid, A., Rukmantara, S., Made Catra, S., & Sya'diah, J. (2025). Pengaruh Latihan Memukul Memakai Beban Karet Terhadap Kecepatan Pukulan Dalam Olahraga Karate (Survey dalam Ekskul Karate). *Sportology Journal*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.37640/sj.v1i2.2203>
- Septiadi, F., & Bachtar. (2024). *INVESTIGATION OF HEIAN SHODAN KATA SKILLS APPROACHING OF TEST THE BELT LEVEL: CROSS SECTIONAL STUDY. 1*, 139–148.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(3), 2398–2409.
- Sumardi, A., Susanto, A., & Yulianto, S. (2020). Pengaruh Media Buku Saku untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Kelas X MAN 4 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional*
- Tuasikal, A. R. S., Kartiko, D. C., Nurhayati, F., Prakoso, B. B., Juniarisca, D. L., & Ristanto, K. O. (2021). Kelayakan produk pengembangan tutorial aktivitas fisik bagi anak berkebutuhan khusus saat pandemi. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(2), 157. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i2.10197>
- 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>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulfadinata, A., Rohman Kafrawi, F., Setijono, H., & Hariyanto, A. (2022). Analysis of Kumite Competition Techniques in Karate Martial Arts at the 2022 Sea Games. *International Journal of Research Publications*, 103(1). <https://doi.org/10.47119/IJRP1001031620223383>