

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jasmani



Oleh :
Pramanta Dicky Rosandy
NIM 11601241076

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat untuk Kelas X SMA” yang disusun oleh Pramanta Dicky Rosandy, NIM 11601241076 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 2 Juli 2015
Dosen Pembimbing,



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP.19731006200112 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat untuk Kelas X SMA” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuhan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

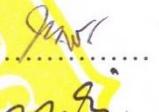
Yogyakarta, 2 Juni 2015
Yang membuat pernyataan,



Pramanta Dicky Rosandy
NIM. 11601241076

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta”** yang disusun oleh **Pramanta Dicky Rosandy**, NIM **11601241076** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M. Pd	Ketua Penguji		7/09/2015
Hedi Ardiyanto H, M. Or	Sekretaris Penguji		7/09/2015
Erwin Setyo K, M. Kes	Penguji I		31/08/2015
Indah Prasetyawati T. P, M. Or	Penguji II		2/09/2015

Yogyakarta, September 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S.

NIP. 19600824 198601 1 001



MOTTO

1. Bersemangatlah dalam perkara yang bermanfaat bagimu dan senantiasa mintalah pertolongan ALLAH, serta janganlah (bersikap) lemah (HR Muslim: 2664).
2. Senantiasa bersyukur kepada ALLAH dan jangan mudah menyerah (Kusuma Dewi).
3. Berusahalah sekuat dan semampumu karena ALLAH senantiasa akan memberikan kemudahan bagi orang-orang yang mau berusaha (Pramanta Dicky Rosandy).

PERSEMPAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Beliau kedua orang tuaku (Ibu Diah Triyuliani dan Tirto Atmojo), yang senantiasa mengiringi setiap langkahku dengan doa dalam setiap sujudnya.
2. Serta adik-adikku tersayang (Hafiz Rizaldy dan Gerry Andika Firdaus), semoga lekas menyusul jejakku.

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA

Oleh
Pramanta Dicky Rosandy
11601241076

ABSTRAK

Materi mengenai budaya hidup sehat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba jarang disampaikan dengan baik di sekolah, guru hanya memberikan perintah kepada peserta didik untuk membaca LKS pada saat akan ujian sehingga peserta didik tidak memahami dengan baik bahaya yang ditimbulkan oleh narkoba. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media belajar tentang bahaya penyalahgunaan narkoba yang disusun secara sistematik agar mudah dipahami oleh peserta didik pada saat belajar secara mandiri maupun saat pembelajaran di kelas.

Pengembangan ini dilakukan melalui tahapan yang dikembangkan berdasarkan yang ditulis oleh Nur Rohmah: pendahuluan, pengembangan desain umum, pengembangan desain multimedia, evaluasi produk, dan hasil akhir berupa media belajar yang dibuat. Produk awal yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa didapatkan setelah melalui tahap pendahuluan, kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta melalui dua tahap yaitu uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan sebuah media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA. Kualitas produk media belajar: validasi produk oleh ahli materi adalah “sangat baik”, kemudian validasi ahli media adalah “sangat baik”, dan validasi ahli bahasa adalah “sangat baik”. Penilaian peserta didik secara keseluruhan adalah “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media belajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk kelas X SMA.

Kata Kunci: *pengembangan, media belajar, materi budaya hidup sehat.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan kepada umatnya.

Setelah bersabar dan berusaha cukup lama akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat untuk Peserta Didik Kelas X SMA. Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Rochmat Wahab, M. Pd., MA, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan layanan fasilitas selama penulis belajar di Fakultas Keolahragaan.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M. Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancar.
4. Bapak Herka Maya Jatmika, M. Pd., Penasehat Akademik yang selalu menjadi orang tua kedua bagi penulis di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M. Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar memberikan bimbingan serta semangat sehingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan.

6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancar.
7. Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or., Dosen Ahli Materi, Bapak Saryono, M. Or., Dosen Ahli Media, Ibu Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum., Dosen Ahli Bahasa yang telah membantu proses evaluasi produk serta memberikan berbagai masukan untuk kesempurnaan produk.
8. Teman-teman PJKR B 2011 yang turut membantu melalui diskusi-diskusi yang membangun.
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS), yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak, terutama dalam bidang pendidikan.

Yogyakarta, 2 Juli 2015



Pramanta Dicky Rosandy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Penelitian Pengembangan	12
2. Tahap Pengembangan Media	13
3. Evaluasi Media	14
4. Tinjauan tentang Media Belajar.....	16
5. Multimedia.....	23
6. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	23
7. Tinjauan Tentang Sistem Pembelajaran	25

8. Karakteristik Peserta Didik	26
9. Narkoba.....	28
10. <i>Adobe Flash Player CS 3</i>	33
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Definisi Operasional Variabel.....	40
D. Uji Coba Produk.....	40
E. Jenis Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Data Uji Coba.....	44
a. Data Validasi Ahli Materi	44
b. Data Validasi Ahli Media.....	54
c. Data Validasi Ahli Bahasa.....	64
d. Data Uji Coba Satu Lawan Satu	69
e. Data Uji Coba Kelompok Kecil	71
2. Analisis Data	73
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	73
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	80
c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	88
d. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu	94
e. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	100
3. Revisi Produk	106
a. Data Analisis Kebutuhan.....	106
b. Deskripsi Produk Awal.....	107
c Revisi	119
B. Pembahasan.....	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	139
A. Kesimpulan	139
B. Saran	141
C. Keterbatasan.....	141
D. Implikasi Penelitian.....	142

DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria Penilaian Kuantitatif	43
Tabel 2.	Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Materi Tahap	45
Tabel 3.	Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap I	46
Tabel 4.	Kategori Penilaian	47
Tabel 5.	Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	49
Tabel 6.	Saran Perbaikan Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Materi Tahap I.....	49
Tabel 7.	Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap II.....	50
Tabel 8.	Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Materi Tahap II	51
Tabel 9.	Saran Perbaikan Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Materi Tahap II	51
Tabel 10.	Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap III	52
Tabel 11.	Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Materi Tahap III.....	53
Tabel 12.	Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Media Tahap I.....	55
Tabel 13.	Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap I.....	56
Tabel 14.	Saran Perbaikan Kualitas Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap I	57

Tabel 15.	Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Media Tahap II	58
Tabel 16.	Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap II	59
Tabel 17.	Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap II.....	59
Tabel 18.	Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media Tahap III.....	60
Tabel 19.	Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap III.....	61
Tabel 20.	Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap III	61
Tabel 21.	Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media Tahap IV.....	62
Tabel 21.	Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap IV.....	63
Tabel 22.	Skor Penggunaan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap I	65
Tabel 23.	Skor Ketepatan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap I	66
Tabel 24.	Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Bahasa Tahap I.....	66
Tabel 25.	Skor Penggunaan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap II.....	67
Tabel 26.	Skor Ketepatan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap II.....	68

Tabel 27.	Skor Penilaian Aspek Tampilan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	69
Tabel 28.	Skor Penilaian Aspek Isi Materi Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu	70
Tabel 29.	Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	70
Tabel 30.	Skor Penilaian Aspek Tampilan Media Belajar Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	71
Tabel 31.	Skor Penilaian Aspek Isi Materi Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	72
Tabel 32.	Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	72
Tabel 33.	Rerata Skor Data Validasi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi	73
Tabel 34.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	75
Tabel 35.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	77
Tabel 36.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	78
Tabel 37.	Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media	80
Tabel 38.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media	83
Tabel 39.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media.....	84

Tabel 40.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media.....	86
Tabel 41.	Rerata Skor Data Validasi Bahasa Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa.....	88
Tabel 42.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa	90
Tabel 43.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Ketepatan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa	91
Tabel 44.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa	93
Tabel 45.	Penilaian Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu lawan satu	95
Tabel 46.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	96
Tabel 47.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu	96
Tabel 48.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu	97
Tabel 49.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	98
Tabel 50.	Penilaian Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	101
Tabel 51.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	102
Tabel 52.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	102

Tabel 53.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	103
Tabel 54.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Prosedur Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat	39
Gambar 2.	Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	74
Gambar 3.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	76
Gambar 4.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi.....	77
Gambar 5.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi	79
Gambar 6.	Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media	81
Gambar 7.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media	83
Gambar 8.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media.....	85
Gambar 9.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media	87
Gambar 10.	Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa	88
Gambar 11.	Diagram Batang Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa	90
Gambar 12.	Diagram Batang Penilaian Aspek Ketepatan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa.....	92

Gambar 13.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa.....	93
Gambar 14.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu	96
Gambar 15.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu	97
Gambar 16.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	98
Gambar 17.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	99
Gambar 18.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	102
Gambar 19.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Gambar 20.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	104
Gambar 21.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil	105
Gambar 22.	Halaman Utama Produk Awal.....	108
Gambar 23.	Petunjuk Penggunaan Menu Produk Awal.....	108
Gambar 24.	Tampilan Menu Produk Awal	109
Gambar 25.	Tampilan Materi 1 Produk Awal.....	109
Gambar 26.	Tampilan Materi Narkotika Produk Awal.....	111
Gambar 27.	Tampilan Materi Psikotropika Produk Awal.....	113
Gambar 28.	Tampilan Materi Zat Adiktif Produk Awal	114

Gambar 29.	Tampilan Materi 2 Produk Awal	115
Gambar 30.	Tampilan Materi 3 Produk Awal	116
Gambar 31.	Tampilan Materi 4 Produk Awal	117
Gambar 32.	Profil Produk Awal	117
Gambar 33.	Tampilan Menu Kompetensi Produk Awal	117
Gambar 34.	Tampilan Evaluasi Produk Awal	118
Gambar 35.	Perubahan Tampilan Menu Materi	120
Gambar 36.	Perubahan Tampilan Pada Evaluasi	121
Gambar 37.	Perubahan Tampilan Materi Dampak Secara Langsung	122
Gambar 38.	Perubahan Tampilan Menu Materi	123
Gambar 39.	Perubahan Tampilan Menu Materi	125
Gambar 40.	Perubahan Tampilan Awal Produk	126
Gambar 41.	Perubahan Tampilan Menu Utama	127
Gambar 42.	Perubahan Tampilan Pada <i>Background</i> Materi	129
Gambar 43.	Tampilan Halaman Awal Produk Akhir	134
Gambar 44.	Tampilan Halaman Utama Produk Akhir	134
Gambar 45.	Tampilan Petunjuk Penggunaan Produk Akhir	135
Gambar 46.	Tampilan Kompetensi Produk Akhir	136
Gambar 47.	Tampilan Menu Materi Produk Akhir	136
Gambar 48.	Tampilan Materi Produk Akhir	137

Gambar 49. Tampilan Evaluasi Produk Akhir 138

Gambar 50. Tampilan Profil Produk Akhir 138

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Surat Ijin Penelitian	145
LAMPIRAN II	Silabus Materi Budaya Hidup Sehat Kelas X SMA.....	149
LAMPIRAN III	Materi Media Belajar	152
LAMPIRAN IV	<i>Flow Chart</i> Media Belajar.....	193
LAMPIRAN V	Lembar Kuisioner Untuk Ahli Materi	195
LAMPIRAN VI	Lembar Kuisioner Untuk Ahli Media	213
LAMPIRAN VII	Lembar Kuisioner Untuk Ahli Bahasa	232
LAMPIRAN VIII	Lembar Kuisioner Peserta Didik dan Data Uji Coba Satu Lawan Satu	245
LAMPIRAN IX	Lembar Kuisioner Peserta Didik dan Data Uji Coba Kelompok Kecil	252

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman pada era modern ini perkembangan teknologi sangat mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Kehidupan manusia kini seakan tidak dapat terlepas dari teknologi, karena teknologi diciptakan guna memudahkan manusia dalam beraktifitas. Dunia pendidikan saat ini sangat terikat erat dengan teknologi dalam penyampaiannya pada proses belajar mengajar. Melalui teknologi yang saat ini tersedia pada komputer seorang pengajar dapat memberikan berbagai variasi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik yang saat ini menjadi masalah utama, karena peserta didik saat ini sangat cepat bosan dengan metode ceramah ataupun dengan membaca buku, memang hal ini tidak terjadi kepada seluruh peserta didik namun itu hanya sebagian kecil saja. Fenomena yang terjadi saat ini anak-anak jauh lebih senang membaca tulisan atau mendengar suara yang dihasilkan pada teknologi komputer, karena memang teknologi merupakan sesuatu yang baru dan membuat peserta didik terpancing rasa ingin tahu nya.

Banyak keuntungan yang bisa didapatkan oleh peserta didik dalam pemanfaatan teknologi multimedia ini, karena teknologi multimedia ini dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik. Penggunaan multimedia sebagai sarana belajar bertujuan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan jarak pada saat proses pembelajaran.

Teknologi multimedia sebagai media pembelajaran bisa dijadikan pendamping dari proses pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan yang tercantum pada BSNP (Badan Satuan Nasional Pendidikan) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk kelas X semester 1 pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat materi yang harus disampaikan secara teori atau lebih tepatnya dilakukan di dalam kelas yaitu Standar Kompetensi mengenai menerapkan budaya hidup sehat dan Kompetensi Dasar yaitu menganalisis bahaya penyalahgunaan narkoba serta memahami berbagai peraturan perundangan tentang Narkoba. Materi ini memerlukan persiapan yang baik agar apa yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan mampu dipahami oleh peserta didik. Penyalahgunaan narkoba saat ini semakin memprihatinkan. Materi ini memiliki peranan penting dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba yang bisa dilakukan oleh sekolah, apabila materi bahaya penyalahgunaan narkoba ini tidak disampaikan tentunya akan tidak baik dampaknya, karena materi ini hanya disampaikan di kelas X saja.

Situasi nyata yang terjadi ketika penulis melaksanakan observasi lapangan di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Materi ini tidak disampaikan oleh guru pendidikan jasmani kepada para peserta didik, guru pendidikan jasmani mengandalkan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media belajar materi budaya hidup sehat dan materi penerapan budaya hidup sehat ini hanya disampaikan dalam satu pertemuan saja, sedangkan materi yang ada dalam materi ini masih belum seluruhnya tersampaikan. Berdasarkan

wawancara dengan peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Yogyakarta saat observasi, materi ini sama sekali tidak disampaikan kembali dan guru hanya memberikan perintah kepada peserta didik untuk mempelajari LKS saat akan ujian.

Hasil pengamatan di SMA Negeri 4 Yogyakarta guru pendidikan jasmani hanya memiliki LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media belajar yang diberikan kepada peserta didiknya, namun melihat LKS yang dibagikan kepada peserta didik materi penerapan budaya hidup sehat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba ini tidak terlalu banyak dibahas. Guru pendidikan jasmani hanya memberikan LKS sebagai media belajar untuk digunakan belajar secara mandiri namun guru pendidikan jasmani tidak memberikan insruksi maupun tugas kepada peserta didik untuk membaca LKS tersebut di rumah kecuali pada saat akan ujian. Melihat fasilitas yang dimiliki oleh SMA Negeri 4 Yogyakarta seperti LCD sudah sangat memadai dan peserta didiknya rata-rata sudah memiliki laptop atau komputer, tetapi pemanfaatannya masih kurang maksimal.

Ternyata hasil observasi ke peserta didik jauh lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media belajar audio visual daripada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan metode membaca buku sepanjang proses belajar pembelajarannya, apalagi pada saat mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Peserta didik merasa begitu cepat bosan ketika mereka hanya diharuskan mendengarkan materi yang disampaikan sehingga membuat peserta didik tidak

mendapatkan gambaran yang jelas dari materi yang disampaikan pengajar. Oleh karena itu, pada era modern seperti ini seluruh elemen pendidikan pasti tidak akan pernah lepas dengan teknologi. Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan (Oemar Hamalik, 1986: 13).

Materi mengenai budaya hidup sehat ini perlu penyampaian yang menarik dan media belajar yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri di rumah, karena sesuai pengalaman pada saat observasi lapangan di SMA Negeri 4 Yogyakarta peserta didik cenderung tidak tertarik ketika pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dilaksanakan di kelas atau teori. Peserta didik lebih memilih untuk melakukan aktifitas fisik daripada pembelajaran secara teori ketika mereka diberi pilihan untuk memilih salah satu diantara keduanya. Pada saat pembelajaran teori pendidikan jasmani disampaikan, banyak peserta didik yang hanya mendengarkan saja tanpa mencatat materi yang disampaikan. Hal ini tentu menjadi masalah yang perlu dicari solusinya agar peserta didik tertarik meskipun pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tersebut hanya berlangsung di ruang kelas, karena dampak yang terjadi dari kurang minatnya peserta didik dalam pembelajaran teori pendidikan jasmani mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dan peserta didik tidak memiliki panduan belajar ketika ujian akan berlangsung.

Melihat hal tersebut pemanfaatan teknologi bisa digunakan sebagai sarana media belajar yang menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player*. Melalui *Adobe Flash Player* ini pengajar bisa membuat media belajar yang berisikan video, gambar, dan suara. Penggunaan alat video audio visual seperti televisi, radio, slide, film bersuara, mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar dan daya rekamnya. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20%-50%. (Darwanto, 2007: 101). Keuntungan lain yang bisa didapatkan dari pembuatan media belajar berbasis *Adobe Flash Player* ini adalah dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar.

Media belajar berbasis *Adobe Flash Player* digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar mengenai kesehatan pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tentang budaya hidup sehat. Pada silabus disebutkan bahwa peserta didik diharapkan untuk dapat memahami dan menganalisis bahaya penyalahgunaan narkoba dan perundang-undangan tentang narkoba. Melalui *Adobe Flash Player* ini pengajar dapat membuat langkah-langkah pembelajaran yang sistematis sehingga dapat membuat belajar peserta didik menjadi efektif dan efisien, karena proses belajar mereka tidak hanya dilakukan di sekolah saja tetapi

bisa juga dilakukan di rumah dengan menggunakan media belajar ini. Selain itu melalui media belajar *Adobe Flash Player* ini peserta didik dapat melakukan kontrol dalam aktifitas belajarnya, karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan tingkat kecepatannya masing-masing dalam memahami isi materi yang tertuang didalamnya.

Tidak hanya peserta didik saja yang mendapatkan kemudahan, bagi pengajar tentu ini akan menjadi media yang praktis, karena didalam media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player* sudah terdapat berbagai ulasan materi dalam bentuk gambar, video, dan suara. Pengajar cukup mengarahkan saja dan menyampaikan bagaimana cara penggunaannya sehingga pengajar tidak kebingungan untuk menyampaikan materi penerapan budaya hidup sehat pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Melalui penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti sebuah proses belajar mengajar diperlukan stimulan yang saat ini memang sangat erat penggunaannya di masyarakat yaitu dengan menggunakan teknologi komputer salah satunya adalah dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. Permasalahan yang terjadi di atas membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media belajar melalui model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan produk yaitu sebuah media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media belajar materi budaya hidup sehat, namun LKS tersebut hanya akan digunakan pada saat ujian akan berlangsung sehingga materi budaya hidup sehat tidak tersampaikan secara maksimal.
2. Peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan membaca buku sepanjang proses pembelajarannya terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
3. Materi budaya hidup sehat ini perlu penyampaian yang menarik dan media belajar yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri di rumah, karena kecenderungan peserta didik memilih aktifitas fisik daripada melakukan pembelajaran secara teori di kelas.
4. Perlunya optimalisasi media belajar yang menggunakan teknologi komputer dalam proses belajar mengajar salah satunya melalui media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player* yang dapat menampilkan berbagai macam animasi gambar dan dapat menghasilkan suara.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dengan segala keterbatasan yang ada, peneliti hanya mengembangkan media belajar yang ada di

Sekolah Menengah Atas (SMA). Peneliti hanya melakukan pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA berbasis multimedia *adobe flash player* dan hanya dibatasi materinya mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba yang terbagi menjadi empat sub, yaitu :

1. Dampak penyalahgunaan narkoba
2. Perundang-undangan yang berhubungan dengan narkoba
3. Apa itu narkoba?
4. Golongan dan jenis narkoba

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah seperti yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana proses pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA, sehingga dapat memenuhi standar unsur daya guna, hasil guna, dan mampu menarik minat peserta didik SMA?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media belajar yang berkenaan dengan materi budaya hidup sehat pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk peserta didik kelas X SMA yaitu media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA. Media belajar yang dibuat disusun secara sistematik agar materi yang disampaikan bisa dapat tersusun dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta didik pada saat belajar

secara mandiri maupun pada saat pembelajaran di kelas. Melalui media belajar yang dibuat diharapkan dapat membantu menarik minat peserta didik dalam memahami materi budaya hidup sehat dan adanya media belajar ini peserta didik dapat memiliki panduan belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player* ini diharapkan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan khususnya materi budaya hidup sehat tanpa harus kebingungan dalam menyampapkannya.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi budaya hidup sehat memiliki spesifikasi antara lain:

1. Produk *Adobe Flash Player* ini berisi tentang materi budaya hidup sehat bahaya penyalahgunaan narkoba yang dilengkapi dengan suara, video, animasi gambar, dan contoh soal.
2. Produk *Adobe Flash Player* dapat disimpan dalam *Compact disc* yang didalamnya sudah disertakan *software Adobe Flash Player* agar pengguna dapat menjalankan program *Adobe Flash Player* yang didalam berisikan materi bahaya penyalahgunaan narkoba dan peraturan perundang-undangan tentang narkoba.

3. Produk media belajar *Adobe Flash Player* ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri sehingga media belajar ini dapat dioperasikan untuk digunakan dan dipelajari di rumah masing-masing.
4. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mempelajarinya, karena didalamnya disertai : (1) petunjuk penggunaan, (2) kompetensi, (3) isi, yaitu materi bahasan pokok tentang bahaya penyalahgunaan narkoba, (4) latihan-latihan soal yang berhubungan dengan materi yang ada di dalam media (5) bahan penarik perhatian berupa gambar animasi, video, musik, dan teks penjelasan.

Media belajar *Adobe Flash Player* ini hanya bahan pendamping pembelajaran karena tidak semua materi pembelajaran dapat dimasukkan, sehingga hanya materi-materi pokok saja dan hanya terbatas untuk kebutuhan belajar.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian bermanfaat bagi pengembangan media belajar dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat terhadap produk media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA, antara lain:

1. Penggunaan media belajar berbasis *Adobe Flash Player* dapat dimanfaatkan untuk belajar mandiri.
2. Media belajar *Adobe Flash Player* dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan dapat memberikan kemudahan bagi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam penyampaian materi budaya hidup sehat.
3. Memberikan motivasi bagi pengajar untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media belajar untuk menarik minat belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2013: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini sangat kurang aplikasinya dalam bidang pendidikan, padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dihasilkan melalui *research and development*.

Borg dan Gall (1983: 772) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Kesimpulan mengenai penelitian dan pengembangan dari pendapat ahli di atas adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu melalui beberapa tahapan untuk menguji keefektifan produk yang dibuat.

2. Tahap Pengembangan Media

Membuat media belajar diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Membuat sebuah perencanaan media belajar ada beberapa tahapan agar media belajar yang dibuat sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap (Ariesto Hadi Sutopo, 2003:32), yaitu:

a. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan termasuk identifikasi audien, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen dengan penulisan bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan pengembangan.

b. *Design*

Tahap *design* (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. *Authoring system* bermanfaat pada tahap *design* dan dengan mudah menempatkan parameter ke dalam sistem seperti yang telah ditentukan. Bentuk *authoring* yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah *outlining, storyboarding, flowcharting, modelling, dan scripting*.

c. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan pararel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image, animasi, audio, berikut pembuatan gambar, grafik, foto, dan lain-lain* yang diperlukan dalam tahapan berikutnya.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard, flowchart view, struktur navigasi, atau diagram objek* yang berasal dari tahap desain.

e. *Testing*

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.

f. *Distribution*

Tahap *distribution* (distribusi) merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukan evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

Menurut Arief S. Sadiman (2014: 100) urutan dalam mengembangkan program media dapat diurutkan sebagai berikut (a) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (b) merumuskan tujuan intruksional, (c) merumuskan butir-butir materi secara terperinci, (d) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (e) menulis naskah media, (f) mengadakan tes dan revisi.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas yang perlu dilakukan dalam tahap pengembangan media adalah melakukan analisis konsep media, menentukan tujuan, merencanakan desain media, menuliskan naskah dan mengumpulkan bahan, serta mengadakan pengumpulan data melalui tes dan revisi.

3. Evaluasi Media

Media yang akan dihasilkan sebelum akhirnya dipakai secara luas perlu diadakan evaluasi agar produk media yang dihasilkan berupa media yang valid, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar.

Menurut Ahmad Rohani di dalam bukunya (2014: 113) evaluasi hendaknya dapat pula berpijak pada kriteria pemilihan, yaitu (1) bersifat ekonomis, (2) praktis dan sederhana, (3) mudah diperoleh, (4) fleksibel, (5) sesuai dengan tujuan instruksional sedangkan Azhar Arsyad menyatakan (2014: 217) bahwa data empiris yang berkaitan dengan media pembelajaran secara umum bersumber dari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut ini (1) apakah media pembelajaran yang digunakan efektif? (2) dapatkah media pembelajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan? (3) apakah

media pembelajaran itu efektif dari segi biaya dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa? (4) kriteria apa yang digunakan untuk memilih media pembelajaran itu? (5) apakah isi pembelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu? (6) apakah prinsip-prinsip utama penggunaan media yang telah dipilih telah ditetapkan? (7) apakah media pembelajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan? (8) bagaimana sikap siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan?

Menurut Arief S. Sadiman (2014: 182-186) evaluasi ada dua macam bentuk pengujicobaan media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, perlu dikumpulkan data. Hal itu untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Di samping itu, untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut evaluasi sumatif.

Ada tiga tahapan evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

a. Evaluasi satu lawan satu

Pada tahap ini pilihlah dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didisain untuk belajar mandiri, biarkan siswa mempelajarinya, sementara anda mengamati. Kedua orang siswa yang telah dipilih tersebut, hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit dibawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata. Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, dapat diujicobakan kepada beberapa orang siswa yang lain dengan prosedur yang sama. Selain itu, dapat diujicobakan kepada ahli bidang studi (*content expert*). Mereka seringkali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil.

b. Evaluasi kelompok kecil

Pada tahap ini, media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut dibuat untuk siswa kelas I SMP, pilihlah 10-20 orang siswa dari kelas I SMP. Mengapa harus dalam jumlah tersebut? Hal itu disebabkan kalau kurang dari sepuluh data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari dua puluh data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan. Akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil. Siswa yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswi yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.

c. Evaluasi lapangan

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Melalui evaluasi lapangan inilah, kebolehan media yang kita buat itu diuji. Pilih sekitar tiga puluh orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah fakta-fakta data yang diperoleh melalui penilaian terhadap media yang disajikan kepada populasi uji coba untuk mengetahui kualitas media belajar yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Tinjauan tentang Media Belajar

a. Definisi Media Belajar

Media adalah alat saluran komunikasi. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Ada beberapa hal yang termasuk ke dalam media yaitu film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya.

Contoh beberapa media tersebut bisa dijadikan sebagai media pembelajaran jika dapat membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode. Leslie J. Briggs yang dikutip oleh Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. AECT yang dikutip oleh Ahmad Rohani (2014:2) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan menurut Gagne seperti yang dikutip Arief S. Sadiman dkk. (2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat dan komponen yang digunakan dalam proses penyaluran informasi sebagai perangsang peserta didik agar dapat terjadi proses belajar.

Sedangkan arti dari belajar sendiri adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. (Sugihartono dkk, 2007:74). Arti belajar paham konstruktivistik menurut Daryanto (2013: 2) yaitu belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar, adapun arti belajar menurut Arief S. Sadiman dkk. (2014: 2) yaitu suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi

hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Menurut Dimyati dan Mudjiono (2002: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media belajar adalah segala bentuk alat dan komponen yang digunakan individu dalam proses belajar sebagai perangsang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotor maupun afektif.

b. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Daryanto dalam bukunya (2013:52), manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Secara umum menurut Arief S. Sadiman dkk. (2014:17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speedphotography*;
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan

- f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama;
 - b) Mempersamakan pengalaman;
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Selain beberapa manfaat yang disampaikan oleh ahli, media pembelajaran juga mempunyai manfaat praktis, antara lain :

- a) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- b) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- c) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- d) Media juga dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- e) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media belajar mampu memperjelas sebuah penyampaian pesan dan informasi sehingga menjadi jelas dan konkret sehingga dapat memperlancar sebuah proses belajar.

Selain itu, media belajar juga dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga tumbuh motivasi untuk belajar secara mandiri. Media belajar juga mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta menghadirkan metode mengajar yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru dapat menyampaikan materi secara sistematik. Media belajar juga dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan rumah dan sekolah.

c. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan (Arief S. Sadiman, 2014: 85). Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu: (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, (4) Guru terampil dalam menggunakannya, (5) Pengelompokan sasaran, (6) Mutu teknis (Azhar Arsyad, 2014: 74-76).

Menurut Nana Sudjana (2001: 4-5) dalam bukunya dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) Ketepatannya dengan tujuan

pengajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan dalam memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pendapat beberapa ahli di atas adalah kriteria pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran, dapat mendukung isi pelajaran yang akan disampaikan, praktis, mudah untuk diperoleh, dan guru terampil dalam menggunakannya.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media memiliki masing-masing keunikan dan karakteristiknya sendiri. Suatu media tertentu belum tentu cocok untuk semua materi mata pelajaran tertentu. Jenis media tertentu hanya tepat digunakan untuk menyajikan jenis materi pelajaran tertentu tetapi tidak untuk menyajikan materi pelajaran lainnya.

Menurut Anderson dalam buku Arief S. Sadiman dkk (2014:89) yaitu membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi (visual) diam, (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual gerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, serta (10) media komputer seperti terlihat pada lampiran. Menurut Gagne yang dikutip Daryanto (2014: 17), media diklasifikasi dalam tujuh kelompok,

yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun, contohnya: televisi dan film sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya: *game* (Daryanto, 2013: 51). Media pengolah data yang dapat menghasilkan informasi, di mana informasi yang dikeluarkannya mendukung suatu topik pemahaman tertentu bagi khalayak, maka media tersebut dikatakan sebagai multimedia (Deni Darmawan, 2012: 252)

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah alat yang berisikan video, gambar, dan suara di dalam pengemasannya untuk mendukung suatu topik pemahaman tertentu.

6. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008: 1) menuliskan bahwa kurikulum merupakan komponen sistem pendidikan yang paling

rentan terhadap perubahan. Paling tidak ada tiga faktor yang membuat kurikulum harus selalu dirubah atau diperbarui. Pertama, karena adanya perubahan filosofi tentang manusia dan pendidikan, khususnya mengenai hakikat kebutuhan peserta didik terhadap pendidikan/pembelajaran. Kedua, cara karena cepatnya perkembangan ilmu dan teknologi, sehingga subjek materi yang harus disampaikan kepada peserta didik pun semakin banyak dan beragam. Ketiga, adanya perubahan masyarakat, baik secara sosial, politik, ekonomi, maupun daya dukung lingkungan alam, baik pada tingkat lokal maupun global.

Menurut Masnur di dalam bukunya (2011: 1) KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) disusun dalam rangka memenuhi amanat yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam penyusunannya, KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah mengacu kepada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang standar Kompetensi. Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 dan Nomor 23 Tahun 2006, dan berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Berdasarkan yang ditulis oleh BSNP (Badan Satuan Nasional Pendidikan) (2006: 649) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada KTSP meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cidera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

7. Tinjauan Tentang Sistem Pembelajaran

Pengajar mempunyai peranan penting dan diharapkan mampu memberikan sumbangan besar bagi kemajuan bangsa. Sumbangan yang dapat diberikan yaitu untuk dapat membimbing peserta didik menguasai ilmu dan keterampilan yang berguna serta memiliki nilai yang positif, menyampaikan pelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan keadaan, lebih bermutu, lebih efektif, lebih efisien, dan diharapkan menyajikan materi yang nyata manfaat dan kegunaannya bagi peserta didik. Hal yang bermanfaat bagi peserta didik yaitu cocok dengan minat dan kebutuhannya, serta pengajar diharapkan dapat memberikan kecakapan/keterampilan yang berguna bagi masyarakat dan dibutuhkan di lapangan kerja (Miarso, 2004: 545).

Menurut Azhar Arsyad (2014: 1-2) apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman, video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (projektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas yaitu pengajar memiliki peranan penting dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Pengajar juga dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media pembelajaran agar peserta didik menguasai ilmu dan keterampilan yang berguna serta memiliki nilai yang positif.

8. Karakteristik Peserta Didik

Dalam suatu pembelajaran seorang guru akan menemukan berbagai macam perilaku pada peserta didik, tidak terkecuali pada peserta didik SMA. Ada yang aktif mengikuti pelajaran, sering bertanya, rajin

mengerjakan tugas, namun ada juga yang masa bodoh, meninggalkan pelajaran, dan pasif tidak pernah bertanya (Sugihartono, 2007: 153).

Peserta didik SMA adalah fase peserta didik sudah mulai memasuki masa remaja. Disaat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif, yaitu operasional formal, maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orang tua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi (Rita Eka Izzaty, 2008: 151).

Menurut Dwi Siswoyo (2011: 96-97) peserta didik adalah subyek yang otonom, memiliki motivasi, hasrat, ambisi, ekspresi, cita-cita, mampu merasakan kesedihan, bisa senang dan bisa marah, dan sebagainya. Peserta didik memiliki ciri khas yang perlu dipahami oleh pendidik sebagaimana dijelaskan oleh Umar Tirtarахardja dan La Sulo (1994) adalah bahwa peserta didik merupakan : (1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, (2) Individu yang sedang berkembang, (3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi, (4) Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri.

Peserta didik SMA memiliki berbagai karakteristik yang bermacam-macam. Masa remaja yang dimiliki oleh peserta didik SMA membuat mereka sangat membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan rasa keingintahuan dalam belajar dan memiliki ciri khas sebagai individu.

9. Narkoba

Narkotika, psikotropika, dan zat adiktif sebenarnya memiliki kegunaan bagi manusia jika dipakai untuk tujuan pengobatan dan pengembangan ilmu pengetahuan (Subandi, 2005: 56). Banyak jenis narkotika dan psikotropika memberi manfaat yang besar bila digunakan dengan baik dan benar dalam bidang kedokteran. Dalam dunia medis narkotika dan psikotropika dapat menyembuhkan banyak penyakit dan mengakhiri penderitaan serta banyak digunakan dalam tindakan operasi yang didahului dengan pembiusan. Narkoba (narkotika, psikotropika, dan bahan berbahaya) adalah istilah penegak hukum dan masyarakat. Narkoba akan berbahaya bila penggunaannya tidak sesuai dengan aturan medis. Penggunaan, pembuatan, dan peredarannya diatur dalam undang-undang. Barang siapa menggunakan dan di luar ketentuan hukum dikenai sanksi pidana penjara dan hukuman denda (Muhajir, 2007: 109).

Beberapa contoh dari narkoba (narkotika, psikotropika, dan bahan adiktif) yang digunakan dalam dunia medis, antara lain:

- a. Morfin (opium mentah) dan petidin (opioda sintetik) berguna untuk menghilangkan rasa sakit pada kanker.
- b. Amfetamin digunakan untuk mengurangi nafsu makan.
- c. Minuman berenergi digunakan sebagai suplemen penambah tenaga/doping.
- d. Kodein yang merupakan bahan alami pada candu, secara luas digunakan pada pengobatan sebagai obat batuk.

e. Pil BK digunakan sebagai obat penenang.

Narkoba di era modern ini lebih sering disalahgunakan oleh kebanyakan orang tanpa memahami dampak yang akan ditimbulkan terhadap tubuh jika digunakan dalam jangka panjang. Pelaku penyalahgunaan narkoba biasanya juga belum mengetahui bahwa penggunaan yang berlebihan dapat merusak organ dan saraf penting pada manusia hingga berujung kematian.

Saat ini kebanyakan orang menggunakan narkoba untuk kepentingan bersenang-senang atau disalahgunakan, sehingga hal ini yang menjadi berbahaya bagi penggunanya. Narkotika dan Obat-obatan terlarang (NARKOBA) atau Narkotik, Psikotropika, dan Zat Aditif (NAPZA) adalah bahan/zat yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan/psikologi seseorang (pikiran, perasaan dan perilaku) serta dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologis. Narkoba terbagi kedalam 3 golongan, antara lain:

- a. Narkotika menurut UU RI No 22 / 1997, Narkotika, yaitu zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman baik sintetis maupun semisintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri dan dapat menimbulkan ketergantungan.
- b. Psikotropika yaitu zat atau obat, baik alami maupun sintesis bukan narkotik yang berkhasia psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf dan menyebabkan perubahan khas pada aktifitas mental dan perilaku.
- c. Bahan adiktif lainnya , yaitu zat/bahan lain bukan narkotika dan psikotropika yang berpengaruh pada kerja otak (dedihumas.bnn.go.id/read/section/artikel/2014/03/10/929/pengertian-narkoba).

Berbagai kasus penyalahgunaan narkoba yang melanda Indonesia membuat pemerintah melakukan beberapa pencegahan untuk memberikan efek jera kepada penyalahguna narkoba baik pengedar maupun pengguna narkoba. Hukuman penjara dan denda yang sangat besar diharapkan dapat

mengurangi angka penyalahgunaan narkoba. Narkoba hanyalah obat-obatan yang boleh digunakan dalam dosis dan takaran tertentu dalam dunia medis bukan digunakan untuk kebutuhan bersenang-senang, hal ini yang perlu dicegah karena bahaya yang ditimbulkan sangatlah berisiko bagi tubuh manusia.

Dalam Undang-Undang RI No. 35 Tahun 2009, sanksi bagi pelaku kejadian narkoba adalah sebagai berikut :

Pasal 111 UU RI No. 35 Tahun 2009 (bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk tanaman)

Pasal 111:

1) *Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum menanam, memelihara, memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I dalam bentuk tanaman, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 12 (dua belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp. 8.000.000.000,00 (delapan miliar rupiah).*

2) *Dalam hal perbuatan menanam, memelihara, memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I dalam bentuk tanaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) beratnya melebihi 1 (satu) kilogram atau melebihi 5 (lima) batang pohon, pelaku dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).*
Pasal 112 UU RI No. 35 Tahun 2009 (bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk bukan tanaman)

Pasal 112:

1) *Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I bukan tanaman, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 12 (dua belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp. 8.000.000.000,00 (delapan miliar rupiah).*

2) *Dalam hal perbuatan memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I bukan tanaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) beratnya melebihi 5 (lima) gram, pelaku dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).*

Pasal 114 UU RI No. 35 Tahun 2009 (bagi tersangka kedapatan mengedarkan narkotika)

Pasal 114

1) *Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menerima, menjadi perantara dalam jual beli, menukar, atau menyerahkan Narkotika Golongan I, dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).*

(2) *Dalam hal perbuatan menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menjadi perantara dalam jual beli, menukar, menyerahkan, atau menerima Narkotika Golongan I sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dalam bentuk tanaman beratnya melebihi 1 (satu) kilogram atau melebihi 5 (lima) batang pohon atau dalam bentuk bukan tanaman beratnya 5 (lima) gram, pelaku dipidana dengan pidana mati, pidana penjara seumur hidup, atau pidana penjara paling singkat 6 (enam) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).*

Pasal 127 UU RI No. 35 Tahun 2009 (bagi tersangka yang merupakan korban penyalahgunaan narkotika, bisa direhab)

Pasal 127

1) *Setiap Penyalah Guna:*

a) *Narkotika Golongan I bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun;*

b) *Narkotika Golongan II bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun; dan*

c) *Narkotika Golongan III bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun.*

d) *Dalam memutus perkara sebagaimana dimaksud pada ayat (1), hakim wajib memperhatikan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 54, Pasal 55, dan Pasal 103.*

e) *Dalam hal Penyalah Guna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dibuktikan atau terbukti sebagai korban penyalahgunaan Narkotika, Penyalah Guna tersebut wajib menjalani rehabilitasi medis dan rehabilitasi social (www.resnarkoba-metro.org/staticpage/title/pengaturan-narkoba-dalam-perundang-undangan).*

Dengan demikian, untuk kepentingan pengobatan dan atau tujuan ilmu pengetahuan, maka dalam Undang-undang ini dibuka kemungkinan untuk mengimpor narkotika, mengekspor obat-obatan yang mengandung narkotika, menanam, memelihara Papaver, Koka dari Ganja.

Disamping manfaatnya tersebut, narkotika apabila disalahgunakan atau salah pemakaiannya, dapat menimbulkan akibat sampingan yang sangat merugikan bagi perorangan serta menimbulkan bahaya bagi kehidupan serta nilai-nilai kebudayaan. Karena itu penggunaan narkotika hanya dibatasi untuk kepentingan pengobatan dan atau tujuan ilmu pengetahuan.

Penyalahgunaan pemakaian narkotika dapat berakibat jauh dan fatal serta menyebabkan yang bersangkutan menjadi tergantung pada narkotika untuk kemudian berusaha agar senantiasa memperoleh narkotika itu dengan segala cara, tanpa mengindahkan norma-norma sosial, agama maupun hukum yang berlaku.

Dalam pada itu tidak mustahil, kalau penyalahgunaan narkotika adalah merupakan salah satu sarana dalam rangka kegiatan subversi. Dalam Undang-undang ini diatur pelbagai masalah yang berhubungan dengan narkotika, meliputi pengaturan mengenai:

- a. Ketentuan tentang pengertian dan jenis narkotika.
- b. Ketentuan tentang kegiatan yang menyangkut narkotika seperti: penanaman, peracikan, produksi, perdagangan, lalu-lintas, pengangkutan serta penggunaan narkotika.
- c. Ketentuan tentang wajib lapor bagi orang atau badan yang melakukan kegiatan-kegiatan sebagai tersebut dalam angka 2.
- d. Ketentuan yang mengatur mengenai penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di depan Pengadilan dari perkara yang berhubungan dengan narkotika yang karena kekhususannya dan untuk mempercepat prosedur dan mempermudah penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di depan Pengadilan, memerlukan penyimpangan dari ketentuan hukum yang berlaku.

Meskipun diadakan penyimpangan dan pengaturan khusus, tidak berarti bahwa hak azasi tersangka/terdakwa tidak dijamin atau dilindungi, bahkan diusahakan sedemikian rupa, sehingga penyimpangan dan pengaturan khusus itu tidak merupakan penghapusan seluruh hak azasi tersangka/terdakwa, melainkan hanya pengurangan yang terpaksa dilakukan demi menyelamatkan bangsa dan negara dari bahaya yang ditimbulkan karena penyalahgunaan narkotika.

Ketentuan tersebut antara lain ialah, bahwa dalam pemeriksaan di depan Pengadilan, saksi atau orang lain yang bersangkutan dengan perkara yang sedang dalam pemeriksaan dilarang dengan sengaja menyebut nama, alamat atau hal lain yang memberi kemungkinan dapat diketahui identitas pelapor (Pasal 28).

- e. Ketentuan yang mengatur tentang pemberian ganjaran (premi).
- f. Ketentuan tentang pengobatan dan rehabilitasi pecandu narkotika.
- g. Ketentuan lain yang berhubungan dengan kerjasama internasional dalam penanggulangan masalah yang ditimbulkan oleh narkotika.

Guna memberikan efek preventif yang lebih tinggi terhadap dilakukannya tindak pidana tersebut, demikian pula untuk memberikan keleluasaan kepada alat penegak hukum dalam menangani perkara tindak pidana tersebut secara efektif, maka ditentukan ancaman hukuman yang diperberat bagi pelaku tindak pidana, lebih-lebih dalam hal perbuatan tersebut dilakukan terhadap atau ditujukan kepada anak-anak di bawah umur.

Karena Indonesia merupakan negara peserta dari Konvensi Tunggal Narkotika 1961, beserta Protokol yang Mengubahnya, maka ketentuan-ketentuan dalam Undang-undang ini telah pula disesuaikan dengan hal-hal yang diatur di dalam Konvensi tersebut (www.hukumonline.com/pusatdata/detail/21045/node/38/uu-no-9-tahun-1976-narkotika).

10. *Adobe Flash Player CS 3*

Adapun perangkat lunak yang dipilih oleh peniliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran ini yaitu memakai *adobe flash CS 3*. Alasan dari pemilihan pemakaian *adobe flash cs 3* karena dinilai lebih ringan dijalankan pada komputer.

Adobe flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar dipenjelajah *web* yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Actionscript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, *CD interaktif* dan yang lainnya. (id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian dari Eko Yanuarto prodi PJKR pada tahun 2010 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal berbasis Macromedia Flash”. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sangat baik dengan rerata skor (4,65). Ahli media adalah sangat baik dengan rerata skor (4,29). Hasil uji coba kelompok kecil mengenai kualitas media pembelajaran adalah sangat baik. Subjek uji coba penelitian tersebut di SMP Negeri 2 Pleret. Adapun rerata skor : tampilan (4,16) baik, materi (4,28) baik, aspek pembelajaran (4,22) sangat baik.

Penelitian dari Chandra Gamayanti prodi PJKR pada tahun 2009 dengan judul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR”. Pengembangan CD pembelajaran ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, desain pembelajaran, desain produksi, evaluasi dan revisi. Setelah revisi dilaksanakan, kemudian melakukan ujicoba satu lawan satu kepada 10 mahasiswa PJKR FIK UNY. Data dikumpulkan melalui kuisioner. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk saran untuk perbaikan produk dan data kualitatif lainnya. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran digunakan sebagai dasar merevisi produk. Hasil validasi oleh ahli materi adalah “baik” (rerata skor 4,16). Ahli media adalah “baik” (rerata skor 3,78). Penilaian mahasiswa pada uji coba satu lawan satu mengenai kualitas CD pembelajaran adalah “sangat baik”. Rerata keseluruhan skor sebesar 4,24 termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

C. Kerangka Berfikir

Kemajuan teknologi yang terjadi pada era modern saat ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Fenomena yang terjadi saat ini anak-anak jauh lebih senang membaca tulisan atau mendengar suara yang dihasilkan pada teknologi komputer, karena memang teknologi merupakan sesuatu yang baru dan membuat peserta didik terpancing rasa ingin tahu. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk kelas X semester 1 pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat materi yang harus disampaikan secara teori atau lebih tepatnya dilakukan di dalam kelas yaitu Standar Kompetensi mengenai menerapkan budaya hidup sehat dan Kompetensi Dasar yaitu menganalisis bahaya penyalahgunaan narkoba serta memahami berbagai peraturan perundangan tentang Narkoba. Materi ini memerlukan persiapan yang baik agar apa yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan mampu dipahami oleh para peserta didik. Penyalahgunaan narkoba saat ini semakin memprihatinkan. Materi ini memiliki peranan penting dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba yang bisa dilakukan oleh sekolah, apabila materi bahaya penyalahgunaan narkoba ini tidak disampaikan tentunya akan tidak baik dampaknya, karena materi ini hanya disampaikan di kelas X saja.

Pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA merupakan salah satu media belajar yang dirancang dan dibuat untuk keperluan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Media belajar yang dibuat ini dapat

digunakan dengan mudah dan cepat. Pengguna juga diberikan kemudahan dalam pengoperasian dengan memasukkan *Compact Disk* (CD) ke dalam komputer.

Pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk peserta didik kelas X SMA mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bisa dilakukan secara individual sehingga tidak perlu untuk menunggu guru untuk menyampaikan materi, sehingga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Produk ini sudah merangkum materi mengenai budaya hidup sehat tanpa penyalahgunaan narkoba yang akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta praktis untuk dibawa, sehingga diharapkan memberi kemudahan dalam mengajar dengan indikator prestasi belajar siswanya meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini sangat kurang aplikasinya dalam bidang pendidikan, padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dihasilkan melalui research and development.

B. Prosedur Pengembangan

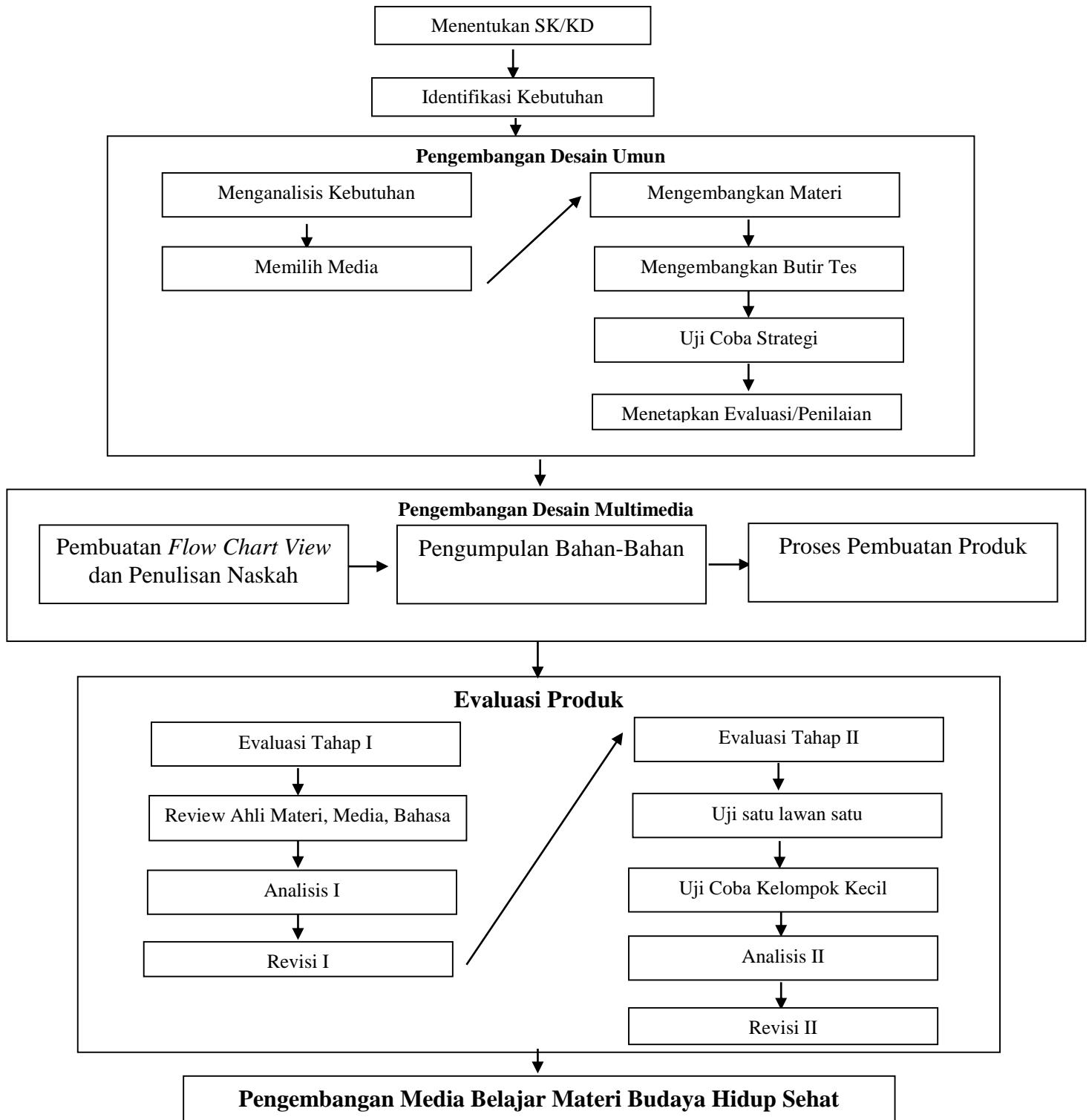
Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut dilengkapi dari beberapa model pengembangan yang dikemukakan oleh Nur Rohmah Muktiani (2008: 64-65).

Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Pendahuluan yang terdiri dari:
 - a. Menentukan SK/KD.
 - b. Melakukan identifikasi kebutuhan.
2. Melakukan pengembangan desain umum yang meliputi:
 - a. Menganalisis kebutuhan.
 - b. Memilih media.
 - c. Mengembangkan materi pembelajaran.
 - d. Mengembangkan butir tes.
 - e. Uji coba strategi pembelajaran.

- f. Menetapkan evaluasi/penilaian.
3. Melakukan pengembangan desain multimedia yang meliputi:
 - a. Pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah.
 - b. Pengumpulan bahan-bahan, dilakukan dengan cara mencari buku-buku, *browsing*, internet, memfoto, merekam gambar, dan suara serta cara yang lainnya.
 - c. Proses pembuatan produk, pada tahap ini pengembang menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
4. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan:
 - a. Evaluasi tahap I, yaitu tahap validasi materi oleh ahli materi, analisis I, dan revisi I. Pada tahap ini dilakukan juga validasi media oleh ahli media, kemudian data dianalisis dan direvisi.
 - b. Evaluasi tahap II, yaitu tahap uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil, analisis II, dan revisi II.
5. Hasil akhir berupa media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X SMA.

Setelah melalui beberapa langkah tersebut, maka akan dihasilkan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X SMA. Untuk lebih memperjelas, berikut gambar prosedur pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X SMA.



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat

C. Definisi Operasional Variabel

Berikut akan disampaikan mengenai definisi operasional variabel dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat untuk Peserta Didik Kelas X SMA”. Pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X SMA ini merupakan proses pembuatan bahan pembelajaran yang berupa media belajar berbasis multimedia *Adobe Flash Player*. Media belajar ini digunakan sebagai perangsang untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif pada materi budaya hidup sehat kelas X SMA. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kualitas kelayakan media belajar yang dibuat untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah melalui validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan diujicobakan kepada peserta didik.

D. Uji Coba Produk

Melakukan uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data-data yang didapat digunakan sebagai bahan dasar untuk menetapkan kualitas produk media belajar *adobe flash player* yang dibuat. Data yang didapat digunakan sebagai arahan untuk memperbaiki, meminimalisir, dan menyempurnakan media pembelajaran *adobe flash player* yang pada dasarnya adalah produk penelitian. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas multimedia yang sudah dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Sebelum diuji coba, produk yang dibuat harus dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran, kritik, dan masukan maka perlu untuk dilakukan revisi tahap I. Pada langkah berikutnya uji coba yang dilakukan diharapkan mampu ditemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi dan menghasilkan produk yang valid serta layak untuk digunakan dalam proses belajar.

Desain uji coba meliputi dua tahap yakni uji coba satu lawan satu dan pada satu kelompok kecil. Pada uji coba satu lawan satu melibatkan 4 peserta didik. Dalam uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa. Pada uji coba ini siswa diperintahkan untuk melihat dan memberikan komentar serta masukan tentang produk media pembelajaran yang dibuat. Data yang dihasilkan dapat dipergunakan untuk merevisi produk agar lebih baik dan berkualitas.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada produk yang dibuat ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta. Subjek uji coba berjumlah 14 orang. 4 orang pada uji coba satu lawan satu dan 10 orang pada uji coba kelompok kecil.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran serta masukan dari responden sebagai data tambahan. Data tersebut memberi gambaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan :

1. Data dari ahli materi: berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek isi materi dan desain.
2. Data dari ahli media: berupa kualitas teknik tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu.
3. Data dari ahli bahasa: berupa kualitas penggunaan bahasa dan ketepatan bahasa.
4. Data dari siswa: digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa hasil validasi produk dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen yang berupa hasil validasi produk ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner atau angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat oleh Nur Rohmah Muktiani pada penelitian yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA “.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah proses analisis selanjutnya. Hasil ini nantinya digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif yang nantinya dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan 5 skala acuan konversi dari Sukarjo yang dikutip oleh Nur Rohmah Muktiani (2008: 79), pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kuantitatif

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 Sbi$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,60 Sbi < X \leq X_i + 1,80 Sbi$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,60 < X \leq X_i + 0,60 Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 Sbi < X \leq X_i - 0,60 Sbi$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 Sbi$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

Simpangan baku skor ideal (sbi) : $\frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk multimedia pembelajaran dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Uji Coba

a. Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada produk media belajar dilakukan dengan maksud untuk memperoleh masukan yang akurat berdasarkan kepakaran masing-masing dan selanjutnya masukan-masukan tersebut akan digunakan dalam melakukan revisi materi pada media belajar yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnamasari, M. Or. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang kesehatan olahraga sangat memadai.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu media belajar dan disertai lembar evaluasi untuk ahli materi berupa kuesioner. Selain itu, peneliti juga menyiapkan kelengkapan data-data kompetensi yang berisi materi dan silabus pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dijadikan dasar pemilihan materi yang dimediakan. Setelah produk awal beserta kelengkapannya dibawa, kemudian peneliti dan ahli materi mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan kualitas dan kebenaran isi materi pada produk berupa media belajar tersebut. Penilaian dan masukan yang diberikan oleh materi dituangkan dalam lembar evaluasi berupa kuesioner yang telah

diberikan dan juga disampaikan secara lisan pada saat diskusi. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala satu sampai lima.

Evaluasi dari ahli materi dilakukan melalui tiga tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Berikut deskripsi data dari ahli materi:

- 1) Tahap I, lembar evaluasi dan media belajar yang dikembangkan diberikan pada tanggal 15 Mei 2015 dan didapat data sebagai berikut (Tabel 2 dan Tabel 3):

Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Materi Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan satndar kompetensi				✓		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓			Cukup Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediatekan		✓				Kurang Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar			✓			Cukup Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		✓				Kurang Baik
10	Kesesuaian dengan materi			✓			Cukup Baik
11	Tersedianya kunci jawaban		✓				Kurang Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar		✓				Kurang Baik
	Jumlah	0	8	15	12	0	
	Jumlah Skor	35					Cukup Baik
	Rerata Skor	2,91					

Skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat dalam (Tabel 3) berikut ini.

Tabel 3. Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep				✓		Baik
2	Kedalaman materi			✓			Cukup Baik
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓			Cukup Baik
4	Kejelasan materi/ konsep			✓			Cukup Baik
5	Aktualisasi materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		✓				Cukup Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		Cukup Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓			Cukup Baik
11	Kejelasan rumusan soal			✓			Cukup Baik
12	Tingkat kesulitan soal			✓			Cukup Baik
13	Penggunaan bahasa			✓			
	Jumlah	0	2	27	12	0	
	Jumlah Skor	41					Cukup Baik
	Rerata Skor	3.15					

Kategori akhir dari aspek kualitas dan aspek isi penilaian validitas materi tahap I pada media belajar yang merupakan produk awal dari pengembangan yang berisi materi pembelajaran budaya hidup sehat di atas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif dengan skala lima. Hasil konversi dan kategori penilaian tersebut tercantum dalam Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian

Kategori	Interval Skor
Sangat Baik	$x > \tilde{X}_i + 1,8 SBi$
Baik	$\tilde{X}_i + 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 1,8 SBi$
Cukup Baik	$\tilde{X}_i - 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 0,60 SBi$
Tidak Baik	$\tilde{X}_i - 1,8 SBi < x \leq \tilde{X}_i - 0,60 SBi$
Sangat Tidak Baik	$x \leq \tilde{X}_i - 1,8 SBi$

Keterangan:

\tilde{X}_i : Rerata ideal = $^{1/2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBi : Simpangan baku ideal = $^{1/6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Setelah didapatkan data-data kuantitatif dari penilaian yang diberikan, maka berdasarkan rumus konversi pada tabel 4 data kuantitatif tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan diterapkan konversi sebagai berikut:

Diketahui: Skor maksimal = 5 Skor minimal = 1.

Sehingga didapat:

$$\tilde{X}_i = ^{1/2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= ^{1/2} (5 + 1) = \mathbf{3}$$

$$SBi = ^{1/6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= ^{1/6} (5 - 1) = \mathbf{0,67}$$

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diketahui kategori:

$$\text{Sangat baik} = x > \tilde{X}_i + 1,8 SBi$$

$$= x > 3 + (1,8 * 0,67)$$

$$= x > 3 + 1,21$$

$$= x > 4,21$$

$$\text{Baik} = \tilde{X}_i + 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 1,8 SBi$$

$$= 3 + (0,60 * 0,67) < x \leq 4,21$$

	$= 3 + 0,40 < x \leq 4,21$
	$= 3,40 < x \leq 4,21$
Cukup Baik	$= \tilde{X}_i - 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 0,60 SBi$
	$= 3 - (0,60 * 0,67) < x \leq 3,40$
	$= 3 - 0,40 < x \leq 3,40$
	$= 2,60 < x \leq 3,40$
Tidak Baik	$= \tilde{X}_i - 1,8 SBi < x \leq \tilde{X}_i - 0,60 SBi$
	$= 3 - (1,8 * 0,67) < x \leq 2,60$
	$= 3 - 1,21 < x \leq 2,60$
	$= 1,79 < x \leq 2,60$

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat Tidak Baik} &= x \leq \tilde{X}_i - 1,8 SBi \\
 &= x \leq 3 - 1,21 \\
 &= x \leq 1,79
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk melihat hasil penilaian produk yang dikembangkan maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima tersebut dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel kategori penilaian berikut ini yang selanjutnya akan di gunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek penilaian ke dalam kategori penilaian dengan skala lima (Tabel 5).

Tabel 5. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kategori
$x > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < x \leq 4,21$	Baik
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < x \leq 2,60$	Tidak Baik
$x \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media berupa *CD* pembelajaran interaktif yang akan dijadikan pedoman perbaikan bagi peneliti. Berikut akan disampaikan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi (Tabel 6).

Tabel 6. Saran Perbaikan Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Materi Tahap I

No	Saran	Revisi
1	Materi belum diurutkan dan pada bahasa (kutipan asing belum dicetak miring).	Materi mohon untuk diurutkan
2	Petunjuk penggerjaan soal belum ada, penguatan jawaban belum ada, kunci jawaban belum ada.	Mohon untuk ditambahkan kekurangan yang ada untuk memudahkan dan dapat memotivasi peserta didik.

Kesimpulan dari saran ahli materi pada validitas materi tahap I adalah perlu dilakukan revisi dan kajian ulang pada media yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

Setelah proses revisi dari validitas materi tahap I selesai dilakukan, kemudian produk kembali divalidasikan kepada ahli materi untuk kembali mendapatkan nilai

- 2) Tahap II, lembar evaluasi berupa kuesioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli materi pada tanggal 18 Mei 2015, kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 7 dan Tabel 8):

Tabel 7. Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan satndar kompetensi				✓		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓		Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediatekan				✓		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar			✓			Cukup Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓		Baik
10	Kesesuaian dengan materi				✓		Baik
11	Tersedianya kunci jawaban				✓		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar			✓			Cukup Baik
Jumlah		0	0	12	32	0	
Jumlah Skor		44					Baik
Rerata Skor		3,66					

Tabel 8. Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep				✓		Baik
2	Kedalaman materi				✓		Baik
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		Baik
4	Kejelasan materi/ konsep					✓	Sangat Baik
5	Aktualisasi materi				✓		Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi		✓				Cukup Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓		Baik
11	Kejelasan rumusan soal				✓		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				✓		Baik
13	Penggunaan bahasa				✓		Baik
Jumlah		0	0	6	40	5	
Jumlah Skor		51					Baik
Rerata Skor		3.92					

Saran perbaikan dari ahli materi untuk media belajar interaktif pada validasi materi tahap II akan disajikan dalam (Tabel 9) berikut ini.

Tabel 9. Saran Perbaikan Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Materi Tahap II

No	Saran	Revisi
1	Pada bagian materi perlu dijabarkan singkatan dari LSD apa, petunjuk masih kurang, dan penjelasan pada dampak narkoba masih kurang.	Tambahkan petunjuk tentang bahaya narkoba dan berikan keterangan dampak narkoba pada tubuh.
2	Pada bagian evaluasi masih terdapat kekurangan.	Perbaiki, karena akan lebih bagus apabila ada penguatan jawaban yang salah dan benar.

Kesimpulan dari saran ahli materi secara umum pada validasi tahap II adalah sudah baik, namun masih perlu dilakukan revisi materi pada media belajar yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

- 3) Tahap III, lembar evaluasi berupa kuesioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli materi pada tanggal 20 Mei 2015, kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 10 dan Tabel 11):

Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	Sangat Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediatekan					✓	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		Baik
6	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	Sangat Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi					✓	Sangat Baik
11	Tersedianya kunci jawaban					✓	Sangat Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar			✓			Cukup Baik
Jumlah		0	0	3	8	45	
Jumlah Skor		56					Sangat Baik
Rerata Skor		4,66					

Skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat dalam (Tabel 11) berikut ini.

Tabel 11. Skor Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Materi Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep					✓	Sangat Baik
2	Kedalaman materi					✓	Sangat Baik
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	Sangat Baik
4	Kejelasan materi/ konsep					✓	Sangat Baik
5	Aktualisasi materi					✓	Sangat Baik
6	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓	Sangat Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓	Sangat Baik
11	Kejelasan rumusan soal					✓	Sangat Baik
12	Tingkat kesulitan soal					✓	Sangat Baik
13	Penggunaan bahasa				✓		Baik
Jumlah		0	0		12	50	
Jumlah Skor		62					Sangat Baik
Rerata Skor		4,76					

Pada penelitian validasi materi tahap III, ahli materi memberikan apresiasi yang sangat baik pada aspek kualitas materi dan aspek isi materi dari media belajar yang dikembangkan. Secara keseluruhan kualitas materi yang disajikan pada media belajar termasuk pada kategori sangat baik dengan jumlah skor aspek kualitas materi 56 dengan rerata 4,66 dan jumlah skor untuk aspek isi materi 62 dengan rerata 4,76, sehingga layak untuk diuji cobakan pada responden.

b. Data Validasi Ahli Media

Validasi media pada produk media belajar dilakukan dengan maksud untuk memperoleh masukan yang akurat berdasarkan keakuratan masing-masing dan selanjutnya masukan-masukan tersebut akan digunakan dalam melakukan revisi pada media belajar yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Saryono, M. Or. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang Teknologi Pembelajaran sangat memadai.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu media belajar dan disertai lembar evaluasi untuk ahli media berupa kuesioner. Setelah produk awal beserta kelengkapannya dibawa, kemudian peneliti dan ahli media mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan tampilan dan pemograman media belajar tersebut. Penilaian dan masukan yang diberikan oleh ahli media dituangkan dalam lembar evaluasi berupa kuesioner yang telah diberikan dan juga disampaikan secara lisan pada saat diskusi. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala satu sampai lima.

Evaluasi dari ahli media dilakukan melalui empat tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Berikut deskripsi data dari ahli media:

- 1) Tahap I, lembar evaluasi dan media belajar yang dikembangkan diberikan pada tanggal 19 Mei 2015, dan didapat data sebagai berikut (Tabel 12 dan Tabel 13):

Tabel 12. Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>			√			Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			√			Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan musik		√				Kurang Baik
4	Kejelasan suara video			√			Cukup Baik
5	Kejelasan animasi			√			Cukup Baik
6	Kejelasan narasi			√			Cukup Baik
7	Kesesuaian narasi			√			Cukup Baik
8	Ukuran video			√			Cukup Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			√			Cukup Baik
10	Penempatan tombol			√			Cukup Baik
11	Konsistensi tombol			√			Cukup Baik
12	Ukuran tombol			√			Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				√		Baik
14	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		Baik
16	Ketepatan ukuran huruf			√			Cukup Baik
17	Kejelasan gambar			√			Cukup Baik
18	Kejelasan warna gambar			√			Cukup Baik
19	Ketepatan ukuran gambar				√		Baik
20	Tampilan desain gambar			√			Cukup Baik
21	Komposisi tiap slide			√			Cukup Baik
Jumlah		0	2	48	16	0	
Jumlah Skor		66					
Rerata Skor		3,14					Cukup Baik

Selain memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek tampilan media belajar yang dikembangkan, ahli media juga memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek pemrograman media belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Berbeda dengan aspek tampilan media yang dinyatakan dengan 21 jenis pernyataan pada kuesioner yang diberi skor oleh ahli media, aspek pemrograman ini dinyatakan dengan tujuh pernyataan dalam kuesioner yang diberi skor oleh ahli media. Skor

aspek pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (Tabel 13) berikut ini.

Tabel 13. Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓			Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓				Kurang Baik
3	Kejelasan struktur navigasi		✓				Kurang Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓			Cukup Baik
5	Efisiensi animasi			✓			Cukup Baik
6	Efisiensi teks			✓			Cukup Baik
7	Efisiensi penggunaan slide			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	4	15	0	0	
	Jumlah Skor	19					Cukup Baik
	Rerata Skor	2,71					

Selain memberikan penilaian kuantitatif pada media belajar yang disajikan dalam penilaian aspek tampilan media dan aspek pemrograman media, ahli media juga memberikan penilaian kualitatif pada media belajar yang disajikan dalam beberapa saran. Saran ahli media untuk media belajar pada validasi media tahap I akan disajikan dalam (Tabel 14) berikut ini.

Tabel 14. Saran Perbaikan Kualitas Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap I

No	Saran	Revisi
1	Sumber dituliskan.	Menuliskan sumber pada media pembelajaran.
2	Format pada halaman depan (judul) tidak ada. Sehingga tidak diketahui akan mempelajari materi apa.	Memberikan intro untuk memperkenalkan materi apa yang akan disampaikan kepada para peserta didik.
3	Urutan materi yang akan disampaikan tidak urut.	Urutan materi dirubah.

Kesimpulan dari saran ahli media secara umum, pada validitas media tahap I adalah perlu dilakukan revisi dan kajian ulang pada media belajar yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

Setelah proses revisi dari validitas media tahap I pada media belajar yang dikembangkan selesai dilakukan, kemudian produk kembali divalidasikan kepada ahli media untuk kembali mendapatkan nilai.

- 2) Tahap II, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli media pada tanggal 26 Mei 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 15 & 16):

Tabel 15. Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>			√			Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			√			Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan musik			√			Cukup Baik
4	Kejelasan suara video			√			Cukup Baik
5	Kejelasan animasi			√			Cukup Baik
6	Kejelasan narasi			√			Cukup Baik
7	Kesesuaian narasi			√			Cukup Baik
8	Ukuran video			√			Cukup Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			√			Cukup Baik
10	Penempatan tombol			√			Cukup Baik
11	Konsistensi tombol			√			Cukup Baik
12	Ukuran tombol			√			Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				√		Baik
14	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		Baik
16	Ketepatan ukuran huruf			√			Cukup Baik
17	Kejelasan gambar			√			Cukup Baik
18	Kejelasan warna gambar			√			Cukup Baik
19	Ketepatan ukuran gambar				√		Baik
20	Tampilan desain gambar				√		Baik
21	Komposisi tiap slide				√		Baik
	Jumlah	0	0	45	24	0	
	Jumlah Skor	69					Cukup Baik
	Rerata Skor	3,28					

Skor pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (Tabel 16) berikut ini.

Tabel 16. Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓			Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓				Kurang Baik
3	Kejelasan struktur navigasi		✓				Kurang Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓			Cukup Baik
5	Efisiensi animasi			✓			Cukup Baik
6	Efisiensi teks			✓			Cukup Baik
7	Efisiensi penggunaan slide			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	4	15	0	0	
	Jumlah Skor	19					
	Rerata Skor	2,71					Cukup Baik

Ahli media masih memberikan saran perbaikan untuk media belajar pada validasi media tahap II akan disajikan dalam (Tabel 17) berikut ini.

Tabel 17. Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap II

No	Saran	Revisi
1	<i>Background</i> menu utama perlu diperbaiki.	Karena ditujukan untuk sekolah bukan untuk Universitas Negeri Yogyakarta, <i>background</i> dirubah dengan warna yang polos.
2	Diberi nomor urut untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media.	Diberi nomor pada setiap kotak menu.
3	Pemilihan gambar pada menu utama perlu diganti.	Mengganti gambar pada tampilan menu profil, materi dan evaluasi.

Kesimpulan dari saran ahli media secara umum pada validasi media tahap II adalah cukup baik, namun masih perlu dilakukan revisi pada media belajar yang dikembangkan.

- 3) Tahap III, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli media pada tanggal 3 Juni 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 18 & 19):

Tabel 18. Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓			Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓			Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan musik		✓				Kurang Baik
4	Kejelasan suara video		✓				Kurang Baik
5	Kejelasan animasi		✓				Kurang Baik
6	Kejelasan narasi			✓			Cukup Baik
7	Kesesuaian narasi			✓			Cukup Baik
8	Ukuran video			✓			Cukup Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			✓			Cukup Baik
10	Penempatan tombol			✓			Cukup Baik
11	Konsistensi tombol			✓			Cukup Baik
12	Ukuran tombol			✓			Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓			Cukup Baik
14	Ketepatan pemilihan teks			✓			Cukup Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓			Cukup Baik
16	Ketepatan ukuran huruf			✓			Cukup Baik
17	Kejelasan gambar			✓			Cukup Baik
18	Kejelasan warna gambar			✓			Cukup Baik
19	Ketepatan ukuran gambar				✓		Baik
20	Tampilan desain gambar			✓			Cukup Baik
21	Komposisi tiap slide			✓			Cukup Baik
Jumlah		0	6	51	4	0	
Jumlah Skor		61					Cukup Baik
Rerata Skor		2,90					

Skor pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (Tabel 19) berikut ini.

Tabel 19. Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			√			Cukup Baik
3	Kejelasan struktur navigasi		√				Kurang Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol			√			Cukup Baik
5	Efisiensi animasi			√			Cukup Baik
6	Efisiensi teks			√			Cukup Baik
7	Efisiensi penggunaan slide			√			Cukup Baik
	Jumlah	0	2	18	0	0	
	Jumlah Skor	20					Cukup Baik
	Rerata Skor	2,85					

Ahli media masih memberikan saran perbaikan untuk media belajar pada validasi media tahap III akan disajikan dalam (Tabel 20) berikut ini.

Tabel 20. Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Media Tahap III

No	Saran	Revisi
1	Tampilan pada intro perlu perbaikan dan kurang menarik.	Memberikan warna yang lebih terang pada intro dan diberikan gambar pada tampilan intro.
2	Warna <i>background</i> pada materi perlu diganti.	Mengganti warna abu-abu menjadi warna biru.
3	Tulisan pada materi dampak narkoba kurang jelas.	Karena tulisan dan <i>background</i> warnanya hampir sama sehingga salah satunya perlu diganti

Kesimpulan dari saran ahli media secara umum pada validasi media tahap III adalah cukup baik, namun masih perlu dilakukan revisi pada media belajar yang dikembangkan.

- 4) Tahap IV, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli media pada tanggal 4 Juni 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 21 dan Tabel 22):

Tabel 21. Skor Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media Tahap IV

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓		Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓		Baik
3	Ketepatan pemilihan musik				✓		Baik
4	Kejelasan suara video				✓		Baik
5	Kejelasan animasi				✓		Baik
6	Kejelasan narasi				✓		Baik
7	Kesesuaian narasi				✓		Baik
8	Ukuran video				✓		Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)					✓	Sangat Baik
10	Penempatan tombol					✓	Sangat Baik
11	Konsistensi tombol					✓	Sangat Baik
12	Ukuran tombol					✓	Sangat Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓		Baik
14	Ketepatan pemilihan teks				✓		Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	Sangat Baik
16	Ketepatan ukuran huruf					✓	Sangat Baik
17	Kejelasan gambar					✓	Sangat Baik
18	Kejelasan warna gambar				✓		Baik
19	Ketepatan ukuran gambar					✓	Sangat Baik
20	Tampilan desain gambar				✓		Baik
21	Komposisi tiap slide				✓		Baik
Jumlah		0	0	0	52	40	
Jumlah Skor		92					Sangat Baik
Rerata Skor		4,38					

Skor pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (Tabel 21) berikut ini.

Tabel 21. Skor Aspek Pemrograman Materi Budaya Hidup Sehat Oleh Ahli Media Tahap IV

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	Sangat Baik
3	Kejelasan struktur navigasi				✓		Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓		Baik
5	Efisiensi animasi					✓	Sangat Baik
6	Efisiensi teks				✓		Baik
7	Efisiensi penggunaan slide				✓		Baik
Jumlah		0	0	0	20	10	
Jumlah Skor		30					Sangat Baik
Rerata Skor		4,28					

Pada penilaian validasi media tahap IV ini, ahli media memberikan apresiasi yang sangat baik pada aspek tampilan dan aspek pemrograman dari media belajar tersebut. Secara keseluruhan kualitas media yang disajikan pada media belajar masuk pada kategori sangat baik dengan jumlah skor untuk aspek tampilan 92 dengan rerata skor 4,38 dan untuk aspek pemrograman 30 dengan rerata 4,28.

Kesimpulan hasil validasi media tahap IV ini, ahli media kembali memberikan penilaian mengenai produk media belajar yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi berupa kuisioner seperti pada penilaian validasi media tahap I, validasi media tahap II, validasi media tahap III. Setelah mengamati produk

hasil revisi sebelumnya pada validasi media tahap IV ini, ahli materi menyatakan bahwa media yang terkandung dalam produk media belajar yang dikembangkan sudah sangat baik dan sesuai dengan prinsip materi budaya hidup sehat sehingga produk media belajar tersebut layak untuk diuji cobakan pada responden tanpa revisi ulang.

c. Data Validasi Ahli Bahasa

Validasi media pada produk media belajar dilakukan dengan maksud untuk memperoleh masukan yang akurat berdasarkan keakuratan masing-masing dan selanjutnya masukan-masukan tersebut akan digunakan dalam melakukan revisi pada media belajar yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli bahasa yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum. Dosen Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli bahasa karena kompetensi beliau dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sangat memadai.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu media belajar dan disertai lembar evaluasi untuk ahli bahasa berupa kuesioner. Setelah produk awal beserta kelengkapannya dibawa, kemudian peneliti dan ahli bahasa mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan penggunaan bahasa dan ketepatan bahasa media pada produk media belajar tersebut. Penilaian dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa dituangkan dalam lembar evaluasi berupa kuesioner yang telah diberikan dan juga disampaikan secara lisan pada saat

diskusi. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala satu sampai lima.

Evaluasi dari ahli bahasa dilakukan melalui dua tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Berikut deskripsi data dari ahli bahasa:

- 1) Tahap I, lembar evaluasi dan media belajar yang dikembangkan diberikan pada tanggal 29 Juni 2015, dan didapat data sebagai berikut (Tabel 22 dan Tabel 23):

Tabel 22. Skor Penggunaan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan makna kata			✓			Cukup Baik
2	Ketepatan pemilihan kata			✓			Cukup Baik
3	Kejelasan kalimat			✓			Cukup Baik
4	Ketepatan istilah sejarah				✓		Baik
5	Kemenarikan gaya bahasa			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	12	4	0	
	Jumlah Skor	16					Cukup Baik
	Rerata Skor	3,2					

Selain memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek penggunaan bahasa pada media belajar yang dikembangkan, ahli bahasa juga memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek Ketepatan bahasa media pada media belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Tidak berbeda dengan aspek penggunaan bahasa, pada aspek ketepatan bahasa juga dinyatakan dengan 5 jenis pernyataan pada kuisioner yang

diberi skor oleh ahli bahasa. Skor aspek ketepatan bahasa dari ahli bahasa dapat dilihat dalam (Tabel 23) berikut ini.

Tabel 23. Skor Ketepatan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan huruf			✓			Cukup Baik
2	Keterbacaan bahasa			✓			Cukup Baik
3	Simbol yang digunakan				✓		Baik
4	Kejelasan kata perintah/petunjuk				✓		Baik
5	Kemudahan memahami bahasa			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	9	8	0	
	Jumlah Skor	17					Baik
	Rerata Skor	3,40					

Selain memberikan penilaian kuantitatif pada media belajar yang disajikan dalam penilaian aspek penggunaan bahasa dan aspek ketepatan bahasa, ahli bahasa juga memberikan penilaian kualitatif pada media belajar yang disajikan dalam beberapa saran. Saran ahli bahasa untuk media belajar pada validasi bahasa tahap I akan disajikan dalam (Tabel 24) berikut ini.

Tabel 24. Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat dari Ahli Bahasa Tahap I

No	Saran	Revisi
1	Perbaiki ejaan.	Memperbaiki ejaan kata yang salah pada media pembelajaran.
2	Perhatikan pilihan huruf.	Mengganti huruf yang tampak sangat kecil dengan huruf yang lebih besar agar dapat terbaca oleh pengguna.

Kesimpulan dari saran ahli bahasa secara umum, pada validitas bahasa tahap I adalah perlu dilakukan revisi dan kajian ulang pada media belajar yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

Proses revisi dari validitas bahasa tahap I pada media belajar yang dikembangkan selesai dilakukan, kemudian produk kembali divalidasikan kepada ahli bahasa untuk kembali mendapatkan nilai.

- 2) Tahap II, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media belajar yang dikembangkan diberikan kepada ahli bahasa pada tanggal 30 Juni 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (Tabel 25 & 26):

Tabel 25. Skor Penggunaan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan makna kata					✓	Sangat Baik
2	Ketepatan pemilihan kata					✓	Sangat Baik
3	Kejelasan kalimat					✓	Sangat Baik
4	Ketepatan istilah sejarah					✓	Sangat Baik
5	Kemenarikan gaya bahasa					✓	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	0	25	
	Jumlah Skor	25					Sangat Baik
	Rerata Skor	5					

Skor aspek ketepatan bahasa dari ahli bahasa dapat dilihat dalam (Tabel 26) berikut ini.

Tabel 26. Skor Ketepatan Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan huruf					✓	Sangat Baik
2	Keterbacaan bahasa					✓	Sangat Baik
3	Simbol yang digunakan					✓	Sanagat Baik
4	Kejelasan kata perintah/petunjuk					✓	Sangat Baik
5	Kemudahan memahami bahasa					✓	Baik
	Jumlah	0	0	0	4	20	
	Jumlah Skor	24					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,8					

Pada penilaian validasi bahasa tahap II ini, ahli bahasa memberikan apresiasi yang sangat baik pada aspek penggunaan bahasa dan aspek ketepatan bahasa dari media belajar tersebut. Secara keseluruhan kualitas bahasa yang disajikan pada media belajar masuk pada kategori sangat baik dengan jumlah skor untuk aspek penggunaan bahasa 25 dengan rerata skor 5 dan untuk aspek pemrograman 24 dengan rerata 4,8.

Kesimpulan hasil validasi bahasa tahap II ini, ahli bahasa kembali memberikan penilaian mengenai produk media belajar yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi berupa kuisioner seperti pada penilaian validasi bahasa tahap I. Setelah mengamati produk hasil revisi sebelumnya pada validasi bahasa tahap I ini, ahli bahasa menyatakan bahwa bahasa yang terkandung dalam produk media belajar yang dikembangkan sudah sangat baik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran materi budaya hidup sehat sehingga

produk media belajar tersebut layak untuk diuji cobakan pada responden tanpa revisi ulang.

d. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk media belajar divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, kemudian produk diuji cobakan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta. Seperti yang sudah dibahas pada BAB III, uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan yang secara nyata terdapat dalam produk dan mendapatkan komentar dari peserta didik sebagai responden. Uji coba satu lawan satu bertujuan untuk mendapat masukan dan mengetahui kekurangan yang masih terdapat pada produk media belajar yang dikembangkan, juga sebagai uji kelayakan produk tersebut sebelum menuju uji coba kelompok kecil.

Data yang diperoleh melalui lembar evaluasi berupa kuisioner pada uji coba satu lawan satu tercantum dalam (Tabel 27, Tabel 28, dan Tabel 29) berikut ini.

Tabel 27. Skor Penilaian Aspek Tampilan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,75	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,75	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,50	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,75	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,75	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,25	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,75	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,75	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,50	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,25	Sangat Baik
	Jumlah Skor	46	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,60	

Tabel 28. Skor Penilaian Aspek Isi Materi Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan materi	4,00	Baik
2	Kelugasan bahasa	4,25	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,25	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,75	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,75	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan masalah	4,75	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,50	Sangat Baik
	Jumlah Skor	31,25	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,46	

Tabel 29. Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Materi mudah dpelajari	4,25	Sangat Baik
2	Materi menntang atau menarik	4,50	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,25	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu beajar	4,75	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,50	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,50	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal degan materi	4,25	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,50	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,75	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,75	Sangat Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,25	Sangat Baik
	Jumlah Skor	49,25	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,47	

Masing-masing item yang dinilai oleh responden termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan jumlah rerata skor penilaian media berupa media belajar yang dikembangkan pada aspek tampilan adalah 4,60, pada aspek isi materi adalah 4,46, dan pada aspek pembelajaran adalah 4,47.

e. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk media belajar diuji cobakan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta melalui uji coba satu lawan satu, selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mendapat masukan dan mengetahui kekurangan yang masih terdapat pada produk media belajar yang dikembangkan, juga sebagai uji kelayakan produk tersebut untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Data yang diperoleh melalui lembar evaluasi berupa kuisioner pada uji coba kelompok kecil tercantum dalam (Tabel 30, Tabel 31, dan Tabel 32) berikut ini.

Tabel 30. Skor Penilaian Aspek Tampilan Media Belajar Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,10	Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,20	Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,20	Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,40	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,30	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,30	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,20	Baik
8	Kejelasan suara video	4,40	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,20	Baik
10	Kemenarikan animasi	4,40	Sangat Baik
	Jumlah Skor	42,70	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,27	

Tabel 31. Skor Penilaian Aspek Isi Materi Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan materi	3,90	Baik
2	Kelugasan bahasa	4,50	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	3,90	Baik
4	Video memperjelas materi	4,50	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,20	Baik
6	Kejelasan rumusan masalah	4,70	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,10	Baik
	Jumlah Skor	29,80	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,25	

Tabel 32. Skor Penilaian Aspek Pembelajaran Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Materi mudah dpelajari	4,20	Baik
2	Materi menntang atau menarik	4,20	Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,30	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu beajar	4,60	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,30	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,50	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal degan materi	4,00	Baik
8	Umpam balik terhadap jawaban peserta didik	4,50	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,30	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,20	Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,20	Baik
	Jumlah Skor	47,30	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,3	

Masing-masing item yang dinilai oleh responden termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan jumlah rerata skor penilaian media belajar yang dikembangkan pada aspek tampilan adalah 4,27, pada aspek isi materi adalah 4,25, dan pada aspek pembelajaran adalah 4,30.

2. Analisis Data

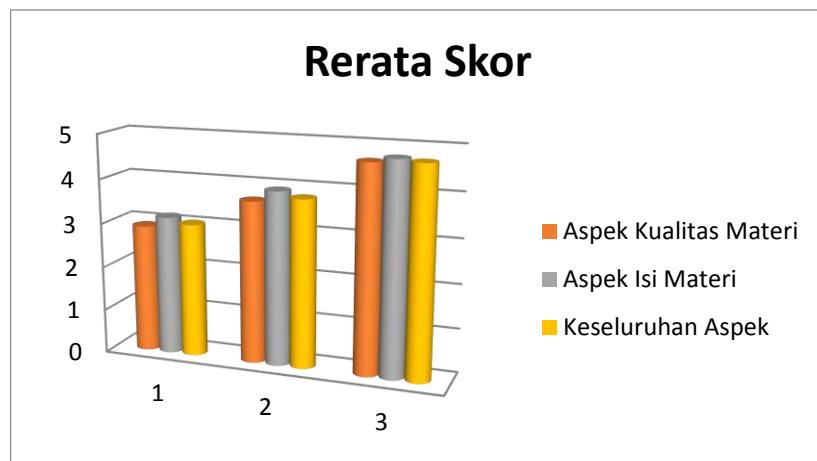
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Proses validasi pada materi dengan ahli materi dilakukan melalui III tahap evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi oleh ahli materi pada tahap I tercantum pada tabel 2 & 3, tahap II tercantum pada tabel 7 & 8, dan data hasil validasi materi pada tahap III tercantum pada tabel 10 & 11. Kemudian hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh dari tahap validasi materi oleh ahli materi di rangkum oleh peneliti dan disajikan pada Tabel 33 berikut ini.

Tabel 33. Rerata Skor Data Validasi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi

Tahap Validasi	Aspek Kualitas Materi	Aspek Isi Materi				Keseluruhan Aspek	
		Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
I	2,91	Cukup Baik	3,15	Cukup Baik	3.03	Cukup Baik	
II	3,66	Baik	3,92	Baik	3,79	Baik	
III	4,66	Sangat Baik	4,76	Sangat Baik	4,71	Sangat Baik	

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 2)



Tahap Validasi

Gambar 2. Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi
 Sumber: Dokumen Pribadi

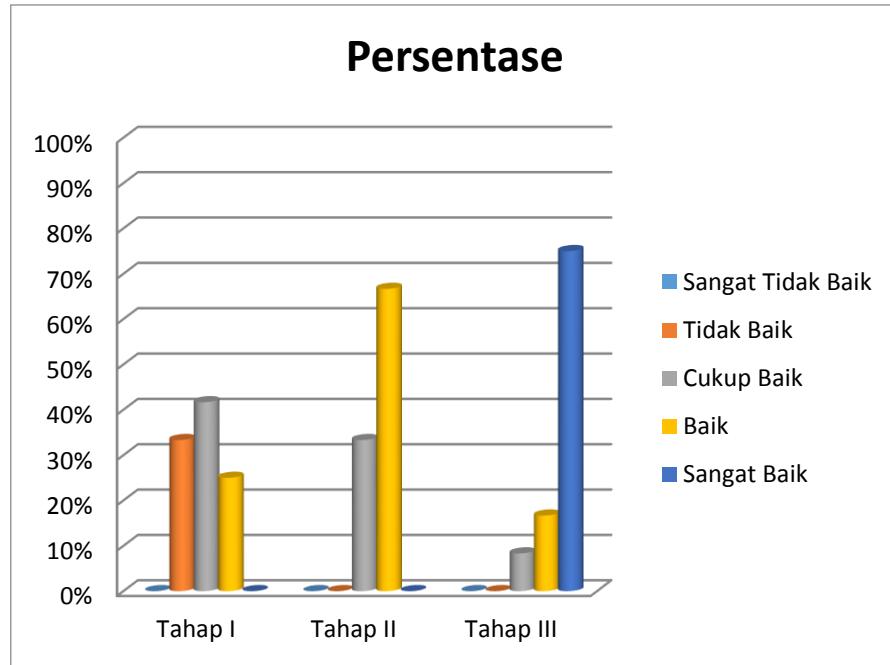
Dari tabel di atas dapat diketahui rerata skor yang didapat dari penilaian ahli materi pada masing-masing aspek dan rerata dari keseluruhan aspek. Dari dua puluh lima item penilaian kuisioner yang terbagi menjadi dua belas item untuk pernyataan yang menyangkut aspek kualitas materi dan tiga belas item untuk pernyataan yang menyangkut aspek isi materi, diperoleh rerata skor aspek kualitas materi pada tahap I adalah 2,91 yang apabila di konversi menjadikan produk media belajar yang dikembangkan pada penilaian aspek kualitas materi tahap I masuk dalam kategori “cukup baik”. Kemudian rerata skor aspek kualitas materi pada tahap II adalah 3,66 dan termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek kualitas materi pada tahap III adalah 4,66 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Rerata skor aspek isi materi pada tahap I adalah 3,15 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek isi materi pada tahap II adalah 3,92 termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek isi materi pada tahap III adalah 4,76 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap I adalah 3,03 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap II adalah 3,79 termasuk dalam kategori “baik”. Dan rerata skor keseluruhan aspek pada tahap III adalah 4,71 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi pada masing-masing aspek dan pada keseluruhan aspek (Tabel 34, 35, & 36).

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	4	33,33	0	0	0	0
Cukup Baik	5	41,67	4	33,33	1	8,33
Baik	3	25	8	66,67	2	16,67
Sangat Baik	0	0	0	0	9	75
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Untuk Memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 3)



Tahap Validasi

Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi
 Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi mengenai aspek kualitas materi pada produk media belajar tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 33,33% termasuk kategori “tidak baik”, 41,67% termasuk kategori “cukup baik”, 25% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 33,33% termasuk kategori “cukup baik”, 66,67% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak

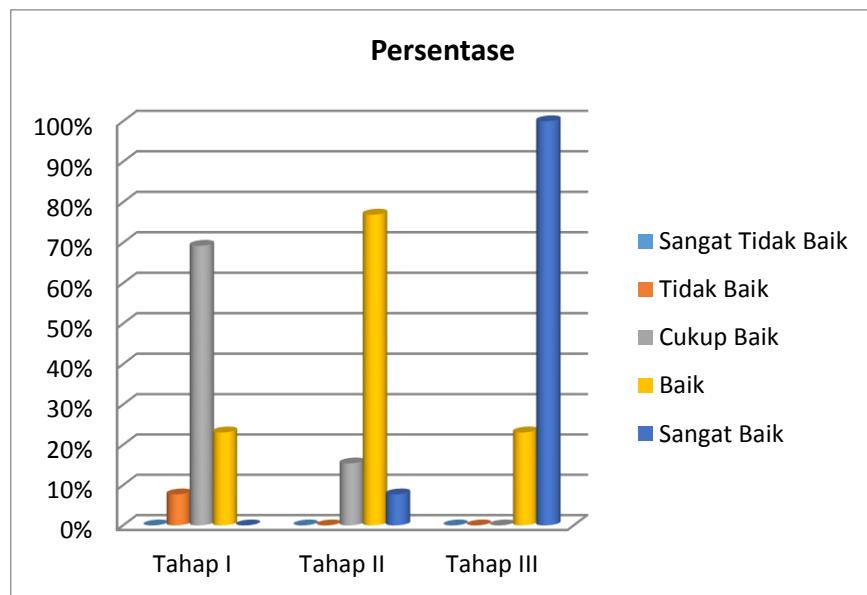
baik”, 8,33% termasuk kategori “cukup baik”, 16,67% termasuk kategori “baik”, dan 75% termasuk kategori “sangat baik”.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk aspek penilaian isi materi. (Tabel 35)

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	1	7,70	0	0	0	0
Cukup Baik	9	69,23	2	15,38	0	0
Baik	3	23,07	10	76,92	3	23,07
Sangat Baik	0	0	1	7,70	10	76,93
Jumlah	13	100	13	100	13	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 4)



Tahap Validasi

Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi
Sumber: Dokumen Pribadi

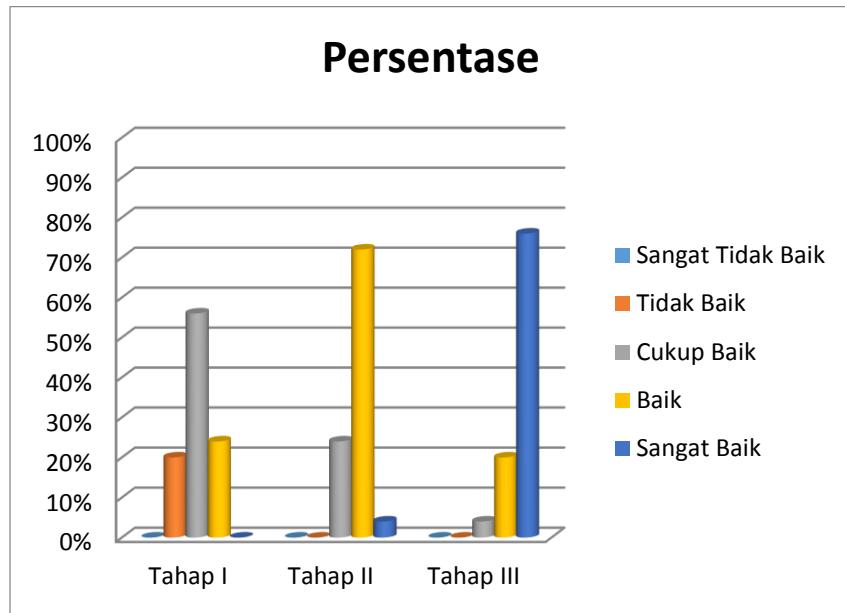
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi mengenai aspek isi materi pada produk media belajar tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 7,70% termasuk kategori “tidak baik”, 69,23% termasuk kategori “cukup baik”, 23,07% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 15,38% termasuk kategori “cukup baik”, 76,92% termasuk kategori “baik”, dan 7,70% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 23,07% termasuk kategori “baik”, dan 76,93% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain menyajikan sebaran data berdasarkan ke dua aspek di atas, peneliti juga menyajikan sebaran data secara keseluruhan aspek penilaian dari ahli materi terhadap media belajar yang dikembangkan. Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk keseluruhan aspek penilaian. (Tabel 36)

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	5	20	0	0	0	0
Cukup Baik	14	56	6	24	1	4
Baik	6	24	18	72	5	20
Sangat Baik	0	0	1	4	19	76
Jumlah	25	100	25	100	25	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 5)



Tahap Validasi

Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Materi
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi pada produk media belajar secara keseluruhan tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 20% termasuk kategori “tidak baik”, 56% termasuk kategori “cukup baik”, 24% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 24% termasuk kategori “cukup baik”, 72% termasuk kategori “baik”, dan 4% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 4% termasuk kategori

“cukup baik”, 20% termasuk kategori “baik”, dan 76% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain memberikan penilaian di atas, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media yang dikembangkan yang oleh peneliti dijadikan sebagai pedoman perbaikan. Revisi telah dilakukan sesuai dengan saran-saran yang relevan.

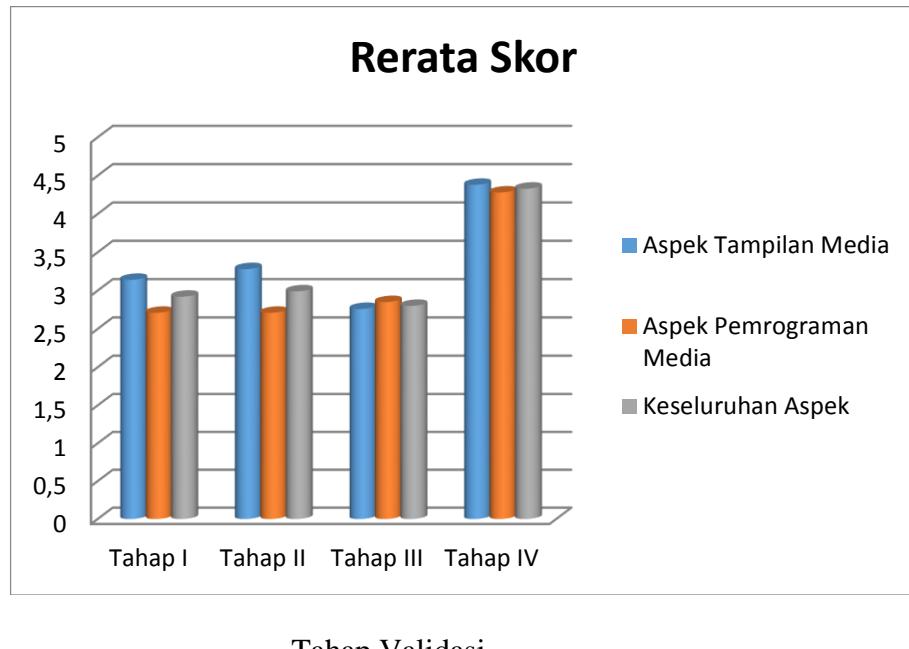
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dengan ahli media dilakukan dengan IV tahap. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap I tercantum pada tabel 12 & 13, tahap II pada tabel 15 & 16, tahap III pada tabel 18 & 19, dan tahap IV pada tabel 20 & 21. Hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh dari validasi ahli media di rangkum pada Tabel 37 berikut ini.

Tabel 37. Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media

Tahap Validasi	Aspek Tampilan Media		Aspek Pemrograman Media		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
I	3,14	Cukup Baik	2,71	Cukup Baik	2,92	Cukup Baik
II	3,28	Cukup Baik	2,71	Cukup Baik	2,99	Cukup Baik
III	2,76	Cukup Baik	2,85	Cukup Baik	2,80	Cukup Baik
IV	4,38	Sangat Baik	4,28	Sangat Baik	4,33	Sangat Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 6)



Gambar 6. Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tabel di atas dapat diketahui rerata skor yang didapat dari penilaian ahli media pada masing-masing aspek dan rerata dari keseluruhan aspek penilaian. Dari dua puluh delapan item penilaian kuisioner yang terbagi menjadi dua puluh satu item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek tampilan media dan tujuh item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek pemrograman media, diperoleh rerata skor aspek tampilan media pada tahap I adalah 3,14 yang apabila di konversi menjadikan produk media belajar yang dikembangkan pada penilaian aspek tampilan media tahap I masuk

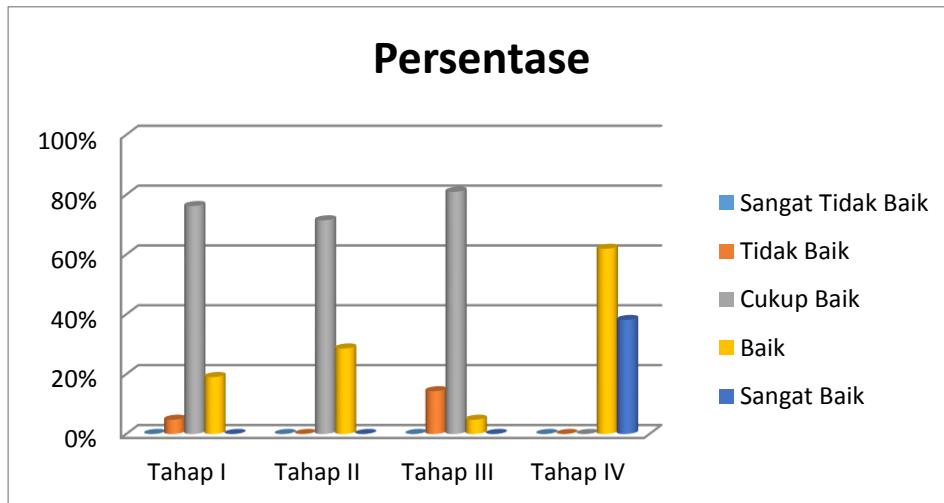
dalam kategori “cukup baik”. Kemudian rerata skor aspek tampilan media pada tahap II adalah 3,28 dan termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek tampilan media pada tahap III adalah 2,76 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek tampilan media pada tahap IV adalah 4,38 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap I adalah 2,71 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap II adalah 2,71 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap III adalah 2,85 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap IV adalah 4,28 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap I adalah 2,92 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap II adalah 2,99 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap III adalah 2,80 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap IV adalah 4,33 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi pada masing-masing aspek dan pada keseluruhan aspek (Tabel 38, 39, & 40)

Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III		Tahap IV	
	Frekuensi	Persentase (%)						
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	1	4,76	0	0	3	14,29	0	0
Cukup Baik	16	76,20	15	71,42	17	80,95	0	0
Baik	4	19,04	6	28,58	1	4,76	13	61,90
Sangat Baik	0	0	0	0	0	0	8	38,10
Jumlah	21	100	21	100	21	100	21	100

Untuk memperjelas tabel di atas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 7).



Tahap Validasi

Gambar 7. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media belajar mengenai aspek tampilan media untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat

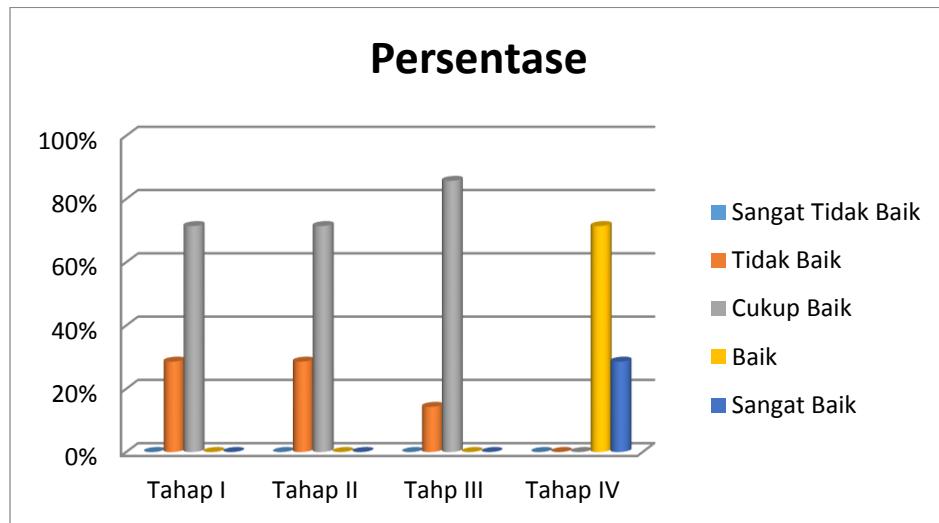
tidak baik”, 4,76% termasuk kategori “tidak baik”, 76,20% termasuk kategori “cukup baik”, 19,04% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 71,42% termasuk kategori “cukup baik”, 28,58% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 14,29% termasuk kategori “tidak baik”, 80,95% termasuk kategori “cukup baik”, 4,76% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap IV diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 61,90% termasuk kategori “baik”, dan 38,10% termasuk kategori “sangat baik”.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke empat tahap evaluasi untuk penilaian aspek pemrograman media oleh ahli media. (Tabel 39)

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III		Tahap IV	
	Frekuensi	Persentase (%)						
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	2	28,57	2	28,57	1	14,28	0	0
Cukup Baik	5	71,43	5	71,43	6	85,72	0	0
Baik	0	0	0	0	0	0	5	71,43
Sangat Baik	0	0	0	0	0	0	2	28,57
Jumlah	7	100	7	100	7	100	7	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 8)



Tahap Validasi

Gambar 8. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media belajar mengenai aspek pemrograman media untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 28,57% termasuk kategori “tidak baik”, 71,43% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 28,57% termasuk kategori “tidak baik”, 71,43% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 14,28% termasuk kategori “tidak baik”, 85,72% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”,

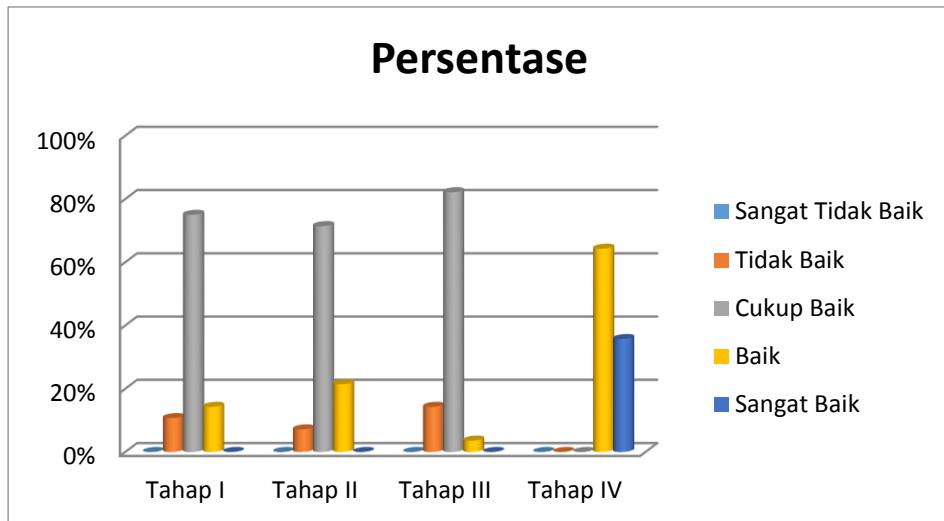
dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap IV diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 71,43% termasuk kategori “baik”, dan 28,57% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain menyajikan sebaran data berdasarkan ke dua aspek di atas, peneliti juga menyajikan sebaran data secara keseluruhan aspek penilaian dari ahli media terhadap media belajar yang dikembangkan. Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke empat tahap evaluasi untuk keseluruhan aspek penilaian. (Tabel 40)

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III		Tahap IV	
	Frekuensi	Persentase (%)						
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	3	10,72	2	7,14	4	14,28	0	0
Cukup Baik	21	75	20	71,43	23	82,14	0	0
Baik	4	14,28	6	21,43	1	3,58	18	64,28
Sangat Baik	0	0	0	0	0	0	10	35,72
Jumlah	28	100	28	100	28	100	28	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 9)



Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Media
 Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media belajar secara keseluruhan untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 10,72% termasuk kategori “tidak baik”, 75% termasuk kategori “cukup baik”, 14,28% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 7,14% termasuk kategori “tidak baik”, 71,43% termasuk kategori “cukup baik”, 21,43% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 14,28% termasuk kategori “tidak baik”, 82,14% termasuk kategori “cukup baik”, 3,58% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap IV diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk

kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 64,28% termasuk kategori “baik”, dan 35,72% termasuk kategori “sangat baik”.

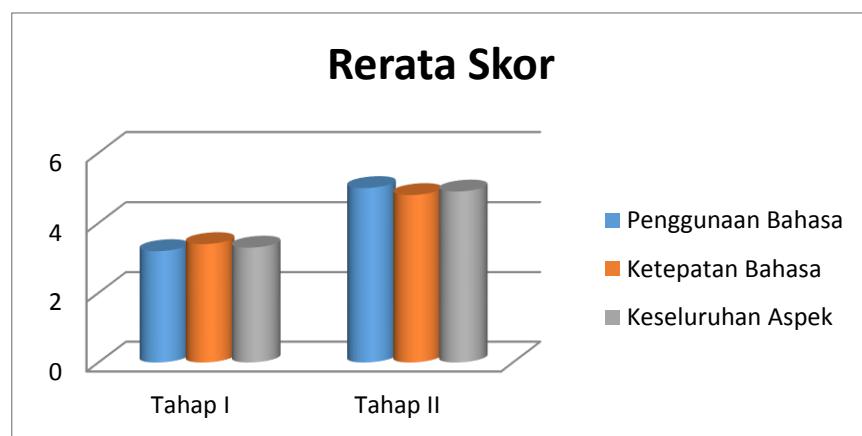
c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dengan ahli bahasa dilakukan melalui II tahap evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi bahasa oleh ahli bahasa pada tahap I tercantum pada tabel 22 & 23 lalu tahap II tercantum pada tabel 25 & 26. Kemudian hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh dari tahap validasi bahasa oleh ahli bahasa di rangkum oleh peneliti dan disajikan pada Tabel 41 berikut ini

Tabel 41. Rerata Skor Data Validasi Bahasa Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa

Tahap Validasi	Penggunaan Bahasa		Ketepatan Bahasa		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
I	3,20	Cukup Baik	3,40	Baik	3,30	Cukup Baik
II	5	Sangat Baik	4,80	Sangat Baik	4,90	Sangat Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 10)



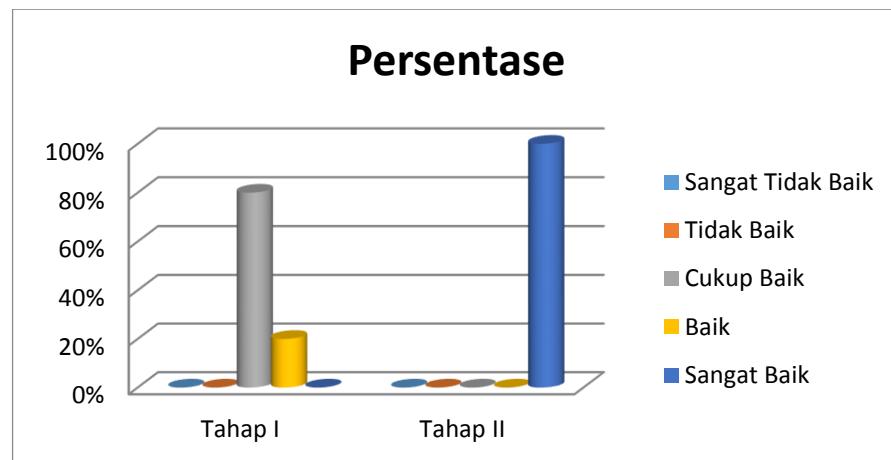
Gambar 10. Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Bahasa Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tabel di atas dapat diketahui rerata skor yang didapat dari penilaian ahli bahasa pada masing-masing aspek dan rerata dari keseluruhan aspek penilaian. Dari sepuluh item penilaian kuisioner yang terbagi menjadi lima item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek penggunaan bahasa dan lima item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek ketepatan bahasa, diperoleh rerata skor aspek penggunaan bahasa pada tahap I adalah 3,20 yang apabila di konversi menjadikan produk media belajar yang dikembangkan pada penilaian aspek penggunaan bahasa tahap I masuk dalam kategori “cukup baik”. Kemudian rerata skor aspek penggunaan bahasa pada tahap II adalah 5,00 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor aspek ketepatan bahasa pada tahap I adalah 3,40 termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek ketepatan bahasa pada tahap II adalah 4,80 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap I adalah 3,30 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap II adalah 4,90 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi pada masing-masing aspek dan pada keseluruhan aspek (Tabel 42 dan Tabel 43)

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa

Kategori	Tahap I		Tahap II	
	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0
Tidak Baik	0	0	0	0
Cukup Baik	4	80	0	0
Baik	1	20	0	0
Sangat Baik	0	0	5	100
Jumlah	5	100	5	100

Untuk memperjelas tabel di atas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 11).



Gambar 11. Diagram Batang Penilaian Aspek Penggunaan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli bahasa pada produk media belajar mengenai aspek penggunaan bahasa untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat

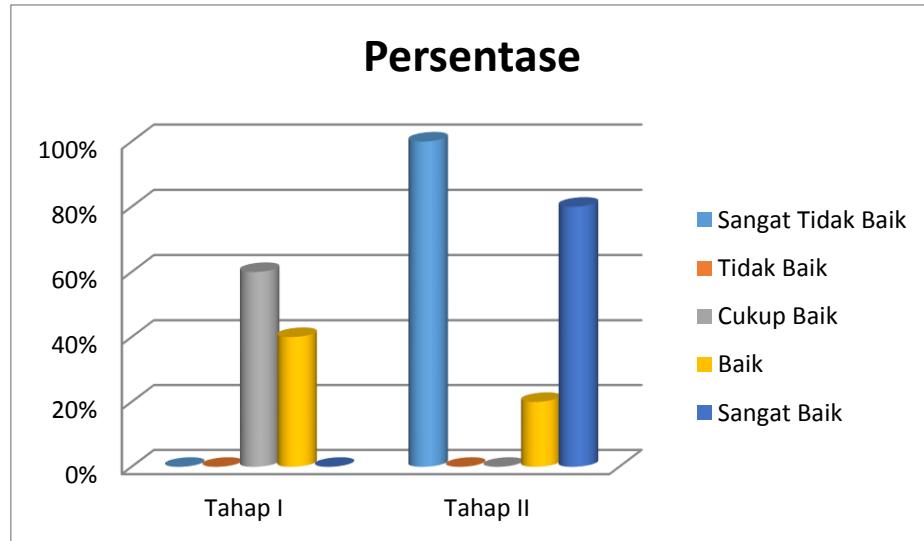
tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 80% termasuk kategori “cukup baik”, 20% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 100% termasuk kategori “sangat baik”.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke dua tahap evaluasi untuk penilaian aspek ketepatan bahasa oleh ahli bahasa. (Tabel 43)

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Ketepatan Bahasa Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa

Kategori	Tahap I		Tahap II	
	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0
Tidak Baik	0	0	0	0
Cukup Baik	3	60	0	0
Baik	2	40	1	20
Sangat Baik	0	0	4	80
Jumlah	5	100	5	100

Untuk memperjelas tabel di atas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 13).



Gambar 12. Diagram Batang Penilaian Aspek Ketepatan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli bahasa pada produk media belajar mengenai aspek ketepatan bahasa untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 60% termasuk kategori “cukup baik”, 40% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 20% termasuk kategori “baik”, dan 80% termasuk kategori “sangat baik”.

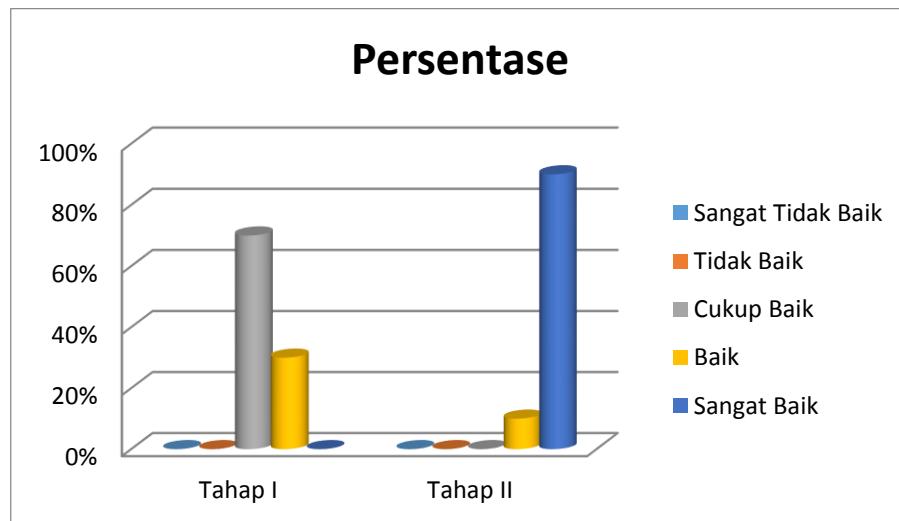
Selain menyajikan sebaran data berdasarkan ke dua aspek di atas, peneliti juga menyajikan sebaran data secara keseluruhan aspek penilaian dari ahli bahasa terhadap media belajar yang dikembangkan.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke dua tahap evaluasi untuk keseluruhan aspek penilaian. (Tabel 44)

Tabel 44. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa

Kategori	Tahap I		Tahap II	
	Frekuensi	Percentase (%)	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0
Tidak Baik	0	0	0	0
Cukup Baik	7	70	0	0
Baik	3	30	1	10
Sangat Baik	0	0	9	90
Jumlah	10	100	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 13)



Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat oleh Ahli Bahasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli bahasa pada produk media belajar secara keseluruhan untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 30% termasuk kategori “cukup baik”,

70% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 10% termasuk kategori “baik”, dan 90% termasuk kategori “sangat baik”.

d. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, kemudian produk tersebut segera diujicobakan kepada peserta didik. Data yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan dari peserta didik yang kemudian diubah menjadi data kualitatif yang menyatakan kualitas media yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga memperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan dari peserta didik terhadap produk media belajarberbasis multimedia *adobe flash player* sebagai bahan revisi produk media tersebut.

Uji coba satu lawan satu ini diikuti oleh empat peserta didik yang telah dipilih secara merata dengan bantuan dari rekomendasi guru olahraga di lokasi pengambilan data. Mereka dipilih agar dapat mewakili semua siswa yang terdiri dari beragam kemampuan. Penilaian peserta didik mengenai kualitas produk menunjukkan bahwa media belajarberbasis multimedia *adobe flash player* materi budaya hidup sehat yang dikembangkan adalah sangat baik, dengan rerata skor secara

keseluruhan 4,5. Penilaian pada uji coba satu lawan satu yang telah dilakukan ini mencakup dua puluh delapan item pada kuesioner yang terbagi menjadi sepuluh item pernyataan mengenai penilaian pada aspek tampilan, tujuh pernyataan yang menyangkut pada penilaian aspek isi, dan sebelas item pernyataan yang menyangkut penilaian pada aspek pembelajaran. Berikut ini ringkasan data penilaian dari uji coba kelompok kecil (Tabel 45).

Tabel 45. Penilaian Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu lawan satu

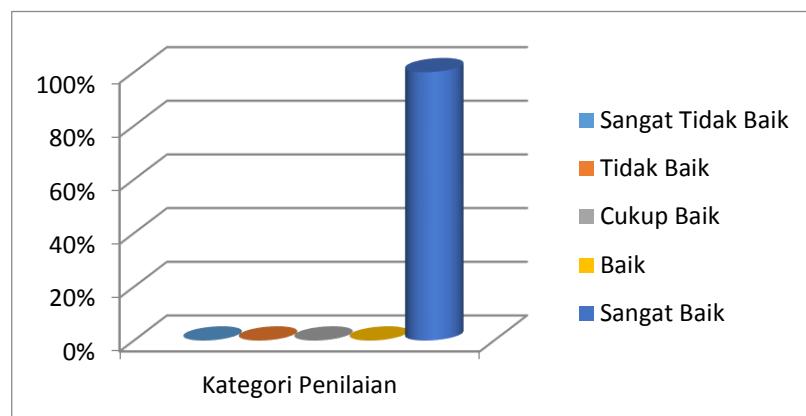
Responden	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Peserta Didik 1	4,60	SB	4,42	SB	4,45	SB	4,49	SB
Peserta Didik 2	4,70	SB	4,28	SB	4,45	B	4,47	B
Peserta Didik 3	4,70	SB	4,57	SB	4,45	B	4,57	B
Peserta Didik 4	4,40	SB	4,57	SB	4,45	B	4,47	SB
Jumlah	18,40	SB	17,84	SB	17,80	SB	18	SB
Rerata	4,6		4,46		4,45		4,50	

Untuk lebih jelasnya mengenai distribusi frekuensi data pada masing-masing aspek dan secara keseluruhan kedalam bentuk persen dari data hasil uji coba satu lawan satu yang telah dirangkum di atas, dapat dilihat pada Tabel 46-49 berikut.

Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	4	100
Total	4	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 14)



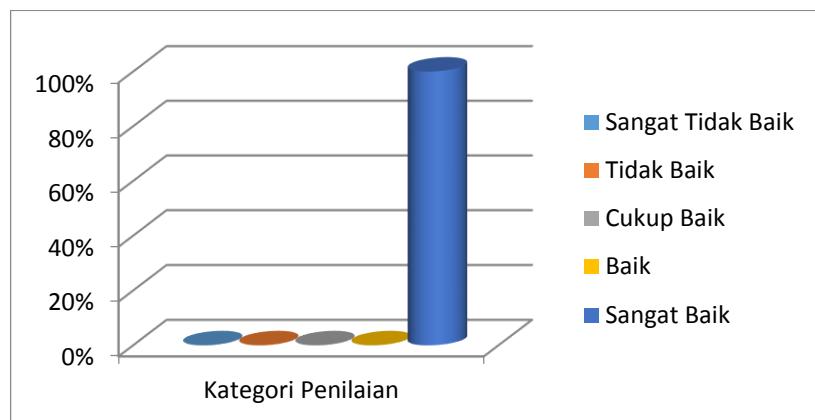
Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 47. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	4	100
Total	4	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 15)



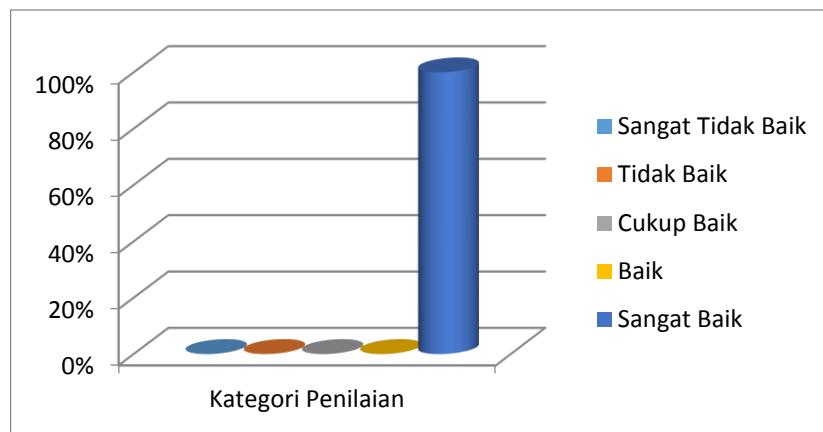
Gambar 15. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek pembelajaran.

Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	4	100
Total	4	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 16)



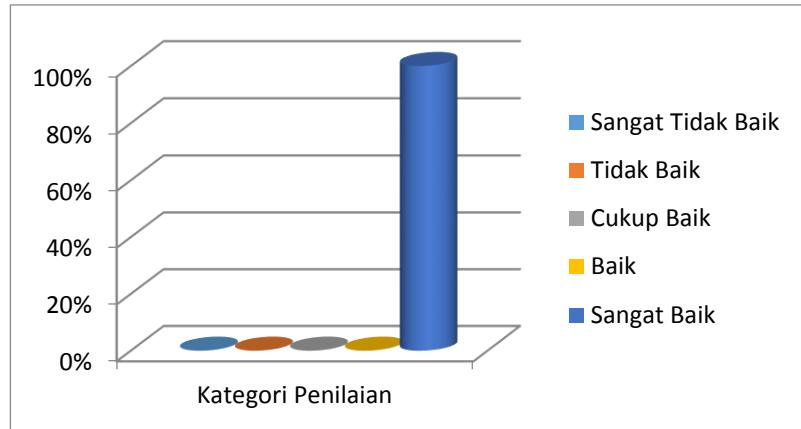
Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 49. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	4	100
Total	4	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 17)



Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Satu Lawan Satu
Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel dan diagram di atas menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian peserta didik terhadap media belajar berbasis multimedia *adobe flash player* materi budaya hidup sehat adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,60 untuk aspek tampilan, 4,46 untuk aspek isi materi, 4,45 untuk aspek pembelajaran, dan secara keseluruhan aspek penilaian didapat rerata 4,50. Dari hasil penilaian responden diperoleh persentase 100% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian pada aspek tampilan, 100% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek isi materi, 100% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek pembelajaran, sedangkan secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 100% pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa seluruh responden menyatakan kualitas media “sangat baik”.

Selain penilaian di atas, peserta didik atau responden uji coba satu lawan satu juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk

perbaikan kualitas produk pada tahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

e. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, kemudian produk tersebut segera diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan dari peserta didik yang kemudian diubah menjadi data kualitatif yang menyatakan kualitas media yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga memperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan dari peserta didik terhadap produk media belajar berbasis *adobe flash player* sebagai bahan revisi produk media tersebut.

Uji coba kelompok kecil ini diikuti oleh sepuluh peserta didik yang telah dipilih secara merata dengan bantuan dari rekomendasi guru olahraga di lokasi pengambilan data. Mereka dipilih agar dapat mewakili semua siswa yang terdiri dari beragam kemampuan. Penilaian peserta didik mengenai kualitas produk menunjukkan bahwa media belajar berbasis multimedia *adobe flash player* materi budaya hidup sehat yang dikembangkan adalah sangat baik, dengan rerata skor secara keseluruhan 4,26. Penilaian pada uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan ini mencakup dua puluh delapan item pada kuesioner yang terbagi menjadi sepuluh item pernyataan mengenai penilaian pada

aspek tampilan, tujuh pernyataan yang menyangkut pada penilaian aspek isi, dan sebelas item pernyataan yang menyangkut penilaian pada aspek pembelajaran. Berikut ini ringkasan data penilaian dari uji coba kelompok kecil (Tabel 50).

Tabel 50. Penilaian Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

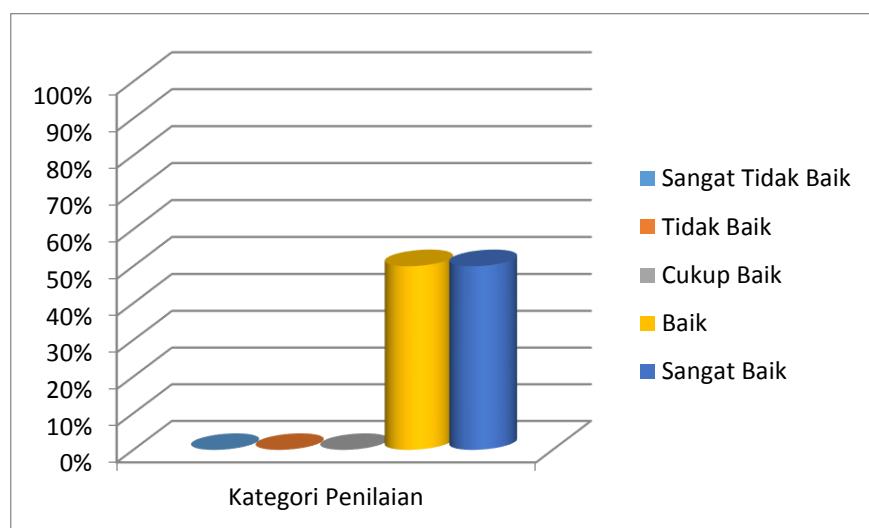
Responden	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Peserta Didik 1	4,40	SB	4,42	SB	4,54	SB	4,45	SB
Peserta Didik 2	4,00	B	4,00	B	4,00	B	4,00	B
Peserta Didik 3	4,20	B	4,42	SB	4,00	B	4,20	B
Peserta Didik 4	4,60	SB	4,28	SB	4,00	B	4,29	SB
Peserta Didik 5	4,30	SB	4,42	SB	4,27	SB	4,33	SB
Peserta Didik 6	4,50	SB	4,42	SB	4,45	SB	4,45	SB
Peserta Didik 7	4,50	SB	4,42	SB	4,36	SB	4,42	SB
Peserta Didik 8	4,00	B	3,57	B	4,00	B	3,85	B
Peserta Didik 9	4,00	B	4,42	SB	4,72	SB	4,38	SB
Peserta Didik 10	4,20	B	4,14	B	4,45	SB	4,26	SB
Jumlah	42,70	SB	42,51	SB	42,79	SB	42,63	SB
Rerata	4,27		4,25		4,27		4,26	

Untuk lebih jelasnya mengenai distribusi frekuensi data pada masing-masing aspek dan secara keseluruhan kedalam bentuk persen dari data hasil uji coba kelompok kecil yang telah dirangkum di atas, dapat dilihat pada Tabel 51-54 berikut.

Tabel 51. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	5	50
Sangat Baik	5	50
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 18)



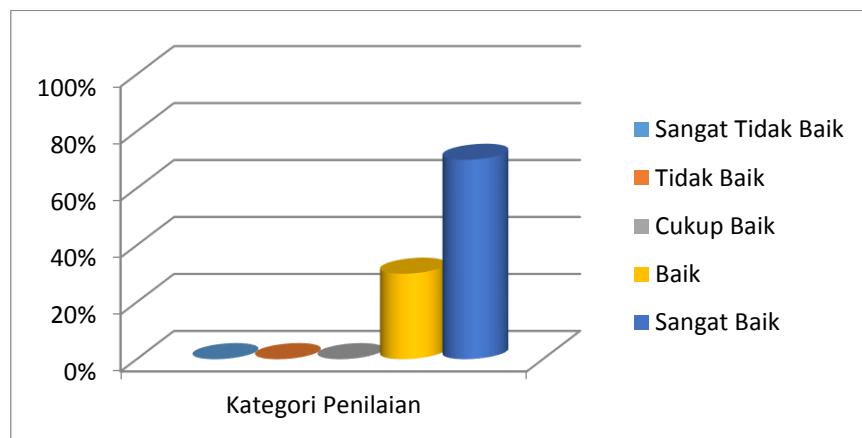
Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	3	30
Sangat Baik	7	70
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 19)



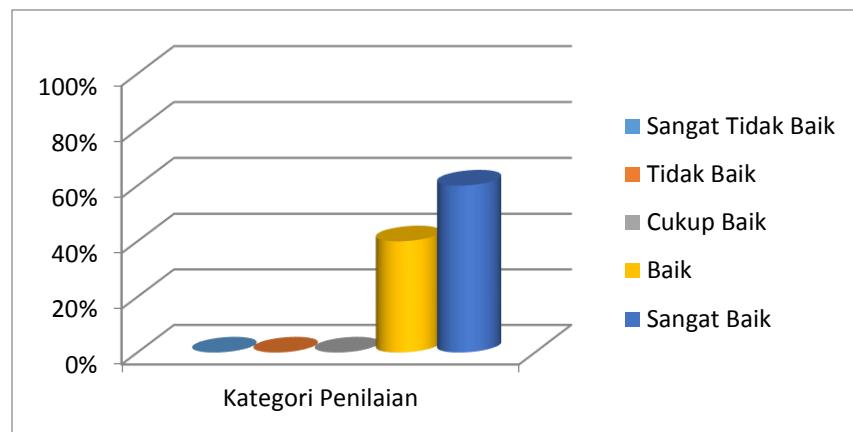
Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek pembelajaran.

Tabel 53. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	4	40
Sangat Baik	6	60
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 20)



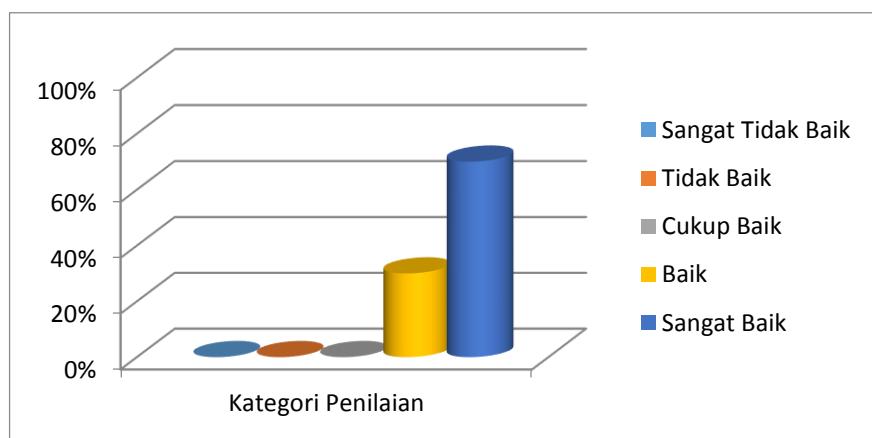
Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	3	30
Sangat Baik	7	70
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (Gambar 21)



Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Budaya Hidup Sehat pada Uji Coba Kelompok Kecil
 Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel dan diagram di atas menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian peserta didik terhadap media belajar berbasis multimedia *adobe flash player* materi budaya hidup sehat adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,27 untuk aspek tampilan, 4,25 untuk aspek isi materi, 4,27 untuk aspek pembelajaran, dan secara keseluruhan aspek penilaian didapat rerata 4,26. Dari hasil penilaian responden diperoleh persentase 50% pada kategori “baik” dan 50% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian pada aspek tampilan, 30% pada kategori “baik” dan 70% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek isi materi, 40% pada kategori “baik” dan 60% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek pembelajaran, sedangkan secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 30% pada kategori “baik” dan 70% pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa tiga dari sepuluh responden menyatakan

bahwa kualitas media yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik, dan tujuh dari sepuluh responden menyatakan sangat baik.

Selain penilaian di atas, peserta didik atau responden uji coba kelompok kecil juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas produk.

3. Revisi Produk

a. Data Analisis Kebutuhan

Permasalahan-permasalahan yang terjadi terutama pada proses pembelajaran di sekolah tidak akan teridentifikasi dengan sendirinya tanpa ada analisis atau pengamatan pada proses pembelajaran sebelumnya. Untuk itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara menganalisis proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan secara langsung di lapangan, wawancara dengan pihak terkait, dan melakukan studi pustaka.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMA/MA terdiri dari teori dan praktik. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan diselenggarakan selama 2 JP (jam pelajaran) per minggu. 2 JP jika digunakan dalam penyampaian praktik pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tentunya akan mudah memanfaatkan waktu tersebut untuk menyampaikan materi. Kesulitan yang dihadapi oleh para guru adalah ketika harus menyampaikan materi teori yang ada dalam mata pelajaran

pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Melalui pengamatan langsung dan hasil wawancara dengan beberapa pendidik yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bahwa materi teori hanya menggunakan buku pegangan yang dimiliki dan menyampaikannya secara lisan dengan papan tulis sebagai medianya. Hal tersebut perlu sebuah solusi agar materi teori yang disampaikan dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik, karena materi mengenai budaya hidup sehat pada kelas X yang membahas tentang bahaya narkoba sangat penting sebagai langkah awal untuk pencegahan penggunaan narkoba. Tidak semua guru memiliki kemampuan untuk memahami apa itu narkoba serta bahayanya. Mencari melalui internet pun tidak semudah yang difikirkan dan tidak semua guru memahami bagaimana cara menggunakan internet.

Melalui pengamatan dan data yang diperoleh, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas X SMA/SMK/MA khususnya materi budaya hidup sehat tentang bahaya narkoba. Besar harapan peneliti jika produk yang dihasilkan dapat membantu proses belajar dan mengatasi permasalahan peserta didik maupun guru dalam menyampaikan materi.

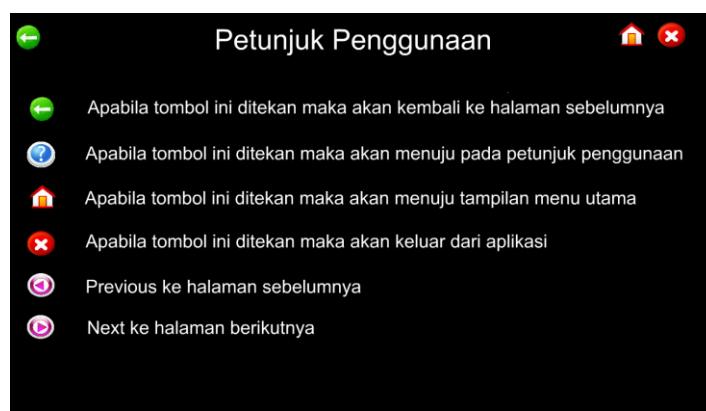
b. Deskripsi Produk Awal

Setelah mata pelajaran dan materi yang akan dikembangkan di tentukan, kemudian dilanjutkan dengan proses mendesain produk

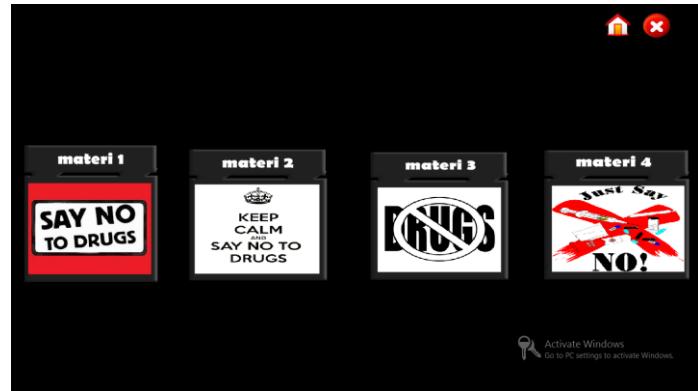
yaitu dengan mengumpulkan sumber materi yang akan dimediatekan, menyiapkan *software* pengolah media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan media, serta mengambil isi materi yang sesuai dengan konsep materi yang akan dimediatekan. Setelah melalui proses pengembangan desain dan pembuatan produk awal, maka dihasilkan produk awal berupa media belajar materi budaya hidup sehat untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi budaya hidup sehat sebelum di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Gambar 22 -34)



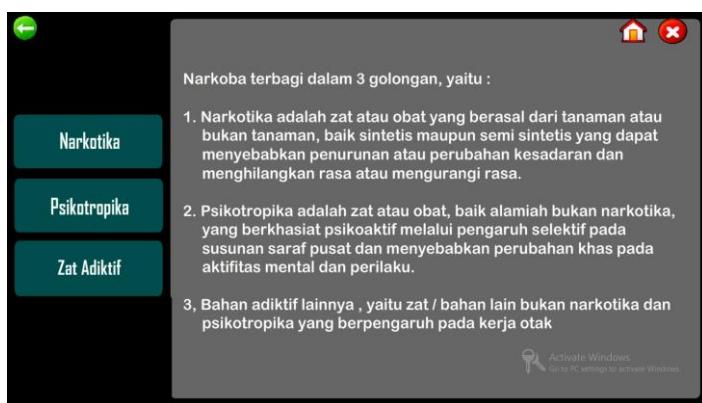
Gambar 22. Halaman Utama Produk Awal



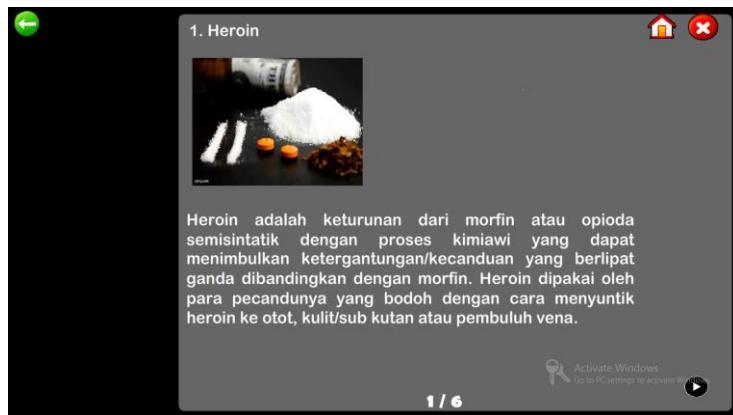
Gambar 23. Petunjuk Penggunaan Menu Produk Awal



Gambar 24. Tampilan Menu Produk Awal



Gambar 25. Tampilan Materi 1 Produk Awal



2. Kokain



Kokain adalah bubuk kristal putih yang didapat dari ekstraksi serta isolasi daun coca (*erythroxylon coca*) yang dapat menjadi perangsang pada sambungan syaraf dengan cara/teknik diminum dengan mencampurnya dengan minuman, dihisap seperti rokok, disuntik ke pembuluh darah, dihirup dari hidung dengan pipa kecil, dan beragam metode lainnya.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

2 / 6

3. Ganja



Marijuana adalah tanaman semak/perdu yang tumbuh secara liar di hutan yang mana daun, bunga, dan biji kanabis berfungsi untuk relaksan dan mengatasi keracunan ringan (intoksikasi ringan). Zat getah ganja/THC (delta-9 tetra hidrocannabinol) yang kering bernama hasis, sedangkan jika dicairkan menjadi minyak kanabasis. Minyak tersebut sering digunakan sebagai campuran rokok atau lintungan tembakau yang disebut sebagai cimenk, cimeng, cimenx, joint, spleft, dan sebagainya.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

3 / 6

4. Opium



Opiat atau opium adalah bubuk yang dihasilkan langsung oleh tanaman yang bernama poppy/*papaver somniferum* di mana di dalam bubuk haram tersebut terkandung morfin yang sangat baik untuk menghilangkan rasa sakit dan kodein yang berfungsi sebagai obat antitusif.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

4 / 6

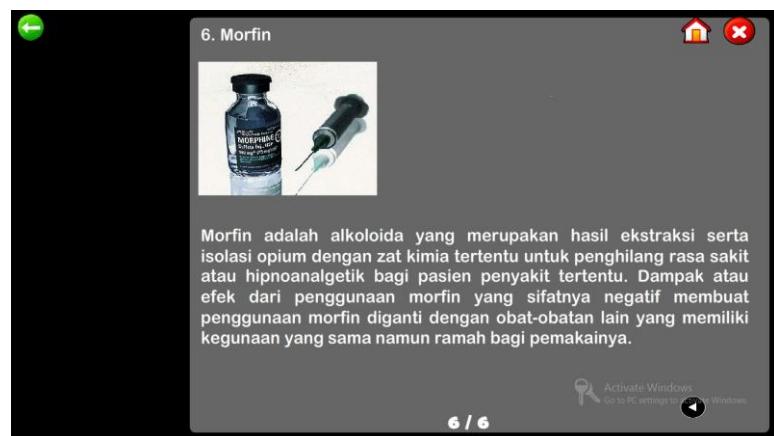
5. Kodein



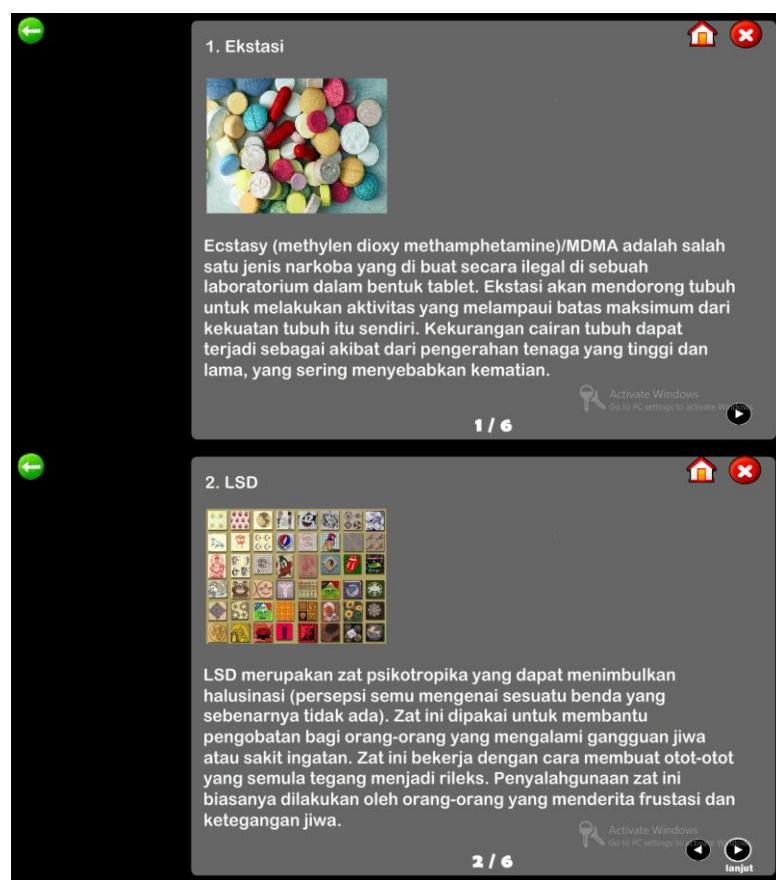
Kodein adalah sejenis obat batuk yang digunakan oleh dokter, namun dapat menyebabkan ketergantungan/efek adiksi sehingga peredarannya dibatasi dan diawasi secara ketat. Kodein suatu golongan opium alam yang banyak digunakan di Amerika Serikat. Nama lain obat satu ini adalah methylmorphine. Dinamakan seperti itu karena kodein diperoleh dari morfin yang melalui proses metilasi.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

5 / 6



Gambar 26. Tampilan Materi Narkotika Produk Awal



3. Flunitrazepam



Psikotropika jenis ini berkhasiat untuk pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan untuk tujuan ilmu pengetahuan namun memiliki potensi sindroma sedang terhadap ketergantungan

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows
lanjut

3 / 6

4. Amfetamin



Kita seringkali mendengar pemberitaan di media massa mengenai penjualan barang-barang terlarang, seperti ekstasi dan shabu. Ekstasi dan shabu adalah hasil sintesis dari zat kimia yang disebut amfetamin. Jadi, zat psikotropika, seperti ekstasi dan shabu tidak diperoleh dari tanaman melainkan hasil sintesis. Pemakaian zat-zat tersebut akan menimbulkan gejalagejala berikut: siaga, percaya diri, euphoria (perasaan gembira berlebihan), banyak bicara, tidak mudah lelah, tidak nafsu makan, berdebar-debar, tekanan darah menurun, dan napas cepat.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows
lanjut

4 / 6

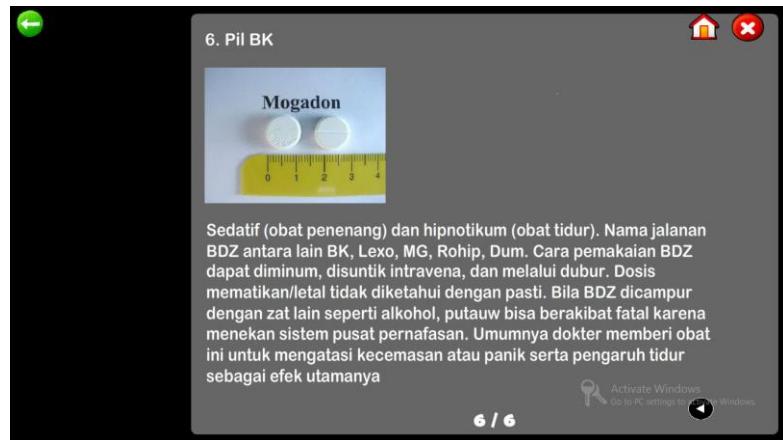
5. Metamfetamin



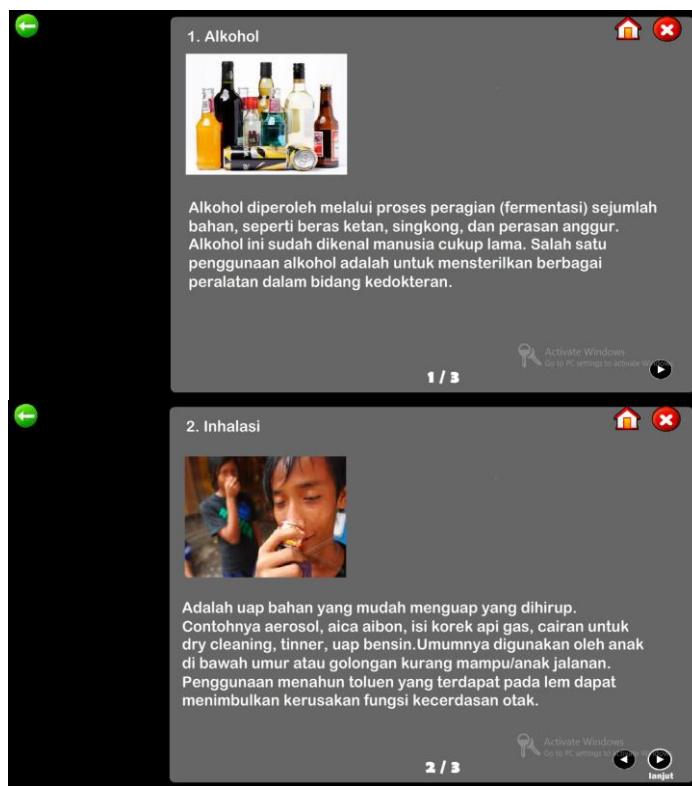
Shabu merupakan senyawa turunan dari amphetamine dan ephedrine. Shabu menyebabkan peningkatan secara drastis hormon dopamine, serotonin, dan noradrenalin dalam otak dan saraf. Senyawa methamphetamine sebenarnya sudah lama digunakan oleh para dokter untuk mengobati pasien berpenyakit narcolepsy/kelainan tidur dan attention deficit hyperactive disorder. Bahan dasar methamphetamine berbentuk kristal yang dapat dihisap seperti crack.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows
lanjut

5 / 6



Gambar 27. Tampilan Materi Psikotropika Produk Awal





Gambar 28. Tampilan Materi Zat Adiktif Produk Awal

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional

Narkotika dan obat terlarang serta zat adiktif / psikotropika dapat menyebabkan efek dan dampak negatif bagi pemakainya. Dampak yang negatif itu sudah pasti merugikan dan sangat buruk efeknya bagi kesehatan mental dan fisik. Meskipun demikian terkadang beberapa jenis obat masih dipakai dalam dunia kedokteran, namun hanya diberikan bagi pasien-pasien tertentu, bukan untuk dikonsumsi secara umum dan bebas oleh masyarakat. Oleh karena itu obat dan narkotik yang disalahgunakan dapat menimbulkan berbagai akibat yang beraneka ragam.

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional

1. Akan banyak uang yang dibutuhkan untuk penyembuhan dan perawatan kesehatan pecandu jika tubuhnya rusak digerogoti zat beracun.
2. Dikucilkan dalam masyarakat dan pergaulan orang baik-baik. Selain itu biasanya tukang cuci narkoba akan bersikap anti sosial.
3. Kesempatan belajar hilang dan mungkin dapat dikeluarkan dari sekolah atau perguruan tinggi alias DO / drop out.
4. Tidak dipercaya lagi oleh orang lain karena umumnya pecandu narkoba akan gemar berbohong dan melakukan tindak kriminal.
5. Bisa dijebloskan ke dalam tembok derita / penjara yang sangat menyiksa lahir batin.

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional

1. Gangguan Pada Jantung

2. Gangguan Pada Traktur Urinarius

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

1 / 4

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

1 / 3

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

1 / 3

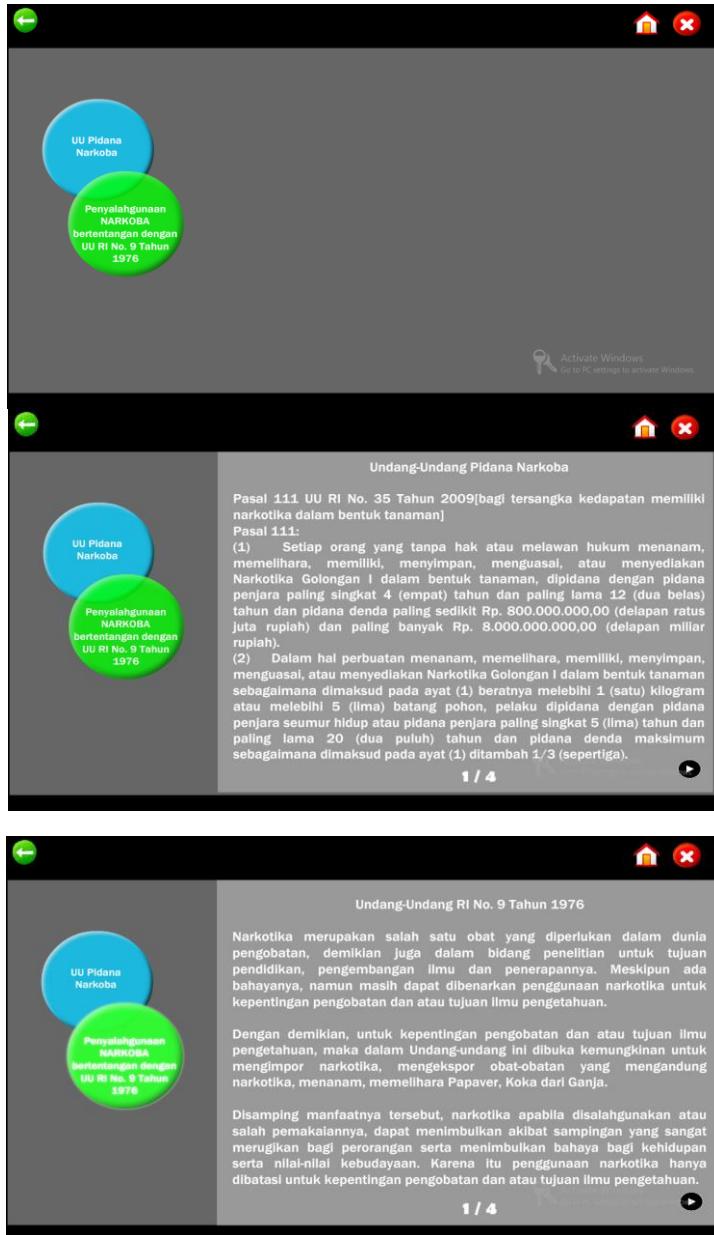
Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

1 / 4

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows

Gambar 29. Tampilan Materi 2 Produk Awal



Gambar 30. Tampilan Materi 3 Produk Awal



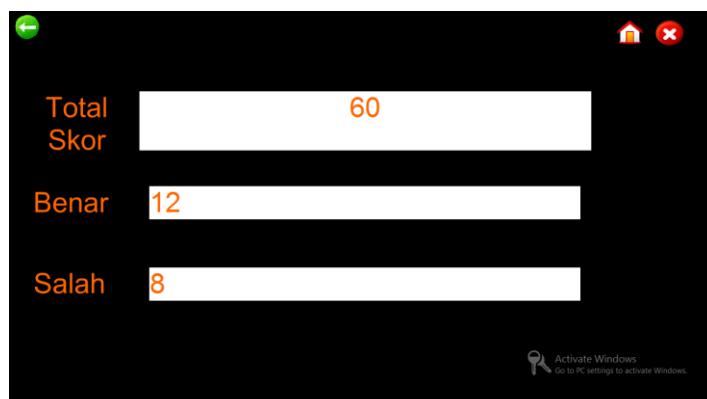
Gambar 31. Tampilan Materi 4 Produk Awal



Gambar 32. Profil Produk Awal



Gambar 33. Tampilan Menu Kompetensi Produk Awal



Gambar 34. Tampilan Evaluasi Produk Awal

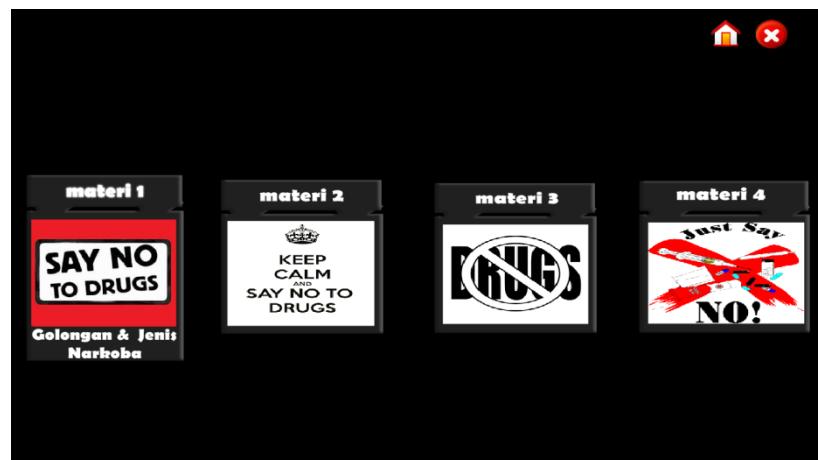
c. Revisi

1) Revisi Berdasarkan Ahli Materi

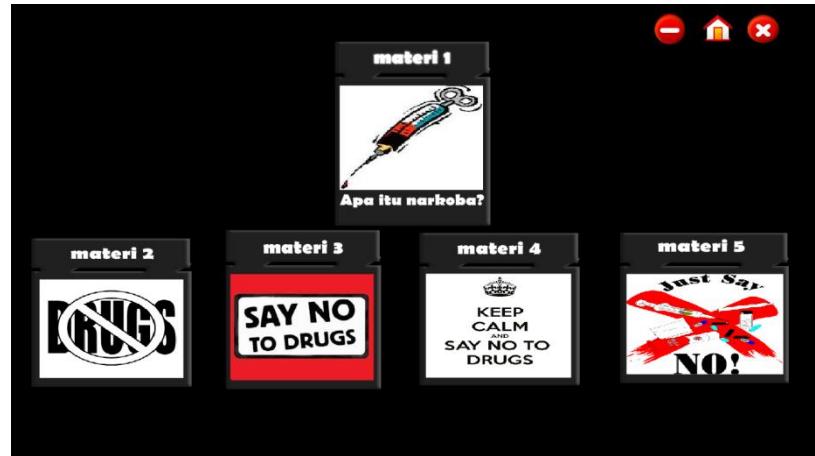
a) Tahap I

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi materi tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli materi adalah sebagai berikut:

Menurut ahli materi, susunan pada materi belum urut dan perlu ditambahkan materinya mengenai apa itu narkoba. Materi tentang apa itu narkoba menjadi berada diurutan paling awal sebagai pengenalan materi kepada peserta didik.



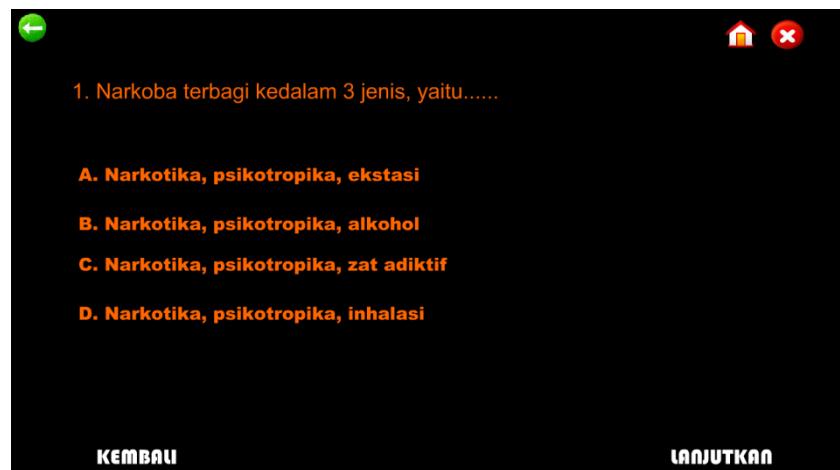
Sebelum



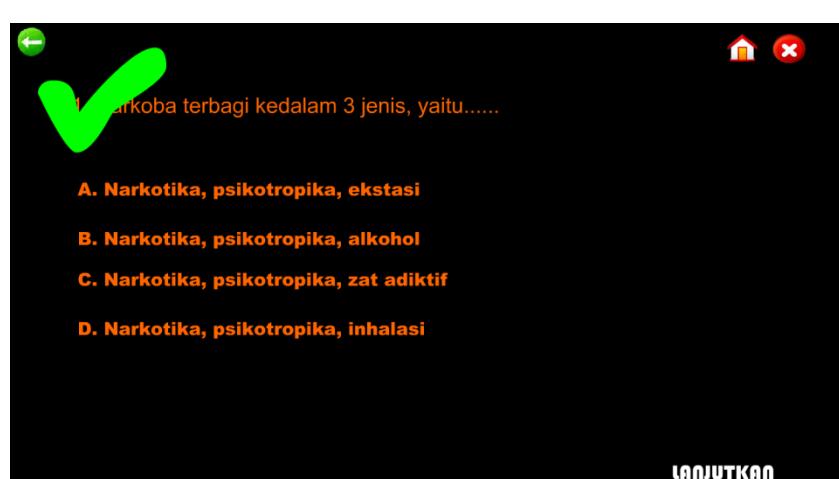
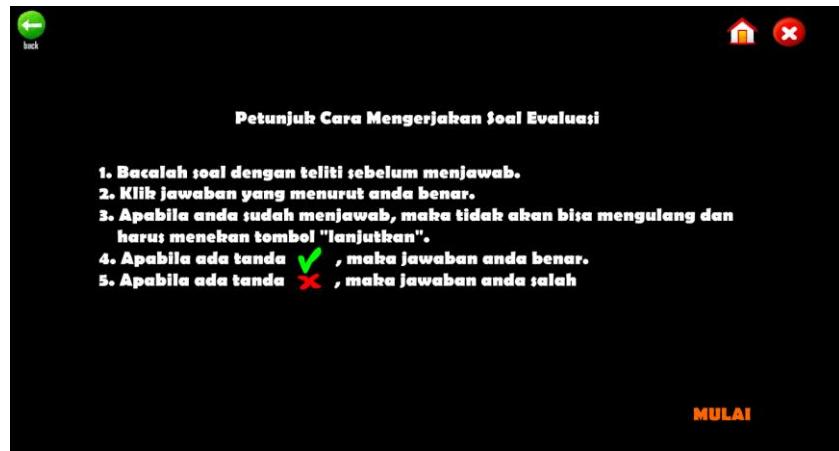
Setelah

Gambar 35. Perubahan Tampilan Menu Materi

Ahli materi menyarankan agar memberikan petunjuk penggeraan evaluasi dan penguatan pada soal evaluasi dan memberikan kunci jawaban pada evaluasi.



Sebelum



Setelah

Gambar 36. Perubahan Tampilan Pada Evaluasi

b) Tahap II

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi produk tahap II yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap II berdasarkan saran ahli materi adalah sebagai berikut:

Ahli materi menyarankan untuk menambahkan materi pada materi dampak penyalahgunaan narkoba secara langsung agar

diberikan keterangan yang pada awalnya hanya menampilkan gambar saja.



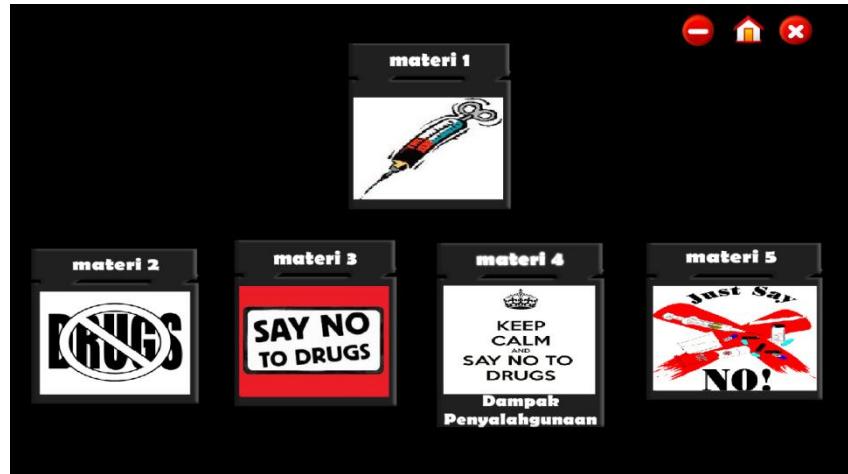
Sebelum



Setelah

Gambar 37. Perubahan Tampilan Materi Dampak Secara Langsung

Ahli materi menyarankan pada tampilan menu materi pada materi 4 perlu ditambahkan keterangan untuk memperjelas materi yang akan ditampilkan.



Sebelum



Setelah

Gambar 38. Perubahan Tampilan Menu Materi

c) **Tahap III**

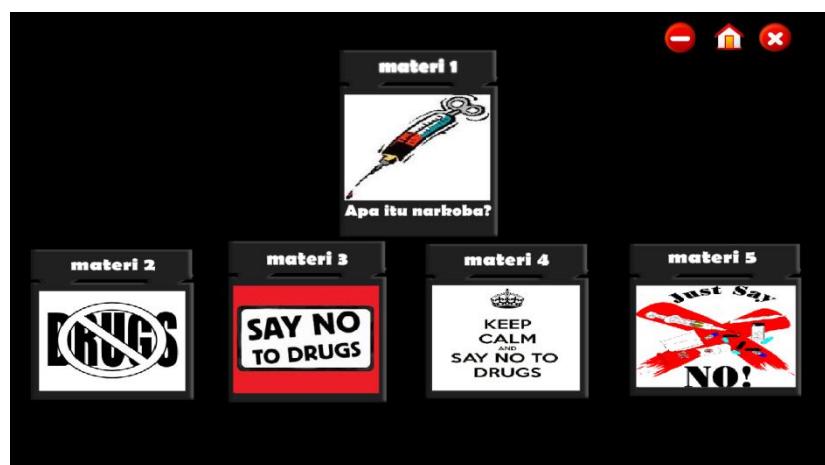
Pada tahap validasi III oleh ahli materi, peneliti mendapat penilaian “sangat baik” dan produk yang ditampilkan dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

2) Revisi Berdasarkan Ahli Media

a) Tahap I

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar dari ahli media pada saat validasi produk tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap I berdasarkan saran ahli media adalah sebagai berikut:

Menurut ahli media, masih terdapat banyak kekurangan yaitu pada struktur penyusunan materi yang seharusnya dimulai dari akibat yang ditibukan oleh narkoba.



Sebelum



Setelah

Gambar 39. Perubahan Tampilan Menu Materi

Menurut ahli media, sebaiknya diberikan intro untuk mengenalkan media belajar yang ingin disampaikan, karena pada saat melakukan penilaian tahap I ini, media yang dibuat tidak menggunakan intro. Jadi ketika membuka produk yang dibuat langsung menuju ke menu utama.



Sebelum



Setelah

Gambar 40. Perubahan Tampilan Awal Produk

b) Tahap II

Ahli media memberikan saran agar *background* diganti karena tujuan pengembangan media ini ditujukan kepada peserta didik di sekolah bukan untuk mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media juga memberikan saran agar diberi nomor pada setiap kotak menu untuk mempermudah penggunaan media, serta mengubah gambar pada kotak menu evaluasi, materi, dan profil yang dikarenakan tidak sesuai dengan maksud menu tersebut.



Sebelum



Setelah

Gambar 35. Perubahan Tampilan Menu Utama

c) Tahap III

Menurut ahli media, ada kekurangan pada tampilan awal/intro dari produk yang dibuat yaitu kurangnya variasi warna dan gambar, karena terlalu polos dan gelap.



Sebelum



Setelah

Gambar 41. Perubahan Tampilan Pada Intro

Saran yang diberikan oleh ahli media pada tampilan *background* yang terdapat pada materi perlu diganti dengan warna yang lebih kepada warna alam, karena pada dasarnya manusia lebih menyukai warna alam.



Sebelum



Setelah

Gambar 42. Perubahan Tampilan Pada *Background* Materi

d) Tahap IV

Secara keseluruhan ahli media memberikan penilaian “sangat baik” dan menyatakan layak untuk diujicobakan tanpa melakukan revisi untuk kedua produk gambar tersebut pada validasi tahap IV. Sehingga kedua produk segera digunakan untuk diujicobakan pada responden.

3) Revisi Berdasarkan Ahli Bahasa

a) Tahap I

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi bahasa tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli bahasa di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Menurut ahli bahasa masih banyak terdapat ejaan yang salah dan perlu untuk diperbaiki pada semua halaman media. Selain itu, ahli bahasa juga menyarankan agar pemilihan ukuran dan jenis huruf untuk diperhatikan agar pengguna dapat membacanya dengan lebih jelas.

b) Tahap II

Pada tahap validasi II oleh ahli bahasa, peneliti mendapat penilaian “sangat baik” dan produk yang ditampilkan dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

4) Revisi Menurut Hasil Uji Coba

Berdasarkan data uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil dapat diketahui bahwa hasil penilaian secara keseluruhan menunjukkan hasil sangat baik. Sehingga pada produk media belajar materi budaya hidup sehat ini tidak dilakukan revisi.

B. Pembahasan

Pada tahap awal pengembangan media ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal media belajar untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi budaya hidup sehat bagi peserta didik SMA/SMK/MA kelas X. Dalam proses pengembangannya sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu melalui berbagai perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pembuatan produk tersebut dikembangkan dengan bantuan *software Adobe Flash CS 3*. Setelah produk awal dihasilkan, peneliti melakukan validasi materi,

media, dan bahasa kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang telah disetujui oleh pembimbing. Selain itu, produk juga diujicobakan melalui dua tahap yaitu uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil.

Proses validasi kepada ahli materi menghasilkan data-data yang dapat digunakan sebagai acuan revisi produk awal. Validasi kepada ahli materi ini dilakukan melalui III tahap. Pada tahap I, ahli materi menemukan beberapa kesalahan dan kemudian memberikan saran, komentar, serta masukan yang dijadikan sebagai dasar revisi tahap I untuk kembali divalidasi pada tahap ke II. Pada tahap II ahli materi kembali memberikan beberapa saran, masukan, dan komentar mengenai kesalahan dan ketidaksesuaian pada produk yang dikembangkan kemudian dilakukan revisi untuk tahap selanjutnya. Pada validasi materi tahap III menghasilkan produk yang siap di ujicobakan dari segi materi. Selain memvalidasikan produk kepada ahli materi, peneliti juga melakukan validasi media kepada ahli media. Proses validasi dengan ahli media ini melalui IV tahap, yaitu tahap I, II, dan III masih diperlukan revisi produk untuk tahap selanjutnya, dan pada tahap validasi IV dihasilkan produk yang siap dari segi media. Setelah melakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan validasi kepada ahli bahasa untuk menilai bahasa yang digunakan dalam media yang dibuat. Proses validasi dengan ahli bahasa ini melalui II tahap, yaitu tahap I masih diperlukan revisi produk untuk tahap selanjutnya dan pada tahap validasi II dihasilkan produk yang siap dari segi bahasa. Setelah semua rangkaian validasi sudah

dilakukan maka didapatkan produk yang layak dan siap untuk diujicobakan. Kemudian peneliti segera melakukan uji coba, uji coba tersebut dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil. Data yang didapat dari uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil didapat data penilaian dari peserta didik yang dijadikan dasar untuk melakukan revisi akhir produk. Setelah revisi akhir didapat produk akhir media belajar materi budaya hidup sehat yang siap dipergunakan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA/SMK/MA kelas X.

Kualitas media yang dikembangkan ini masuk dalam kriteria sangat baik secara keseluruhan aspek. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis penilaian “sangat baik” oleh ahli materi, “sangat baik” oleh ahli media, “sangat baik” oleh ahli bahasa, serta “sangat baik” oleh para peserta didik yang dijadikan sebagai responden pada proses uji coba. Selain itu, hal tersebut juga dapat diketahui melalui komentar dan saran yang diberikan oleh peserta didik yaitu peserta didik merasa lebih tertarik dan memahami materi yang dijelaskan dengan bantuan media tersebut. Bahkan ada beberapa peserta didik yang menjadi sangat tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai materi yang dimediakan setelah melihat, mempelajari, dan mencoba materi tersebut dengan bantuan media belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Ada beberapa hal yang menurut peserta didik menjadi kelebihan dari produk tersebut. Diantaranya adalah media belajar yang menampilkan

video dari materi yang diajarkan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang bahaya narkoba yang bisa diimajinasikan melalui gambar dan video yang terdapat di dalam media. Selain itu, media tersebut juga dinilai sangat mudah untuk penggunaannya. Pemilihan materi yang dimediakan juga sangat menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih. Kelebihan lain yang diketahui dari hasil penelitian bahwa produk yang dikembangkan berkualitas sangat baik.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, menurut peneliti, produk yang dikembangkan ini masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya adalah video yang ditampilkan belum maksimal dan belum mencakup keseluruhan materi tentang budaya hidup sehat yaitu bahaya narkoba.

Dengan adanya beberapa kelemahan-kelemahan tersebut, perbaikan dan upaya pengembangan-pengembangan selanjutnya dapat dilakukan. Kenyataan tersebut semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakan pembenahan lebih lanjut.

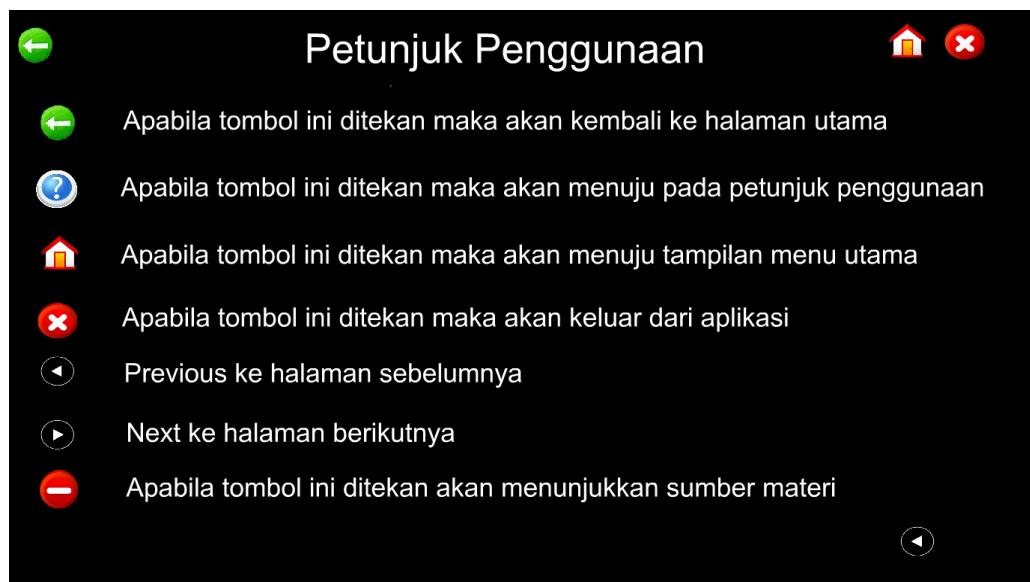
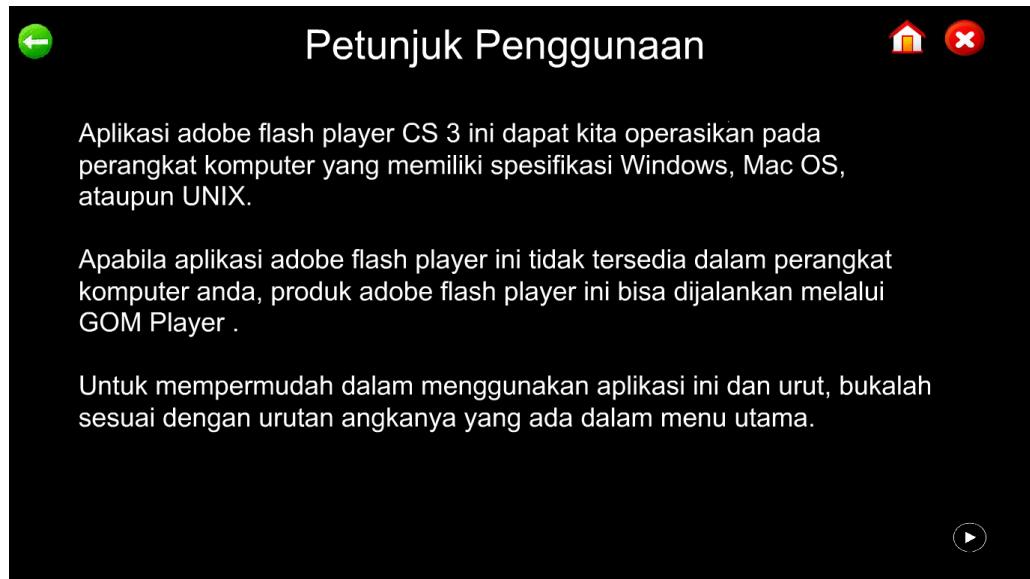
Berikut peneliti tampilkan gambar produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.



Gambar 43. Tampilan Halaman Awal Produk Akhir



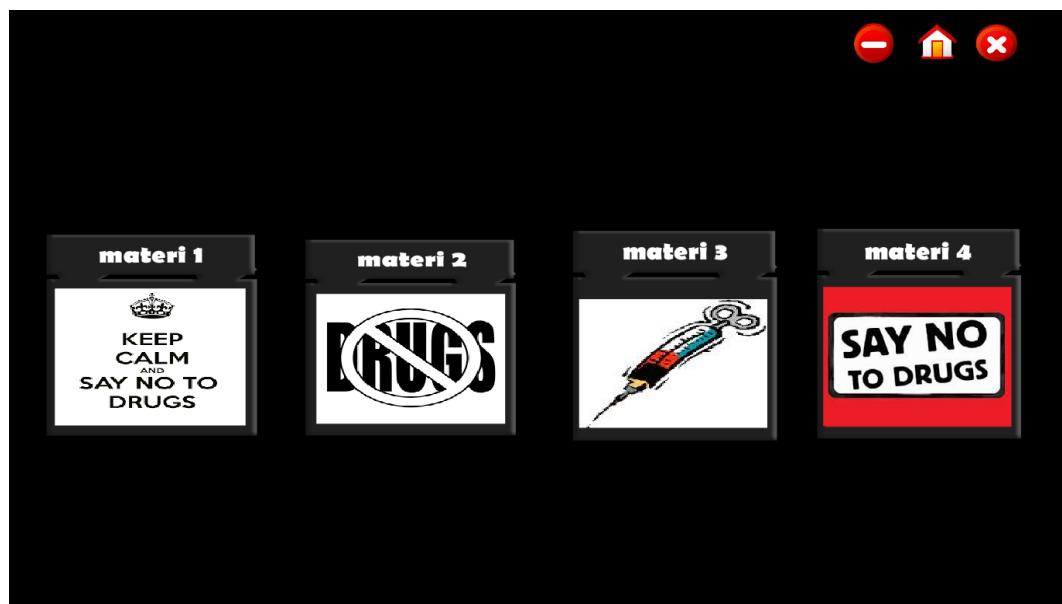
Gambar 44. Tampilan Halaman Utama Produk Akhir



Gambar 45. Tampilan Petunjuk Penggunaan Produk Akhir



Gambar 46. Tampilan Kompetensi Produk Akhir



Gambar 47. Tampilan Menu Materi Produk Akhir

Tetapi, bila penggunaan narkoba dihentikan, ini akan mengubah semua susunan dan keseimbangan kimia tubuh. Mungkin akan ada kelebihan suatu jenis enzim dan kurangnya transmisi syaraf tertentu. Tiba-tiba saja, tubuh mencoba untuk mengembalikan keseimbangan didalamnya. Biasanya, hal-hal yang ditekan/tidak dapat dilakukan tubuh saat menggunakan narkoba, akan dilakukan secara berlebihan pada masa Gejala Putus Obat (GPO) ini. GPO ini juga merupakan 'momok' tersendiri bagi para pengguna narkoba. Bagi para pecandu, terutama, ketakutan terhadap sakit yang akan dirasakan saat mengalami GPO merupakan salah satu alasan mengapa mereka sulit untuk berhenti menggunakan narkoba

VIDEO

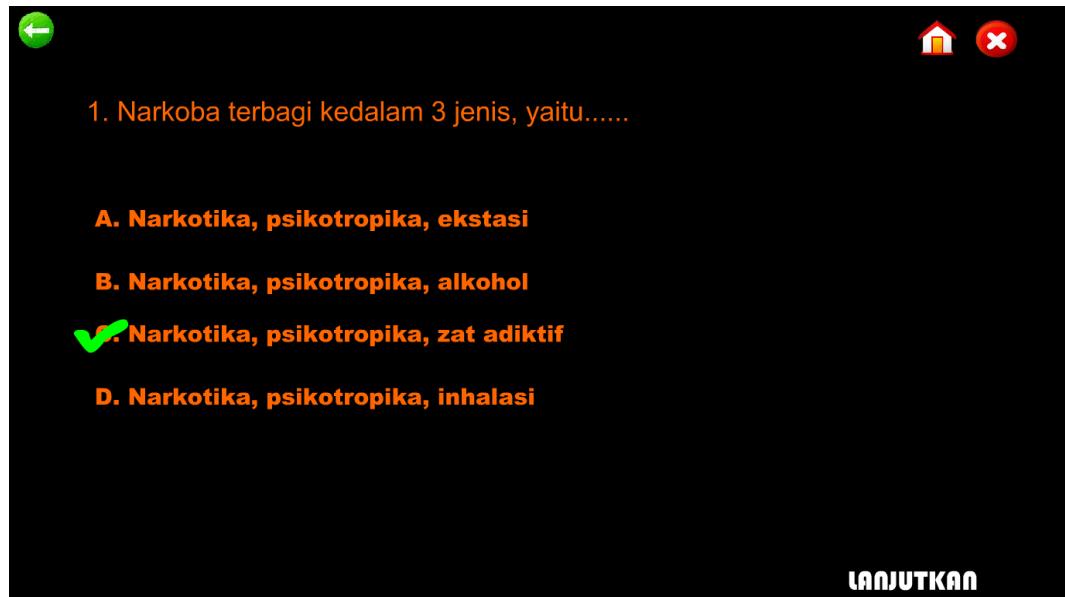
2 / 2

Gambar 48. Tampilan Materi Produk Akhir

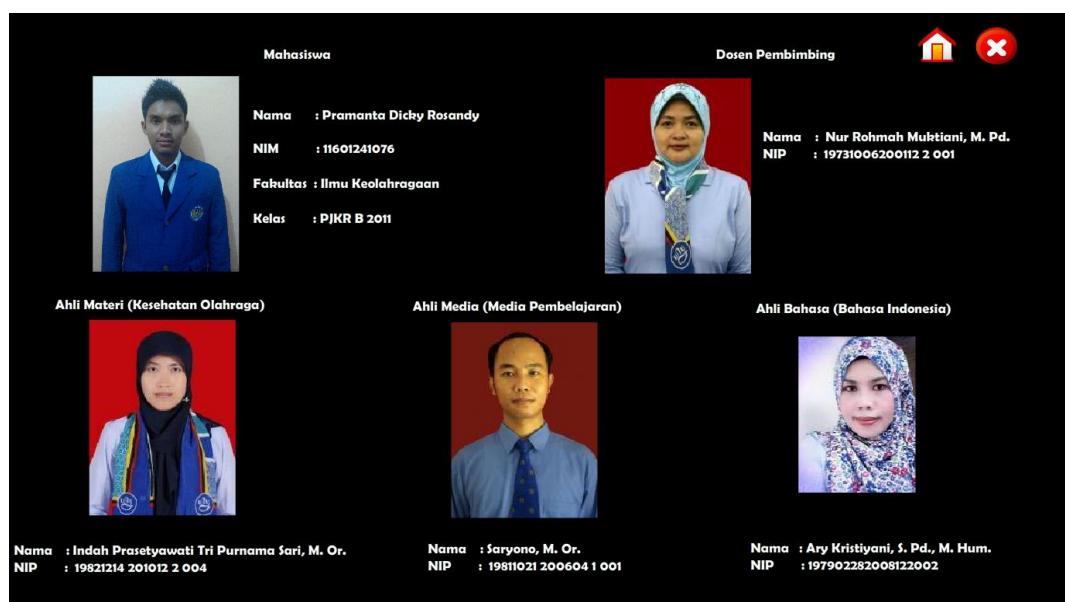
Cara Mengerjakan Soal Evaluasi

1. Soal evaluasi ini terdiri dari 20 butir soal.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Klik jawaban yang menurut anda benar.
4. Apabila anda sudah menjawab, maka tidak akan bisa mengulang dan harus menekan tombol "lanjutkan".
5. Apabila ada tanda ✓, maka jawaban anda benar.
6. Apabila ada tanda ✗, maka jawaban anda salah

MULAI



Gambar 49. Tampilan Evaluasi Produk Akhir



Gambar 50. Tampilan Profil Produk Akhir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kesulitan dan kurangnya media belajar dalam penyampaian materi budaya hidup sehat tentang penyalahgunaan narkoba pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas X membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media belajar.
2. Proses dari pembuatan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X ini telah melalui beberapa tahap. Tahapan pembuatan media belajar yang telah dilalui mulai dari tahap pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk. Pada tahap pendahuluan, hal yang pertama dilakukan yaitu menentukan mata pelajaran yang akan diambil, mengidentifikasi kebutuhan, lalu menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk media belajar. Tahap yang kedua yaitu, mengembangkan desain pembelajaran dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik, mengembangkan materi, mengembangkan butir tes dan strategi pembelajaran, kemudian menyusun evaluasi. Selanjutnya, tahap produksi yaitu, membuat *flow chart*, menyusun naskah, mengumpulkan

bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam media belajar, lalu dilanjutkan proses pembuatan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X. Didalam proses pembuatan media belajar ini juga meliputi pembuatan aplikasinya. Tahap yang terakhir yaitu, evaluasi atau proses validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik kelas X (uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil). Kemudian pada akhirnya menghasilkan produk akhir berupa media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X SMA.

3. Hasil dari penilaian ahli materi mengenai kualitas media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, menurut ahli media mengenai kualitas media pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, menurut ahli bahasa termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dan penilaian uji coba satu lawan satu juga termasuk dalam kriteria “sangat baik”, serta penilaian dari peserta didik kelas X pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Pada penilaian di aspek tampilan rerata skornya 4,27 dan termasuk dalam kriteria “sangat baik” , pada aspek isi/materi rerata skornya 4.25 dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”, kemudian pada aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skornya 4.27. Penilaian dari peserta didik secara keseluruhan terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran yaitu dengan rerata skor 4.26 termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

4. Media belajar materi budaya hidup sehat berupa produk *adobe flash player* ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi penyalahgunaan narkoba di kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan yang telah disebutkan diatas, maka dapat disarankan untuk media belajar ini sebagai berikut:

1. Hendaknya produk media belajar ini dapat dimanfaatkan sebagai materi pendamping oleh peserta didik agar proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
2. Produk media belajar ini dapat diunggah ke situs internet guna dimanfaatkan oleh khalayak luas.
3. Perlu adanya masukkan serta perbaikan dalam media belajar ini agar semakin bagus kedepannya.
4. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar dari manapun, tidak hanya terpaku oleh materi yang diberikan oleh guru saja.

C. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan media belajar materi budaya hidup sehat untuk kelas X ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain :

1. Didalam produk media belajar ini belum semua materi dilengkapi dengan gambar pendukung yang jelas.

2. Didalam materi mengenai apa saja kegunaan yang sebenarnya dari narkoba belum dijelaskan secara keseluruhan.

D. Implikasi Penelitian

1. Produk media belajar ini dapat membiasakan peserta didik untuk belajar mandiri.
2. Sebagai bahan materi pendamping untuk materi budaya hidup sehat kelas X semester I, sehingga peserta didik sudah mendapat bekal belajar sebelum mengikuti pelajaran.
3. Pada akhirnya, dengan pemanfaatan media belajar ini, peserta didik mampu meningkatkan prestasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Arief S. Sadiman. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- BNN. 2014. *Jenis-Jenis Narkoba*. Diakses dari <http://dedihumas.bnn.go.id/read/section/artikel/2014/03/10/929/pengertian-narkoba>. pada tanggal 14 Mei 2015.
- Borg, W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: an introduction (4thed)*. New York: Longman Inc.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Diakses dari <http://bsnp-indonesia.or.id/wp-content/uploads/isi/SMA-MA.zip>. pada tanggal 10 Juli 2015.
- Chandra Gamayati. (2009). *Pengembangan Multimedia Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR (Materi Pola Hidup Sehat dan Dampak Pola Hidup Tidak Sehat)*. Yogyakarta : FIK UNY
- Darman F Sudarman. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR._SEKOLAH/194507011972061-DARMAN_FAQIH_SUDARMAN/unchi1.PDF. pada tanggal 10 Juli 2015.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Http : id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash (diakses pada 22 Agustus 2015).
- <http://www.resnarkoba-metro.org/staticpage/title/pengaturan-narkoba-dalam-perundang-undangan> (diakses pada 14 Mei 2015).
- <http://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/21045/node/38/uu-no-9-tahun-1976-narkotika> (diakses pada tanggal 14 Mei 2015).
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Masnur Muslich. 2011. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Muhajir. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Muhaimin. 2008. *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada Sekolah & Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. Dkk. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA*. Prodi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Tesis S2. Yogyakarta: PPS UNY.
- Rita Eka Izzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. 1988. *Media Pendidikan Biologi Avertebrata*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Prenada Media.

LAMPIRAN I
SURAT IJIN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Lamp : 1 bindel Proposal penelitian
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1 Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuatkan surat ijin uji coba penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : *PRAMANTA DICEY ROSANDY*
Nomor Mahasiswa : *11601291076*
Program Studi : *POR / RJKR*
Judul Skripsi : *PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP*
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

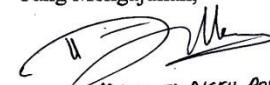
Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu : *15 JUNI 2015* s/d *30 JUNI 2015*
Tempat / Objek : *SMA Negeri 4 Yogyakarta*

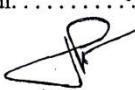
Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih .

9 Juni 2015
Yogyakarta,

Yang Mengajukan,


PRAMANTA DICEY ROSANDY
NIM. *11601291076*

Kaprodi. *Pjkr*,


Drs. Amat Komari, M.Si
NIP. *196204221990011001*

Mengetahui :

Dosen Pembimbing,


Nur Rohmah Muktiawati, M.Pd
NIP. *197310062001122001*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 066/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian
Yth : Kepala Sekolah SMA N 4 Yogyakarta

23 Juni 2015

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin uji coba penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Pramanta Dicky Rosandy
NIM : 11601241076
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 15 Juni s.d 30 Juni 2015
Tempat/obyek : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Kaprodi. PJKR
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA
Jl. Magelang, Karangwaru Lor, Kota Yogyakarta 55241 Telp. 513245, Fax (0274) 582286
Website: www.patbhe-jogja.sch.id, e-mail: info@patbhe-jogja.sch.id

23 Juni 2015

KETERANGAN
NOMOR : 070/804

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Dra. Hj. BAMBANG RAHMAWATI NINGSIH
NIP	:	19601028 198602 2 002
Pangkat, gol./ruang	:	Pembina, Gol. IV / a
Jabatan	:	KEPALA SEKOLAH
Unit kerja	:	SMA Negeri 4 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	Pramanta Dicky Rosandy
NO. MHS. / NIM	:	11601241076
Pekerjaan	:	Mahasiswa PJKR - UNY
Waktu	:	15 Juni s.d. 30 Juni 2015
Lokasi / Obyek	:	SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



LAMPIRAN II

SILABUS MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT KELAS X SMA



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Standar Kompetensi : 7. Menerapkan budaya hidup sehat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
7.1 Menganalisis bahaya penyabahgunaan Narkoba	<ul style="list-style-type: none"> Narkoba <ul style="list-style-type: none"> Bahaya penyabahgunaan Narkoba Jenis-jenis narkotik 	<ul style="list-style-type: none"> Secara kelompok siswa mencari informasi tentang bahaya penyabahgunaan Narkoba melalui majalah, koran, televisi, internet. Membuat laporan hasil kerja mereka yang terdiri klasifikasi jenis Narkoba, misalnya ganja, morphin, opium, kokain. Jenis-jenis obat terlarang: obat perangsang syaraf; LSD, mekalin, peyete, obat depresan (penekan syaraf) midatrax, rohionol, BK, antivan, valium yang diakibatkan dari penyabahgunaan Narkoba 	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan jenis-jenis Narkoba yang sering disalahgunakan Mengidentifikasi perorilaku yang mudah terpengaruh untuk melakukan tindakan penyabahgunaan Narkoba 	Laporan kegiatan	4 x 45'	VCD presentasi Narkoba dari BNN
7.2 Memahami	Narkoba	<ul style="list-style-type: none"> Secara kelompok siswa mencari informasi tentang bahaya penyabahgunaan Narkoba 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bahaya-bahaya dari penyabahgunaan Narkoba 	Laporan kegiatan	VCD presentasi	

berbagai peraturan perundangan tentang Narkoba	<ul style="list-style-type: none"> Perundangan Narkoba Penyalahgunaan NARKOBA bertentangan dengan UU RI No. 9 Tahun 1976 tentang pemanfaatan Narkoba untuk pengobatan dan ilmu pengetahuan namun sebaiknya jika disalahgunakan akan mengakibatkan keteguhan dan sangsi hukum yang tegas 	<ul style="list-style-type: none"> informasi tentang perundangan Narkoba melalui majalah, koran, televisi, internet, membuat laporan hasil kerja mereka tentang perundangan Narkoba 	peraturan perundangan tentang Narkoba	Narkoba dari BNN
--	--	--	---------------------------------------	------------------

LAMPIRAN III
MATERI MEDIA BELAJAR



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

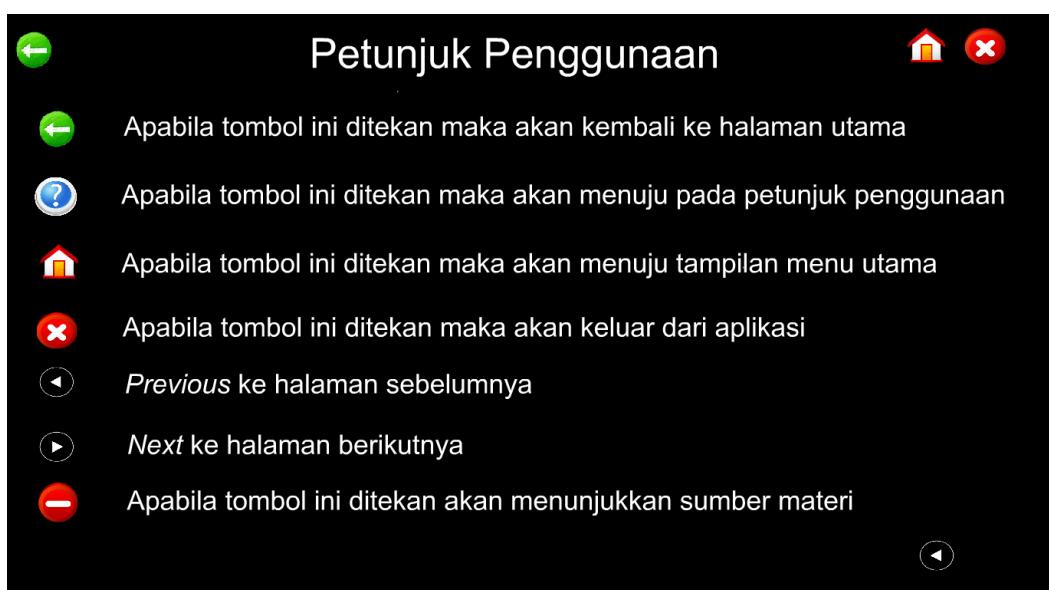
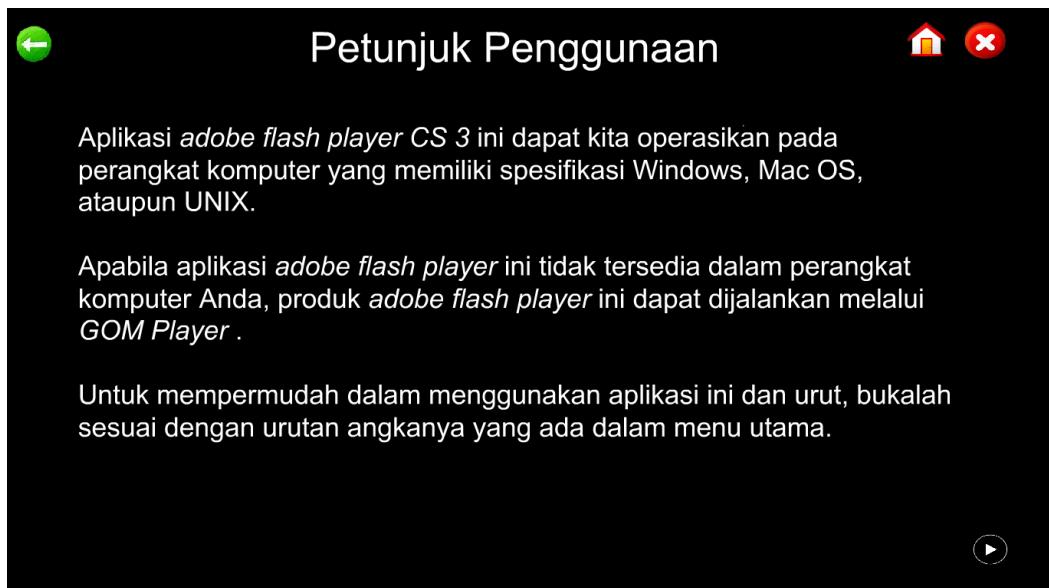
1. Tampilan Awal



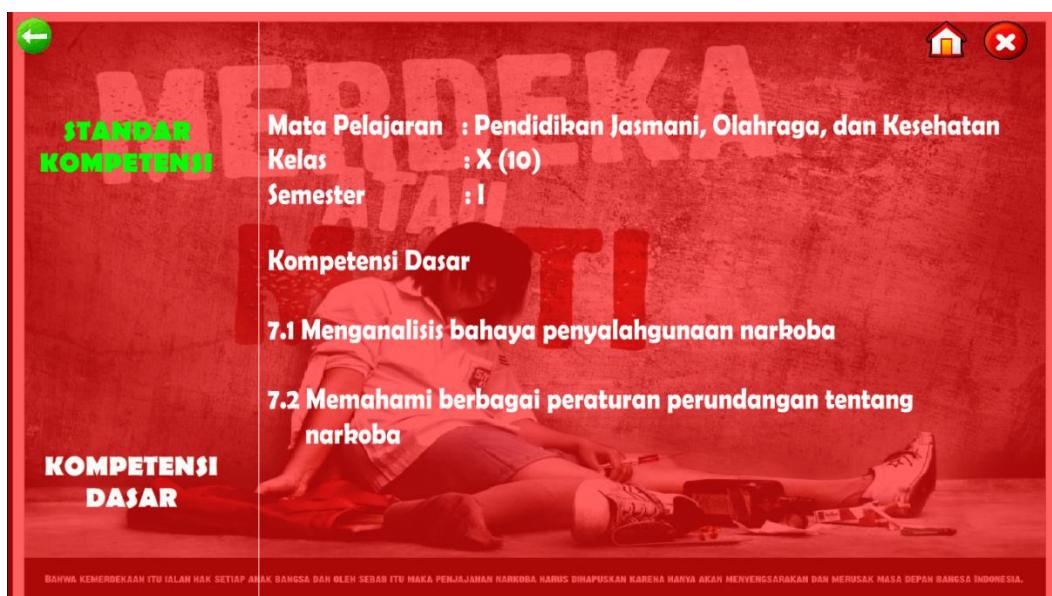
2. Tampilan Menu



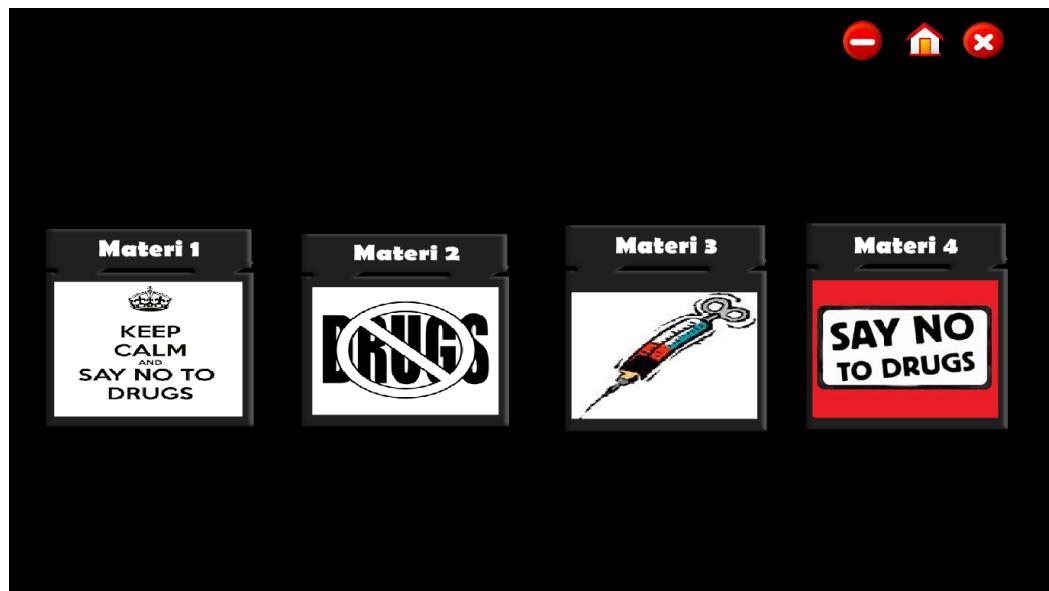
3. Tampilan Petunjuk



4. Tampilan Kompetensi



5. Tampilan Materi



6. Materi 1

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

Narkotika dan obat terlarang serta zat adiktif/psikotropika dapat menyebabkan efek dan dampak negatif bagi pemakainya. Dampak negatif itu dapat merugikan dan sangat buruk efeknya bagi kesehatan mental dan fisik. Meskipun demikian, beberapa jenis obat masih digunakan dalam dunia kedokteran, namun hanya diberikan bagi pasien-pasien tertentu, bukan untuk dikonsumsi secara umum dan bebas oleh masyarakat. Oleh karena itu, obat dan narkotik yang disalahgunakan dapat menimbulkan berbagai akibat yang beraneka ragam.

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

1. Akan banyak uang yang dibutuhkan untuk penyembuhan dan perawatan kesehatan pecandu jika tubuhnya rusak digerogoti zat beracun.
2. Dikucilkan masyarakat dan pergaulan orang baik-baik. Selain itu biasanya pecandu narkoba akan bersikap antisosial.
3. Kesempatan belajar hilang dan dapat dikeluarkan dari sekolah atau perguruan tinggi alias D/O/drop out.
4. Tidak dipercaya lagi oleh orang lain karena umumnya pecandu narkoba akan gemar berbohong dan melakukan tindak kriminal.
5. Dapat masuk penjara yang menyiksa lahir dan batin.

VIDEO

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

1. Gangguan Pada Jantung

Normal **Heart Failure**

Oxygen rich blood is pumped to the body

Reduced volume

Left ventricle

Septum

Dilated ventricle

Narkoba dan sejenisnya akan larut dalam darah yang di pompa oleh jantung. Zat tersebut akan merusak jaringan dan kinerja jantung. Dampak paling berbahaya adalah kegagalan fungsi jantung yang dapat menyebabkan kematian yang disebabkan oleh infeksi pada otot jantung dan pembuluh darah.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

2. Gangguan Pada Traktur Urinarius

Mengonsumsi narkoba menganggu traktur urinarius. Mengonsumsi narkoba menyebabkan urin beracun dan zat-zat dalam narkoba yang berbahaya akan larut dalam urin sehingga berisiko merusak traktur urinarius. Oleh karena itu, pemakai narkoba dapat dites melalui tes urin.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

3. Gangguan Pada Otak



Penyalahgunaan narkoba dapat merusak otak karena narkoba juga memiliki bahaya terhadap otak. Narkoba akan membuat kerja otak melambat sehingga tidak berfungsi. Maka dari itu, banyak pemakai narkoba yang tidak dapat berpikir secara logika dan benar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

4. Gangguan Pada Tulang



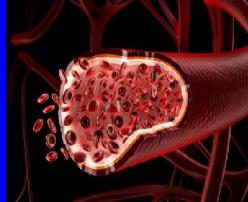
Penyalahgunaan yang dilakukan dalam jangka panjang dapat merusak tulang dalam tubuh kita. Tulang yang menjadi penopang bagi tubuh kita juga dapat rusak karena memakai narkoba. Zat berbahaya dalam narkoba dapat mengeroposkan dan mengikis tulang sedikit demi sedikit. Hal ini akan memberikan efek besar terhadap kondisi fisik kita.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

5. Gangguan Pada Pembuluh Darah



Pembuluh darah bermasalah. Zat berbahaya dalam narkoba juga akan masuk ke dalam pembuluh darah kita. Penyuntikan zat psikotropika menyebabkan kolapsnya saluran vena dan menambah risiko masuknya bakteri melalui pembuluh darah.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

6. Gangguan Pada Kulit



Gangguan pada kulit akan terjadi, karena narkoba juga memiliki bahaya terhadap kulit. Narkoba mudah diserap oleh semua bagian tubuh termasuk kulit. Kulit akan menjadi lebih kering dan timbul kerutan yang cepat atau penuaan dini.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

7. Gangguan Pada Sistem Saraf

Kerusakan sistem saraf yang disebabkan oleh narkoba dapat membuat orang kejang-kejang, pikirannya melayang, dan tidak memiliki kesadaran yang penuh terhadap dirinya. Kerusakan saraf yang ditimbulkan antara lain putusnya saraf yang menyebabkan penggunanya lebih pasif

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

8. Gangguan Pada Paru-Paru

Narkoba dapat menyebabkan jaringan yang ada di paru-paru menjadi lebih tebal yang dapat menyebabkan sulit untuk bernafas. Sel yang ada di saraf paru-paru menjadi rusak karena zat yang terkandung dalam narkotika dibawa melalui darah.

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

← → Home X

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

9. Gangguan Pada Sistem Pencernaan

SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA



Sistem pencernaan terganggu. Narkoba juga menganggu sistem pencernaan dalam tubuh kita. Banyak pemakai narkoba mengalami sulit buang air besar maupun kecil. Masalah ini menimbulkan berat tubuh yang tidak stabil.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

← → Home X

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



Adaptasi biologis tubuh kita terhadap penggunaan narkoba untuk jangka waktu yang lama dapat dibilang cukup ekstensif, terutama dengan obat-obatan yang tergolong dalam kelompok *downers*. Tubuh kita bahkan dapat berubah hingga sel-sel dan organ-organ tubuh kita menjadi bergantung pada obat tersebut hanya untuk dapat berfungsi secara normal.

Salah satu contoh adaptasi biologis dapat dilihat pada alkohol. Alkohol mengganggu pelepasan dari beberapa transmisi saraf di otak. Alkohol juga meningkatkan *cytocell* dan *mitokondria* yang ada dalam liver untuk menetralkisir zat-zat yang masuk. Sel-sel tubuh ini menjadi bergantung pada alkohol untuk menjaga keseimbangan baru ini.

1 / 2

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



Jika penggunaan narkoba dihentikan akan mengubah semua susunan dan keseimbangan kimia tubuh. Mungkin akan ada kelebihan suatu jenis enzim dan kurangnya transmisi saraf tertentu. Tiba-tiba saja, tubuh mencoba untuk mengembalikan keseimbangan di dalamnya. Biasanya, hal-hal yang ditekan/tidak dapat dilakukan tubuh saat menggunakan narkoba akan dilakukan secara berlebihan pada masa Gejala Putus Obat (GPO) ini. GPO ini juga merupakan 'momok' tersendiri bagi para pengguna narkoba. Bagi para pecandu, terutama ketakutan terhadap sakit yang akan dirasakan saat mengalami GPO merupakan salah satu alasan mengapa mereka sulit untuk berhenti menggunakan narkoba.

VIDEO

2 / 2

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



Selain ketergantungan fisik, terjadi juga ketergantungan mental. Ketergantungan mental ini lebih sulit dipulihkan daripada ketergantungan fisik. Ketergantungan yang dialami secara fisik akan lewat setelah GPO diatasi, tetapi akan muncul ketergantungan mental, dalam bentuk yang dikenal dengan istilah 'sugesti'. Orang seringkali menganggap bahwa sakaw dan sugesti adalah hal yang sama, ini adalah anggapan yang salah. Sakaw bersifat fisik dan istilah lain untuk Gejala Putus Obat, sedangkan sugesti adalah ketergantungan mental, berupa munculnya keinginan untuk kembali menggunakan narkoba. Sugesti ini tidak akan hilang meskipun tubuh sudah kembali berfungsi secara normal.

1 / 2

← DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA ⌂

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



2 / 2

Itu akan menggunakan semua daya pikirannya untuk mencari cara tercepat untuk uang untuk membeli narkoba. Akan tetapi, ia tidak pernah memikirkan dampak dari tindakan yang dilakukannya, seperti mencuri, berbohong, atau *sharing needle* karena perilakunya selalu *impulsive*, tanpa pernah dipikirkan terlebih dahulu. Ita juga selalu berpikir dan berperilaku kompulsif, dalam artian ia selalu mengulangi kesalahan-kesalahan yang sama. Dapat dikatakan bahwa dampak mental dari narkoba adalah mematikan akal sehat para penggunanya, terutama yang sudah dalam tahap kecanduan. Ini semua membuktikan bahwa penyakit adiksi adalah penyakit yang licik dan sangat berbahaya.

← DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA ⌂

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



1 / 3

Adiksi terhadap narkoba membuat seorang pecandu menjadikan narkoba sebagai prioritas utama dalam kehidupannya. Narkoba adalah pusat kehidupannya dan semua hal/aspek lain dalam hidupnya berputar di sekitarnya. Tidak ada hal lain yang lebih penting daripada narkoba dan ia menaruh kepentingannya untuk menggunakan narkoba di atas segala-galanya. Narkoba menjadi jauh lebih penting daripada istri, suami, pacar, anak, orangtua, sekolah, pekerjaan, dll.

← **DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA** →

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



ia berhenti melakukan aktivitas-aktivitas yang biasa ia lakukan sebelum ia tenggelam dalam penggunaan narkoba. ia tidak lagi melakukan hobii-hobinya, menjalani aktivitas normal seperti sekolah, kuliah, atau bekerja seperti biasa. Bila sebelumnya, ia termasuk rajin beribadah dapat dipastikan ia akan menjauhi kegiatan yang satu ini, apalagi dengan khotbah agama yang selalu didengar bahwa orang-orang yang menggunakan narkoba adalah orang-orang yang berdosa.

2 / 3

← **DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA** →

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba



Narkoba dianggap sebagai sahabat yang selalu setia menemaninya. Orang tua dapat memarahinya, teman-teman mungkin menjauhinya, pacar mungkin memutuskannya, bahkan Tuhan mungkin dianggap tidak ada, tetapi narkoba selalu setia dan selalu dapat memberikan efek yang diinginkannya. Secara spiritual, narkoba adalah pusat hidupnya yang dapat mengantikan posisi Tuhan. Adiksi terhadap narkoba membuat penggunaan narkoba menjadi jauh lebih penting daripada keselamatan dirinya sendiri. ia tidak lagi memikirkan soal makan, tertular penyakit bila *sharing needle*, tertangkap polisi, dll.

3 / 3

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

◀ ▶

Home X

[Dampak Tidak Langsung](#) [Dampak Langsung](#) [Dampak Fisik](#) [Dampak Mental](#) [Dampak Spiritual](#) [Dampak Emosional](#) [Bahaya Narkoba](#)



Narkoba adalah zat-zat yang mengubah *mood* seseorang (*mood altering substance*). Saat menggunakan narkoba, *mood*, perasaan, dan emosi seseorang ikut terpengaruh. Salah satu efek yang diciptakan oleh narkoba adalah perubahan *mood*. Narkoba dapat mengakibatkan ekstrimnya perasaan, *mood*, atau emosi penggunanya. Jenis-jenis narkoba tertentu, terutama alkohol dan jenis-jenis narkoba yang termasuk dalam kelompok *uppers* seperti shabu-shabu, dapat memunculkan perilaku agresif yang berlebihan dari si pengguna dan seringkali mengakibatkannya melakukan perilaku atau tindakan kekerasan. Terutama bila orang tersebut pada dasarnya memang orang yang emosional dan bertemperamen panas.

1 / 2

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA

◀ ▶

Home X

[Dampak Tidak Langsung](#) [Dampak Langsung](#) [Dampak Fisik](#) [Dampak Mental](#) [Dampak Spiritual](#) [Dampak Emosional](#) [Bahaya Narkoba](#)

Saat seseorang menjadi pecandu, ada suatu kepribadian baru yang muncul dalam dirinya, yaitu kepribadian pecandu atau kepribadian si junkie. Kepribadian yang baru ini tidak peduli terhadap orang lain. Satu-satunya hal yang penting baginya adalah mencari cara agar ia tetap bisa terus menggunakan narkoba. Ini sebabnya karena ada perubahan emosional yang tampak jelas dalam diri seorang pecandu. Seorang anak yang tadinya selalu bersikap manis, sopan, riang, dan jujur berubah total menjadi seorang pecandu yang bengsek, pemurung, penyendiri, dan jago berbohong serta mencuri.

VIDEO

2 / 2

◀ DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA ▶

Dampak Tidak Langsung Dampak Langsung Dampak Fisik Dampak Mental Dampak Spiritual Dampak Emosional Bahaya Narkoba

Alasan seseorang menggunakan narkoba di antaranya untuk mengurangi stres, bersenang-senang, atau sosialisasi. Biasanya seseorang mulai mencoba narkoba (*experimental use*) karena ditawarkan oleh teman dan untuk memenuhi keingintahuan. Sebagian orang akan menggunakannya lagi dengan tujuan bersenang-senang (*recreational use*) atau untuk bersosialisasi (*social use*). Bahaya penggunaan narkoba sangat besar, bukan hanya akan merusak tubuh, tetapi juga masa depan penggunanya akan rusak. Penyalahgunaan narkoba mengakibatkan rusaknya organ tubuh seperti hati, jantung, saraf, mata, kulit, dan lain-lain. Selain itu, juga akan menimbulkan penyakit berbahaya yang sulit disembuhkan, seperti kanker, paru, HIV/AIDS, hepatitis, bahkan penyakit jiwa.

VIDEO

7. Materi 2

◀ DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA ▶

KEMPAK GARUDA
http://dampakgaruda.wordpress.com

UU Pidana Narkoba

Penyalahgunaan NARKOBA bertentangan dengan UU RI No. 9 Tahun 1976

Undang-Undang Pidana Narkoba

Pasal 111 UU RI No. 35 Tahun 2009 [bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk tanaman]

Pasal 111:

(1) Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum menanam, memelihara, memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I dalam bentuk tanaman, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 12 (dua belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp. 8.000.000.000,00 (delapan miliar rupiah).

(2) Dalam hal perbuatan menanam, memelihara, memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I dalam bentuk tanaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) beratnya melebihi 1 (satu) kilogram atau melebihi 5 (lima) batang pohon, pelaku dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).

1 / 4

Pasal 112 UU RI No. 35 Tahun 2009 [bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk bukan tanaman]

Pasal 112:

1) Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I bukan tanaman, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 12 (dua belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp. 8.000.000.000,00 (delapan miliar rupiah).

(2) Dalam hal perbuatan memiliki, menyimpan, menguasai, atau menyediakan Narkotika Golongan I bukan tanaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) beratnya melebihi 5 (lima) gram, pelaku dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).

2 / 4

Pasal 114 UU RI No. 35 Tahun 2009 [bagi tersangka kedapatan mengedarkan narkotika], Pasal 114:

(1) Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menerima, menjadi perantara dalam jual beli, menukar, atau menyerahkan Narkotika Golongan I, dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

(2) Dalam hal perbuatan menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menjadi perantara dalam jual beli, menukar, menyerahkan, atau menerima Narkotika Golongan I sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dalam bentuk tanaman beratnya melebihi 1 (satu) kilogram atau melebihi 5 (lima) batang pohon atau dalam bentuk bukan tanaman beratnya 5 (lima) gram, pelaku dipidana dengan pidana mati, pidana penjara seumur hidup, atau pidana penjara paling singkat 6 (enam) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda maksimum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditambah 1/3 (sepertiga).

3 / 4

Pasal 127 UU RI No. 35 Tahun 2009 [bagi tersangka yang merupakan korban lahgung narkotika, bisa direhab], Pasal 127

(1) Setiap Penyalah Guna:

- Narkotika Golongan I bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun;
- Narkotika Golongan II bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun; dan
- Narkotika Golongan III bagi diri sendiri dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun.

(2) Dalam memutus perkara sebagaimana dimaksud pada ayat (1), hakim wajib memperhatikan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 54, Pasal 55, dan Pasal 103.

(3) Dalam hal Penyalah Guna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dibuktikan atau terbukti sebagai korban penyalahgunaan Narkotika, Penyalah Guna tersebut wajib menjalani rehabilitasi medis dan rehabilitasi sosial.

4 / 4

Undang-Undang RI No. 9 Tahun 1976

Narkotika merupakan salah satu obat yang diperlukan dalam dunia pengobatan, demikian juga dalam bidang penelitian untuk tujuan pendidikan, pengembangan ilmu dan penerapannya. Meskipun ada bahayanya, namun masih dapat dibenarkan penggunaan narkotika untuk kepentingan pengobatan dan atau tujuan ilmu pengetahuan.

Dengan demikian, untuk kepentingan pengobatan dan atau tujuan ilmu pengetahuan, maka dalam Undang-Undang ini dibuka kemungkinan untuk mengimpor narkotika, mengekspor obat-obatan yang mengandung narkotika, menanam, memelihara *Papaver, Koka* dari Ganja.

Di samping manfaatnya tersebut, narkotika apabila disalahgunakan atau salah pemakalannya, dapat menimbulkan akibat sampingan yang sangat merugikan bagi perorangan serta menimbulkan bahaaya bagi kehidupan serta nilai-nilai kebudayaan. Karena itu, penggunaan narkotika hanya dibatasi untuk kepentingan pengobatan dan atau tujuan ilmu pengetahuan.

1 / 4

Penyalahgunaan pemakaian narkotika dapat berakibat jauh dan fatal serta menyebabkan yang bersangkutan menjadi tergantung pada narkotika untuk kemudian berusaha agar senantiasa memperoleh narkotika itu dengan segala cara, tanpa mengindahkan norma-norma sosial, agama, maupun hukum yang berlaku.

Dalam pada itu tidak mustahil, kalau penyalahgunaan narkotika adalah merupakan salah satu sarana dalam rangka kegiatan subversi.

Di dalam Undang-undang ini diatur pelbagai masalah yang berhubungan dengan narkotika, meliputi pengaturan mengenai:

1. Ketentuan tentang pengertian dan jenis narkotika.
2. Ketentuan tentang kegiatan yang menyangkut narkotika seperti: penanaman, peracikan, produksi, perdagangan, lalu-lintas, pengangkutan serta penggunaan narkotika.
3. Ketentuan tentang wajib lapor bagi orang atau badan yang melakukan kegiatan-kegiatan sebagai tersebut dalam angka 2.

2 / 4

4. Ketentuan yang mengatur mengenai penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di depan Pengadilan dari perkara yang berhubungan dengan narkotika yang karena kekhususannya dan untuk mempercepat prosedur dan mempermudah penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di depan Pengadilan, memerlukan penyimpangan dari ketentuan hukum yang berlaku.

Meskipun diadakan penyimpangan dan pengaturan khusus, tidak berarti bahwa hak azasi tersangka/terdakwa tidak dijamin atau dilindungi, bahkan diusahakan sedemikian rupa, sehingga penyimpangan dan pengaturan khusus itu tidak merupakan penghapusan seluruh hak azasi tersangka/terdakwa, melainkan hanya pengurangan yang terpaksa dilakukan demi menyelamatkan bangsa dan negara dari bahaya yang ditimbulkan karena penyalahgunaan narkotika.

Ketentuan tersebut antara lain lalih, bahwa dalam pemeriksaan di depan Pengadilan, saksi atau orang lain yang bersangkutan dengan perkara yang sedang dalam pemeriksaan dilarang dengan sengaja menyebut nama, alamat atau hal lain yang memberi kemungkinan dapat diketahui identitas pelapor

3 / 4

5. Ketentuan yang mengatur tentang pemberian ganjaran (premi).

6. Ketentuan tentang pengobatan dan rehabilitasi pecandu narkotika.

7. Ketentuan lain yang berhubungan dengan kerjasama internasional dalam penanggulangan masalah yang ditimbulkan oleh narkotika.

Guna memberikan efek preventif yang lebih tinggi terhadap dilakukannya tindak pidana tersebut, demikian pula untuk memberikan keleluasaan kepada alat penegak hukum dalam menangani perkara tindak pidana tersebut secara efektif, maka ditentukan ancaman hukuman yang diperberat bagi pelaku tindak pidana, lebih-lebih dalam hal perbuatan tersebut dilakukan terhadap atau ditujukan kepada anak-anak di bawah umur.

Karena Indonesia merupakan negara peserta dari Konvensi Tunggal Narkotika 1961, beserta Protokol yang Mengubahnya, maka ketentuan-ketentuan dalam Undang-Undang ini telah pula disesuaikan dengan hal-hal yang diatur di dalam Konvensi tersebut.

4 / 4

8. Materi 3

Apa itu Narkoba?



Narkoba atau Napza adalah obat/bahan/zat, yang jika diminum, dihisap, dihirup, ditelan atau disuntikkan, berpengaruh terutama pada kerja otak (susunan saraf pusat), dan menyebabkan ketergantungan. Akibatnya, kerja otak dan fungsi vital organ tubuh lain (jantung, peredaran darah, pernapasan, dan lain-lain) akan mengalami perubahan (meningkat atau menurun).

Narkoba (narkotika, obat, dan bahan berbahaya) adalah istilah penegak hukum dan masyarakat. Narkoba akan berbahaya bila penggunaannya tidak sesuai dengan aturan medis. Penggunaan, pembuatan, dan peredarnya diatur dalam undang-undang. Barang siapa menggunakan dan mengedarkannya di luar ketentuan hukum dikenai sanksi pidana penjara dan hukuman denda.

1 / 3

Apa itu Narkoba?



Adapun Napza (narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lain) adalah istilah kedokteran yang difokuskan pada pengaruh ketergantungannya. Oleh karena itu, obat, bahan atau zat yang tidak diatur dalam undang-undang tetapi menimbulkan ketergantungan dan sering disalahgunakan juga termasuk napza.

Dalam dunia medis, narkoba memiliki kegunaan bagi kehidupan manusia, namun tentunya dengan dosis yang sudah ditentukan untuk pengobatan. Sebagian jenis narkoba yang dapat digunakan dalam pengobatan pada saat ini, penggunaannya sangat terbatas. Penggunaannya harus sangat hati-hati dan mengikuti aturan pakai yang disyaratkan secara medis. Contohnya:

2 / 3

Apa itu Narkoba?

1. Morfin (opium mentah) dan petidin (opiida sintetik) berguna untuk menghilangkan rasa sakit pada kanker.
2. Amfetamin digunakan untuk mengurangi nafsu makan.
3. Minuman berenergi digunakan sebagai suplemen penambah tenaga/*doping*.
4. Kodein yang merupakan bahan alami pada candu, secara luas digunakan pada pengobatan sebagai obat batuk.
5. Pil BK digunakan sebagai obat penenang.

3 / 3

9. Materi 4

Narkoba terbagi dalam 3 golongan, yaitu:

- 1. Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran dan menghilangkan rasa atau mengurangi rasa.
- 2. Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah bukan narkotika, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat dan menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku.
- 3. Bahan adiktif lainnya , yaitu zat/bahan lain bukan narkotika dan psikotropika yang berpengaruh pada kerja otak.

10. Golongan Narkotika

1. Heroin



Heroin adalah keturunan dari morfin atau opioda semi sintetis dengan proses kimiawi yang dapat menimbulkan ketergantungan/kecanduan yang berlipat ganda dibandingkan dengan morfin. Heroin digunakan oleh para pecandunya yang bodoh dengan cara menyuntik heroin ke otot, kulit/sub kutan atau pembuluh vena.

1 / 6

2. Kokain



Kokain adalah bubuk kristal putih yang didapat dari ekstraksi serta isolasi daun coca (*erythroxylon coca*) yang dapat menjadi perangsang pada sambungan saraf dengan cara/teknik diminum dengan mencampurnya dengan minuman, dihisap seperti rokok, disuntik ke pembuluh darah, dihirup dari hidung dengan pipa kecil, dan beragam metode lainnya.

2 / 6

3. Ganja



Marijuana adalah tanaman semak/perdu yang tumbuh secara liar di hutan yang mana daun, bunga, dan biji kanabis berfungsi untuk relaksan dan mengatasi keracunan ringan (intoksikasi ringan). Zat getah ganja/THC (*delta-9 tetra hidrocannabinol*) yang kering bernama hasis, sedangkan jika dicairkan menjadi minyak kanabasis. Minyak tersebut sering digunakan sebagai campuran rokok atau lintingan tembakau yang disebut sebagai *cimenk*, *cimeng*, *cimex*, *joint*, *slept*, dan sebagainya.

3 / 6

4. Opium



Opiat atau opium adalah bubuk yang dihasilkan langsung oleh tanaman yang bernama *poppy/papaver somniferum* yang di dalam bubuk haram tersebut terkandung morfin yang sangat baik untuk menghilangkan rasa sakit dan kodein yang berfungsi sebagai obat antitusif.

4 / 6

5. Kodein



Kodein adalah sejenis obat batuk yang digunakan oleh dokter, namun dapat menyebabkan ketergantungan/efek adiksi sehingga peredarnya dibatasi dan diawasi secara ketat. Kodein suatu golongan opium alam yang banyak digunakan di Amerika Serikat. Nama lain obat satu ini adalah *methylmorphine*. Dinamakan seperti itu karena kodein diperoleh dari morfin yang melalui proses metilasi.

5 / 6

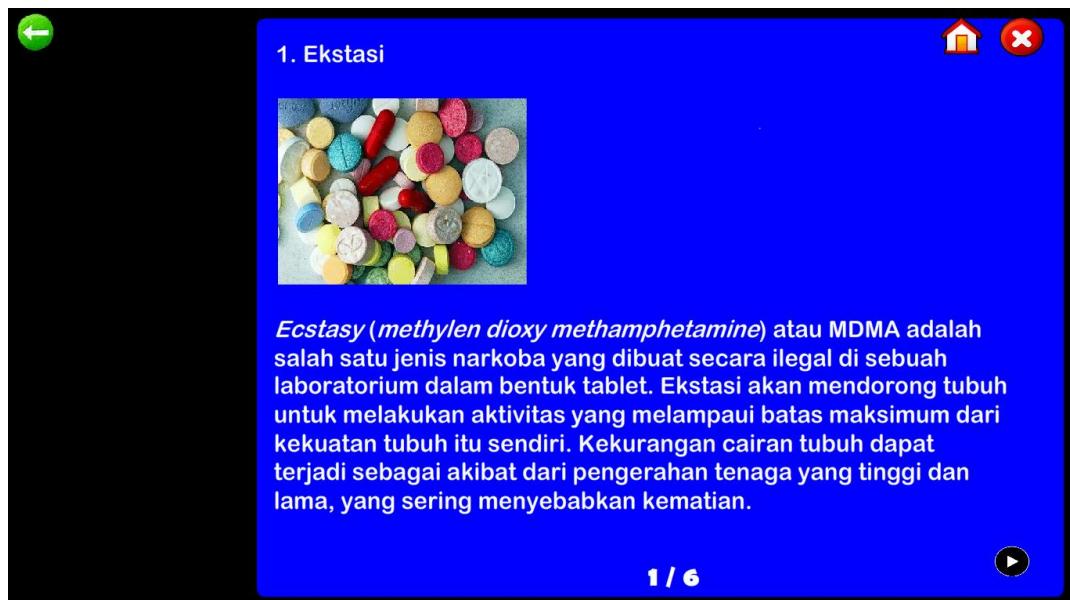
6. Morfin



Morfin adalah alkoloida yang merupakan hasil ekstraksi serta isolasi opium dengan zat kimia tertentu untuk penghilang rasa sakit atau *hipnoanalgezik* bagi pasien penyakit tertentu. Dampak atau efek dari penggunaan morfin yang sifatnya negatif membuat penggunaan morfin diganti dengan obat-obatan lain yang memiliki kegunaan yang sama namun ramah bagi pemakainya.

6 / 6

11. Golongan Psikotropika

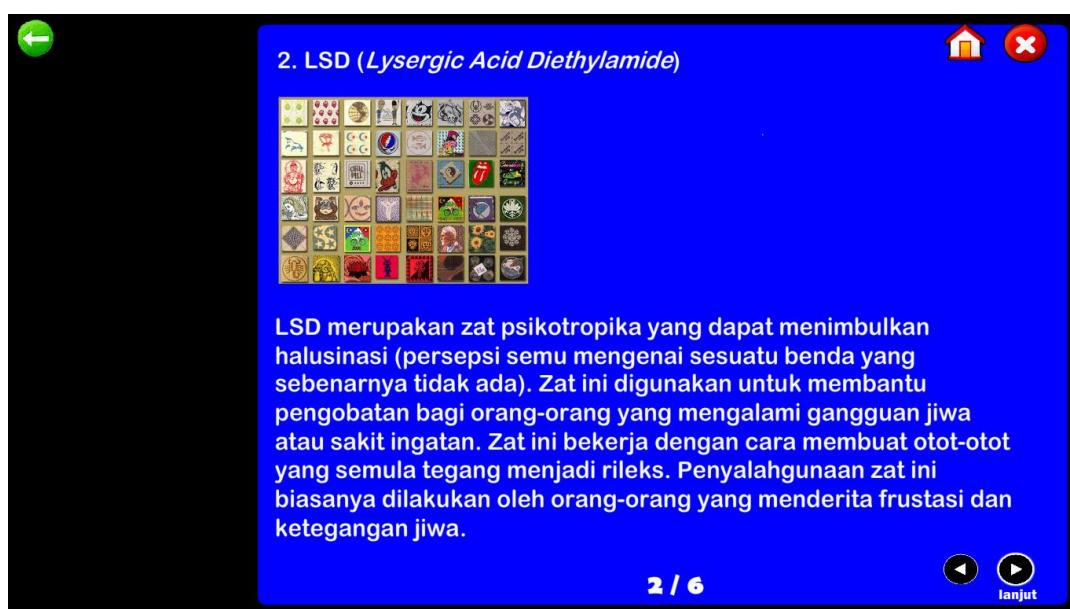


1. Ekstasi



Ecstasy (methylen dioxy methamphetamine) atau MDMA adalah salah satu jenis narkoba yang dibuat secara ilegal di sebuah laboratorium dalam bentuk tablet. Ekstasi akan mendorong tubuh untuk melakukan aktivitas yang melampaui batas maksimum dari kekuatan tubuh itu sendiri. Kekurangan cairan tubuh dapat terjadi sebagai akibat dari pengerahan tenaga yang tinggi dan lama, yang sering menyebabkan kematian.

1 / 6



2. LSD (*Lysergic Acid Diethylamide*)



LSD merupakan zat psikotropika yang dapat menimbulkan halusinasi (persepsi semu mengenai sesuatu benda yang sebenarnya tidak ada). Zat ini digunakan untuk membantu pengobatan bagi orang-orang yang mengalami gangguan jiwa atau sakit ingatan. Zat ini bekerja dengan cara membuat otot-otot yang semula tegang menjadi rileks. Penyalahgunaan zat ini biasanya dilakukan oleh orang-orang yang menderita frustasi dan ketegangan jiwa.

2 / 6

lanjut

3. Flunitrazepam



Psikotropika jenis ini berkhasiat untuk pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan untuk tujuan ilmu pengetahuan namun memiliki potensi sindroma sedang terhadap ketergantungan

3 / 6

4. Amfetamin



Kita seringkali mendengar pemberitaan di media massa mengenai penjualan barang-barang terlarang, seperti ekstasi dan shabu. Ekstasi dan shabu adalah hasil sintesis dari zat kimia yang disebut amfetamin. Jadi, zat psikotropika seperti ekstasi dan shabu tidak diperoleh dari tanaman melainkan hasil sintesis. Pemakaian zat-zat tersebut akan menimbulkan gejala-gejala berikut: siaga, percaya diri, *euphoria* (perasaan gembira berlebihan), banyak bicara, tidak mudah lelah, tidak nafsu makan, berdebar-debar, tekanan darah menurun, dan napas cepat.

4 / 6

5. Metamfetamin

Shabu merupakan senyawa turunan dari *amphetamine* dan *ephedrine*. Shabu menyebabkan peningkatan secara drastis hormon dopamine, serotonin, dan noradrenalin dalam otak dan saraf. Senyawa *methamphetamine* sebenarnya sudah lama digunakan oleh para dokter untuk mengobati pasien berpenyakit *narcolepsy*/kelainan tidur dan *attention deficit hyperactive disorder*. Bahan dasar *methamphetamine* berbentuk kristal yang dapat dihisap seperti *crack*.

5 / 6

6. Pil BK

Sedatif (obat penenang) dan hipnotikum (obat tidur). Nama jalanannya BDZ antara lain BK, Lexo, MG, Rohip, Dum. Cara pemakaian BDZ dapat diminum, disuntik intravena, dan melalui dubur. Dosis mematikan/letal tidak diketahui dengan pasti. Bila BDZ dicampur dengan zat lain seperti alkohol, putauw dapat berakibat fatal karena menekan sistem pusat pernafasan. Umumnya, dokter memberikan obat ini untuk mengatasi kecemasan atau panik serta pengaruh tidur sebagai efek utamanya.

6 / 6

12. Golongan Zat Adiktif

1. Alkohol



Alkohol diperoleh melalui proses peragian (fermentasi) sejumlah bahan, seperti beras ketan, singkong, dan perasan anggur. Alkohol ini sudah dikenal manusia cukup lama. Salah satu penggunaan alkohol adalah untuk mensterilkan berbagai peralatan dalam bidang kedokteran.

1 / 3

2. Inhalasi



Adalah uap bahan yang mudah menguap yang dihirup. Contohnya aerosol, *aica aibon*, isi korek api gas, cairan untuk *dry cleaning*, *tinner*, uap bensin. Umumnya digunakan oleh anak di bawah umur atau golongan kurang mampu/anak jalanan. Penggunaan menahan toluen yang terdapat pada lem dapat menimbulkan kerusakan fungsi kecerdasan otak.

2 / 3

kembali

3. Nikotin



Nikotin dapat diisolasi atau dipisahkan dari tanaman tembakau. Namun, orang biasanya mengonsumsi nikotin tidak dalam bentuk zat murninya, melainkan secara tidak langsung ketika mereka merokok. Nikotin yang diisap pada saat merokok dapat menyebabkan meningkatnya denyut jantung dan tekanan darah, bersifat karsinogenik sehingga dapat meningkatkan risiko terserang kanker paru-paru, kaki rapuh, katarak, gelembung paru-paru melebar (*emphysema*), risiko terkena penyakit jantung koroner, kemandulan, dan gangguan kehamilan.

3 / 3

13. Evaluasi

Cara Mengerjakan Soal Evaluasi

1. Soal evaluasi ini terdiri dari 20 butir soal.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Klik jawaban yang menurut Anda benar.
4. Apabila Anda sudah menjawab, maka tidak akan bisa mengulang dan harus menekan tombol "lanjutkan".
5. Apabila ada tanda  , maka jawaban Anda benar.
6. Apabila ada tanda  , maka jawaban Anda salah

MULAI



1. Narkoba terbagi dalam 3 jenis, yaitu.....

- A. Narkotika, psikotropika, ekstasi**
- B. Narkotika, psikotropika, alkohol**
- C. Narkotika, psikotropika, zat adiktif**
- D. Narkotika, psikotropika, inhalasi**



2.



1

2

3

4

Pada gambar di atas, yang termasuk dalam golongan narkotika adalah.....

- A. 1, 3**
- B. 1, 2**
- C. 1, 4**
- D. 2, 3**

3. Pada gambar dibawah ini, yang termasuk dalam golongan psikotropika adalah.....

A.

B.

C.

D.

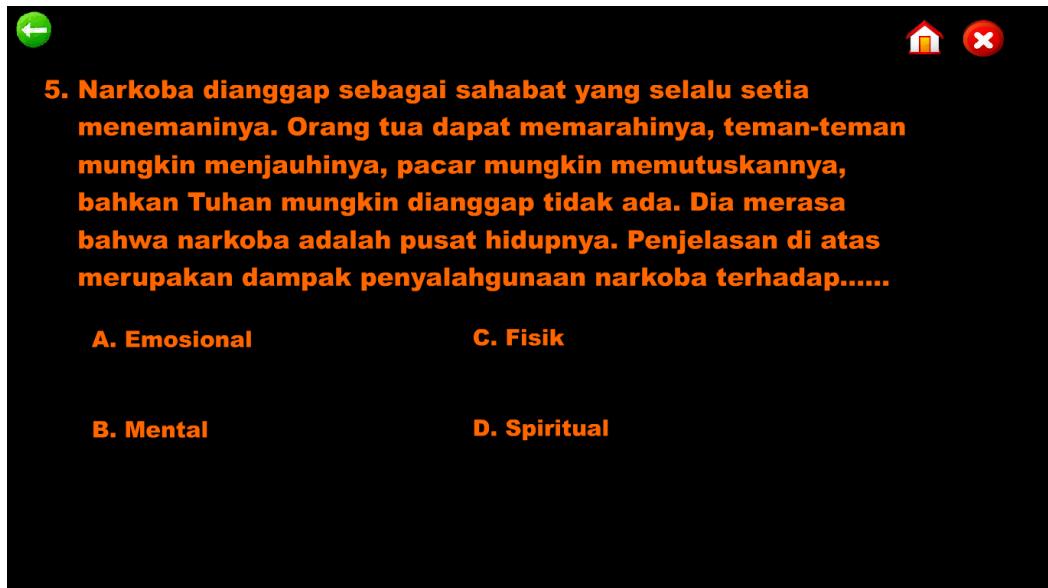
4. Narkoba dapat mengakibatkan ekstrimnya perasaan, *mood* atau emosi penggunanya, merupakan dampak penyalahgunaan narkoba terhadap.....

A. Emosional

B. Mental

C. Fisik

D. Spiritual





7. a. Fisik
b. Spiritual
c. Cara bicara
d. Pola makan
e. Mental

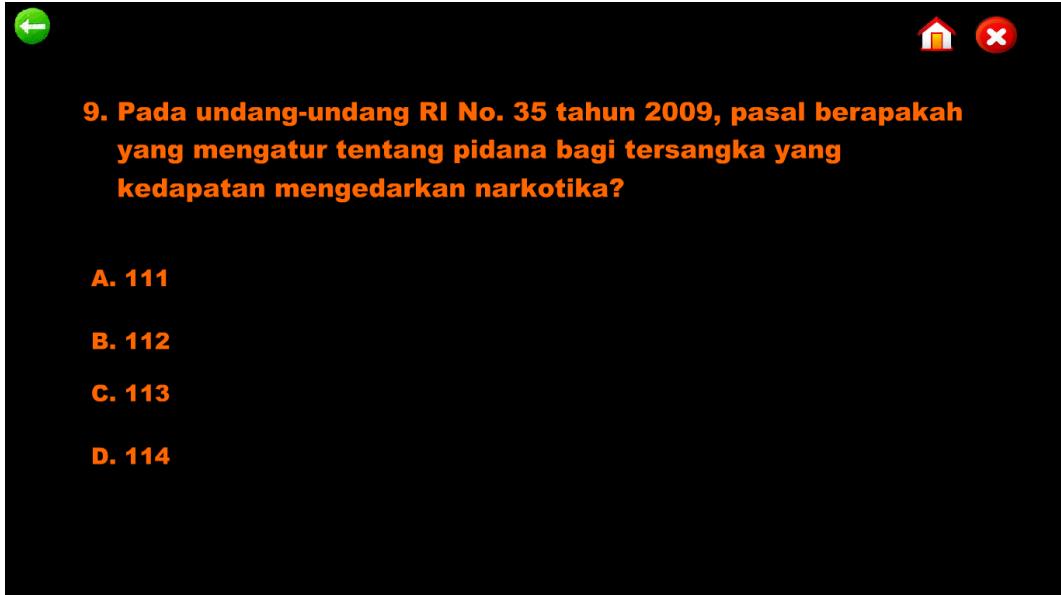
- A. a, b, d
B. a, c, d
C. a, b, e
D. c, d, e

Dari poin-poin di samping, yang termasuk dalam dampak yang diakibatkan oleh penyalahgunaan narkoba adalah.....



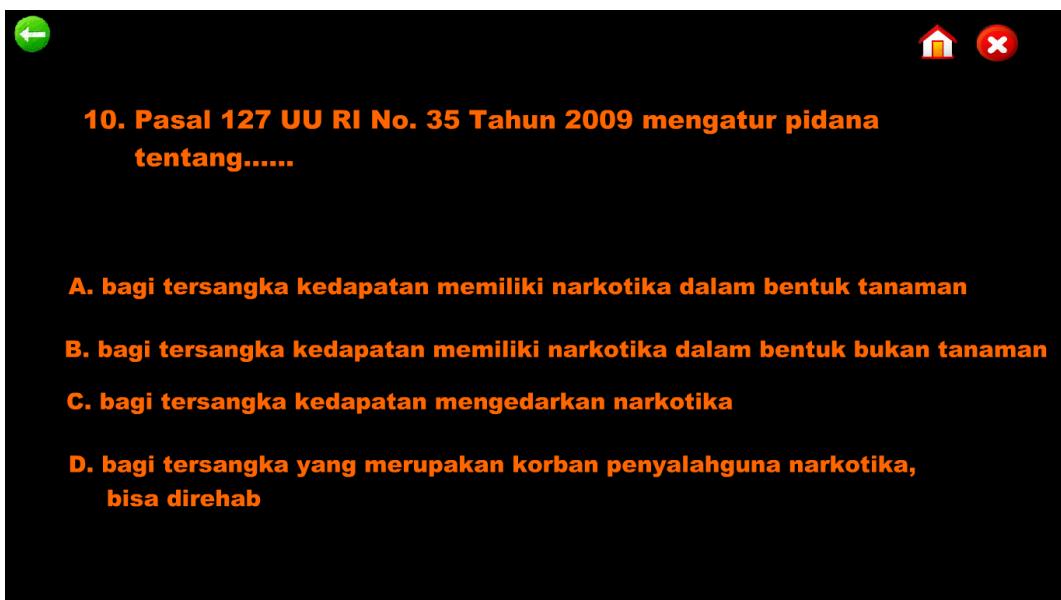
8. Pada Undang-Undang RI No. 9 Tahun 1976 narkotika memiliki kegunaan untuk....

- A. Penelitian
B. Pengobatan
C. dikonsumsi secara rutin
D. dunia kedokteran



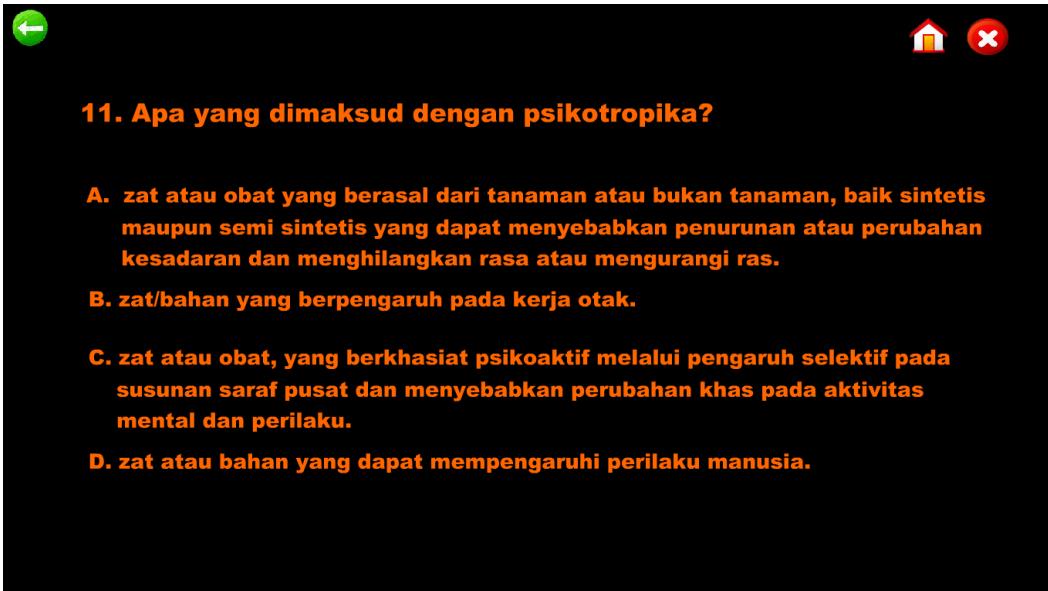
9. Pada undang-undang RI No. 35 tahun 2009, pasal berapakah yang mengatur tentang pidana bagi tersangka yang kedapatan mengedarkan narkotika?

A. 111
B. 112
C. 113
D. 114



10. Pasal 127 UU RI No. 35 Tahun 2009 mengatur pidana tentang.....

A. bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk tanaman
B. bagi tersangka kedapatan memiliki narkotika dalam bentuk bukan tanaman
C. bagi tersangka kedapatan mengedarkan narkotika
D. bagi tersangka yang merupakan korban penyalahguna narkotika, bisa direhab



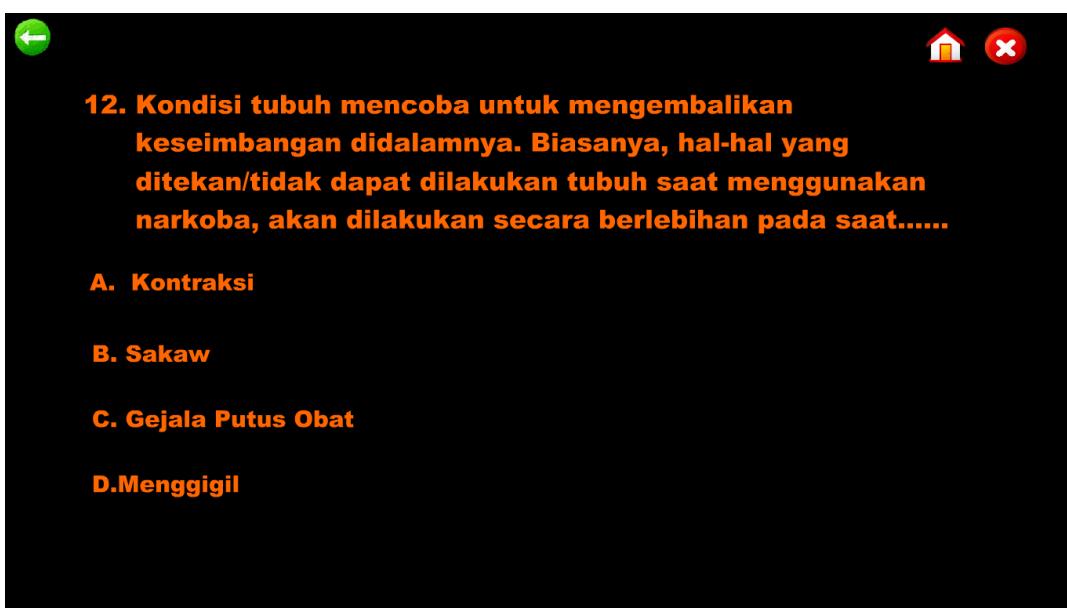
11. Apa yang dimaksud dengan psikotropika?

A. zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran dan menghilangkan rasa atau mengurangi rasa.

B. zat/bahan yang berpengaruh pada kerja otak.

C. zat atau obat, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat dan menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku.

D. zat atau bahan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia.



12. Kondisi tubuh mencoba untuk mengembalikan keseimbangan didalamnya. Biasanya, hal-hal yang ditekan/tidak dapat dilakukan tubuh saat menggunakan narkoba, akan dilakukan secara berlebihan pada saat.....

A. Kontraksi

B. Sakaw

C. Gejala Putus Obat

D. Menggil

13. 

Dari gambar di samping adalah narkoba yang termasuk jenis.....

A. Zat Adiktif
B. Psikotropika
C. Narkotika
D. Ekstasi

14. 1. Akan banyak uang yang dibutuhkan untuk penyembuhan dan perawatan kesehatan pecandu jika tubuhnya rusak digerogoti zat beracun.
2. Dikucilkan dalam masyarakat dan pergaulan orang baik-baik. Selain itu, pecandu narkoba akan bersikap anti sosial.
3. Kesempatan belajar hilang dan mungkin dapat dikeluarkan dari sekolah atau perguruan tinggi alias DO / drop out.
4. Tidak dipercaya lagi oleh orang lain karena umumnya pecandu narkoba akan gemar berbohong dan melakukan tindak kriminal.
5. Dapat masuk penjara yang menyiksa lahir dan batin.

Poin-poin diatas merupakan dampak penyalahgunaan secara.....

A. Langsung **C. Tidak Langsung**
B. Mental **D. Emosional**



15. Alkoloida yang merupakan hasil ekstraksi serta isolasi opium dengan zat kimia tertentu untuk penghilang rasa sakit atau hipnoanalgetik yaitu...

A. Morfin

C. Mariyuana

B. Kodein

D. Heroin



16. Efek yang ditimbulkan untuk mendorong tubuh untuk melakukan aktivitas yang melampaui batas maksimum dari kekuatan tubuh itu sendiri yaitu...

A. Morfin

C. Ekstasi

B. Kodein

D. Heroin



17. Undang-Undang yang mengatur tentang narkotika terdapat dalam Undang-Undang.....

A. No. 38 Tahun 2009

C. No. 36 Tahun 2009

B. No. 39 Tahun 2007

D. No. 35 Tahun 2009



18. Dalam pasal 127 UU RI No. 35 Tahun 2009, pengguna penyalahgunaan narkotika golongan 1 akan dipidana penjara paling lama.....

A. 5 tahun

C. 4 tahun

B. 3 tahun

D. 2 tahun



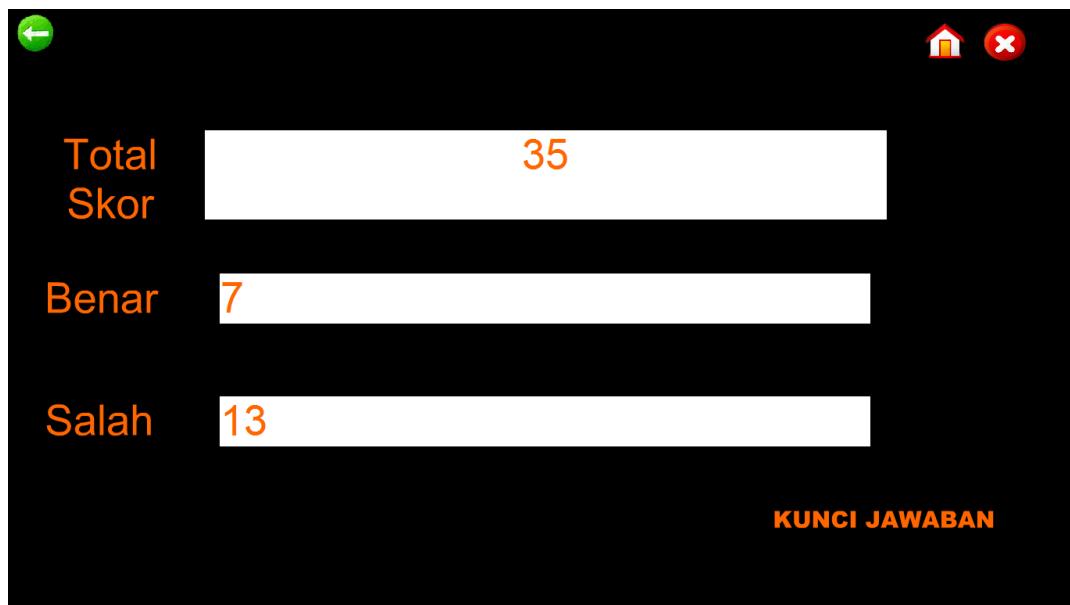
19. Apa yang dimaksud dengan narkotika?

- A. zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran dan menghilangkan rasa atau mengurangi rasa.**
- B. zat/bahan yang berpengaruh pada kerja otak.**
- C. zat atau obat, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat dan menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku.**
- D. zat atau bahan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia.**



20. Apa yang dimaksud dengan zat adiktif?

- A. zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran dan menghilangkan rasa atau mengurangi rasa.**
- B. zat/bahan yang berpengaruh pada kerja otak.**
- C. zat atau obat, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat dan menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku.**
- D. zat atau bahan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia.**



14. Profil

Mahasiswa

Dosen Pembimbing

Ahli Materi (Kesehatan Olahraga)

Ahli Media (Media Pembelajaran)

Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)

Mahasiswa

Dosen Pembimbing

Ahli Materi (Kesehatan Olahraga)

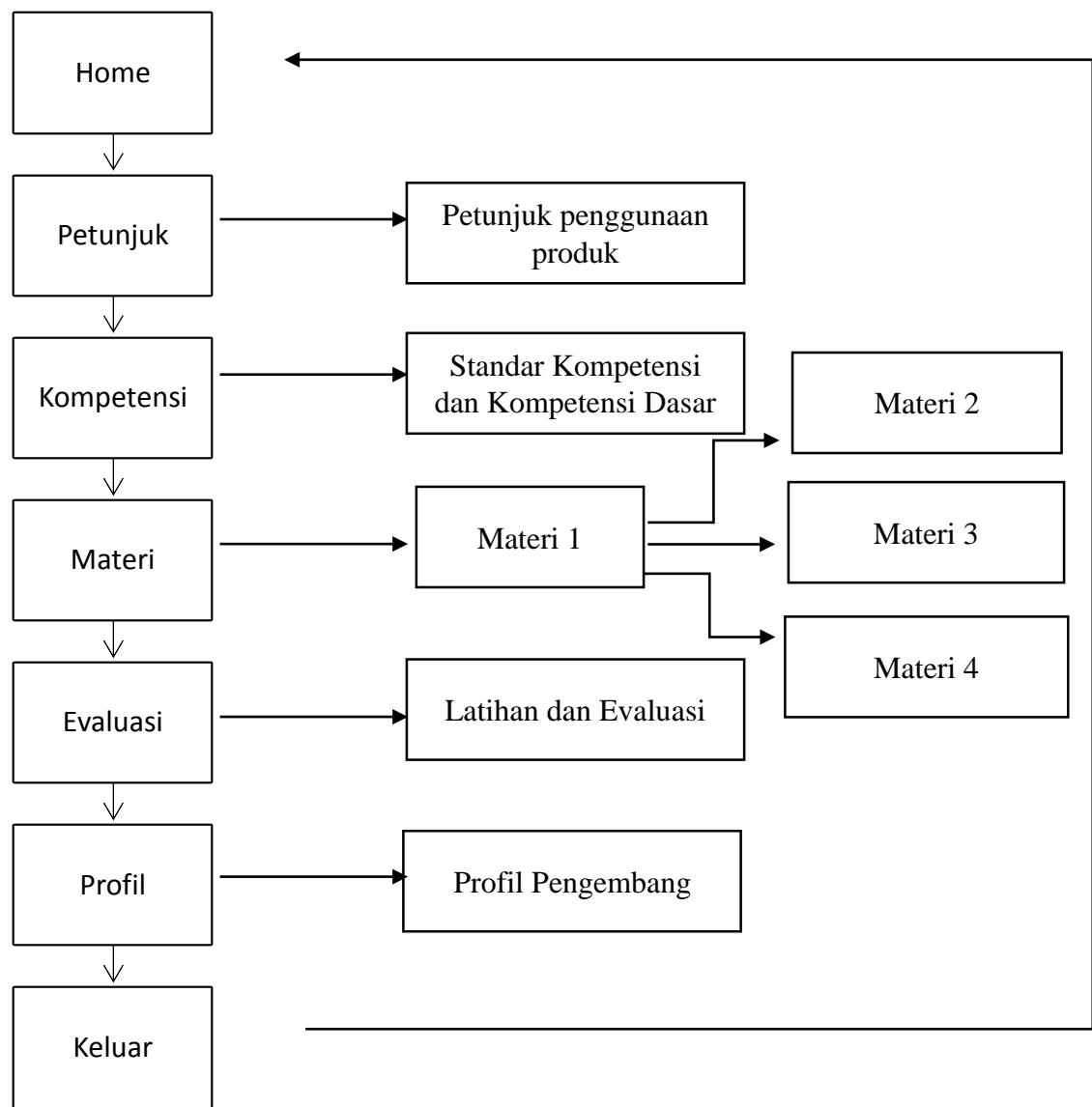
Ahli Media (Media Pembelajaran)

Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)

LAMPIRAN IV
FLOW CHART MEDIA BELAJAR



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**



LAMPIRAN V

LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MATERI :

- a. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap I
- b. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap II
- c. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap III



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Hal : Permohonan Sebagai Ahli Materi
Lamp : 1 bendel proposal penelitian
1 bendel kuisioner
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

Yth. Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Tugas Akhir Skripsi saya yaitu *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta”, maka saya memohon kepada Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or. untuk berkenan memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian ini sebagai ahli materi untuk keperluan validasi produk penelitian dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy
NIM : 11601241076
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Penulis



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Pramanta Dicky R
NIM. 11601241076

a. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap I

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, ~~saran~~, dan ~~koreksi~~ dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini saya mengharapkan kesedian ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar					
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan	✓				
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓			
6	Kejelasan contoh		✓			
7	Kemudahan memilih menu belajar			✓		
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	✓				
10	Kesesuaian dengan materi			✓		
11	Tersedianya kunci jawaban	✓				
12	Penguatan positif untuk jawaban benar	✓				

lampiran

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi			✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓		
4	Kejelasan materi/ konsep			✓		
5	Aktualisasi materi				✓	
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		✓			
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓		
11	Kejelasan rumusan soal			✓		
12	Tingkat kesulitan soal			✓		
13	Penggunaan bahasa			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

lampiran

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2 Materi	3 Materi belum diurut kan bahasa (butiran awang belum diurutkan miring)	4 Mohon materi diurutkan
	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk pengujian soal belum ada - Pengujian jawaban belum ada - Jawaban belum ada 	Mohon ditambahkan kisi untuk memudahkan dan objektif memotivasi

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

Mohon dipergantikan sebelum dipergunakan untuk
uji coba.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 15 Mei 2019

Ahli Materi



Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

NIP. 19821214 201012 2 004

b. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap II

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini saya mengharapkan kesedian ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas
5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10	Kesesuaian dengan materi				✓	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓	
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓	

lampiran

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep					✓
5	Aktualisasi materi				✓	
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Penggunaan bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

lampiran

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2 Materi	3 <ul style="list-style-type: none"> - LSD singkat dari gta - tjabarkan - petunjuk masih kurang - penjelasan di dampak kurang 	4 <p>simpulkan petunjuk tentang materi bahwa nantinya</p> <p>Berikan petunjuk tentang dampak nantinya pada fuluh</p>
	evaluasi	pengantar masih kurang	perbaiki. akan lebih bagus ditambah suara dan jawaban yang benar.

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

Si diah gagal, sangat membaikkan diketahui
dugaan dan pengaruh pada soal latihan.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi

Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 18 - 05 - 2015

Ahli Materi



Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

NIP. 19821214 201012 2 004

c. Kuisioner Untuk Ahli Materi Tahap III

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini saya mengharapkan kesedian ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan					✓
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
6	Kejelasan contoh					✓
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓
8	Pemberian latihan					✓
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓
10	Kesesuaian dengan materi					✓
11	Tersedianya kunci jawaban					✓
12	Penguatan positif untuk jawaban benar					✓

lampiran

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep					✓
2	Kedalaman materi					✓
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓
4	Kejelasan materi/ konsep					✓
5	Aktualisasi materi					✓
6	Kejelasan contoh					✓
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					✓
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi					✓
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓
11	Kejelasan rumusan soal					✓
12	Tingkat kesulitan soal					✓
13	Penggunaan bahasa					✓

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

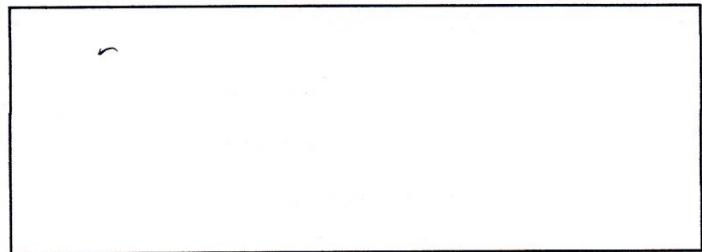
1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

lampiran

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 20 Mei 2015

Ahli Materi



Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

NIP. 19821214 201012 2 004

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.

NIP : 19821214 201012 2 004

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Menerangkan bahwa produk penelitian (CD pemebelajaran interaktif) untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy

NIM : 11601241076

Prodi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah di Expert Judgement berdasarkan kualitas materi dan memenuhi persyaratan sebagai produk penelitian utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 04...Juni.... 2015

Yang menerangkan,



Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M. Or.
NIP. 19821214 201012 2 004

LAMPIRAN VI

LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MEDIA :

- a. Kuisioner Untuk Ahli Media Tahap I**
- b. Kuisioner Untuk Ahli Media Tahap II**
- c. Kuisioner Untuk Ahli Media Tahap III**
- d. Kuisioner Untuk Ahli Media Tahap IV**



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Hal : Permohonan Sebagai Ahli Media
Lamp : 1 bendel proposal penelitian
1 bendel kuisioner
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

Yth. Bpk. Saryono, M. Or.
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Tugas Akhir Skripsi saya yaitu *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta”, maka saya memohon kepada Bapak Saryono, M. Or. untuk berkenan memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian ini sebagai ahli media untuk keperluan validasi produk penelitian dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy
NIM : 11601241076
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Penulis



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP.19731006200112 2 001

Pramanta Dicky R
NIM. 11601241076

a. Kuisioner untuk Ahli Media Tahap I

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Saryono, M.Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas
5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>		✓			
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			
3	Ketepatan pemilihan musik		✓			
4	Kejelasan suara video		-			
5	Kejelasan animasi		✓			
6	Kejelasan narasi		✓			
7	Kesesuaian narasi		✓			
8	Ukuran video					
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)		✓			
10	Penempatan tombol		✓			
11	Konsistensi tombol		✓			
12	Ukuran tombol		✓			
13	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓			
14	Ketepatan pemilihan teks		✓			
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
16	Ketepatan ukuran huruf		✓			
17	Kejelasan gambar		✓			
18	Kejelasan warna gambar		✓			
19	Ketepatan ukuran gambar			✓		
20	Tampilan desain gambar			✓		
21	Komposisi tiap slide			✓		

lampiran

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
3	Kejelasan struktur navigasi		✓			
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi			✓		
6	Efisisensi teks			✓		
7	Efisisensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	² Sumber	³ Sumber tidak dipilih	⁴ sumber
	Format Depan	Judul	+ daftar
	Format Belakang	+ datanya	daftar

D. Komentar dan Saran Umum

masih banyak kekurangan format
dan acuan sebaiknya akibat
ditulis di awal dan menjalankan
Struktur.

lampiran

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- 2 Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 10/5/2015.

Ahli Media



Saryono, M. Or.

NIP. 19811021 200604 1 001

b. Kuisioner untuk Ahli Media Tahap II

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Saryono, M.Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas
5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik			✓		
4	Kejelasan suara video			✓		
5	Kejelasan animasi			✓		
6	Kejelasan narasi			✓		
7	Kesesuaian narasi			✓		
8	Ukuran video			✓		
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			✓		
10	Penempatan tombol			✓		
11	Konsistensi tombol			✓		
12	Ukuran tombol			✓		
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
14	Ketepatan pemilihan teks			✓		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
16	Ketepatan ukuran huruf			✓		
17	Kejelasan gambar			✓		
18	Kejelasan warna gambar			✓		
19	Ketepatan ukuran gambar			✓		
20	Tampilan desain gambar			✓		
21	Komposisi tiap slide					✓

lampiran

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
3	Kejelasan struktur navigasi		✓			
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi			✓		
6	Efisisensi teks			✓		
7	Efisisensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Background	background	perbaiki background
	Reversi	di depan	di belakang
	Putih	gubuk gubuk	gubuk gubuk

D. Komentar dan Saran Umum

perbaiki depan background.
dan centar, media memparandar
front memparandit pembaca

lampiran

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 26/5/2015

Ahli Media



Saryono, M. Or.

NIP. 19811021 200604 1 001

c. Kuisioner untuk Ahli Media Tahap III

lampiran

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Saryono, M.Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrogaman, kebenaran tampilan dan pemrogaman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas
5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik		✓			
4	Kejelasan suara video		✓			
5	Kejelasan animasi		✓			
6	Kejelasan narasi		✓			
7	Kesesuaian narasi		✓			
8	Ukuran video		✓			
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)		✓			
10	Penempatan tombol		✓			
11	Konsistensi tombol		✓			
12	Ukuran tombol		✓			
13	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓			
14	Ketepatan pemilihan teks		✓			
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
16	Ketepatan ukuran huruf		✓			
17	Kejelasan gambar		✓			
18	Kejelasan warna gambar		✓			
19	Ketepatan ukuran gambar	✓		✓		
20	Tampilan desain gambar			✓		
21	Komposisi tiap slide			✓		

lampiran

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3	Kejelasan struktur navigasi		✓			
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi			✓		
6	Efisisensi teks			✓		
7	Efisisensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Cover depan	Keliru menarik	Pekatcilci yg menarik
2	Dampak Warna background.	Jgn abu =	Warna alam.
3	Dampak tulisan.	Warna druklant	warna jelas.

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

Secara umum bank ~~baik~~ ^{baik} perlu
kemewahan warna & kontras

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 3/6/2015

Ahli Media



Saryono, M. Or.

NIP. 19811021 200604 1 001

d. Kuisioner untuk Ahli Media Tahap IV

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Saryono, M.Or.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrogaman, kebenaran tampilan dan pemrogaman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas
5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kejelasan suara video				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Kejelasan narasi				✓	
7	Kesesuaian narasi				✓	
8	Ukuran video				✓	✓
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
10	Penempatan tombol				✓	
11	Konsistensi tombol				✓	
12	Ukuran tombol				✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓	
14	Ketepatan pemilihan teks				✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar				✓	
18	Kejelasan warna gambar				✓	
19	Ketepatan ukuran gambar				✓	
20	Tampilan desain gambar				✓	
21	Komposisi tiap slide					✓

lampiran

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
5	Efisiensi animasi				✓	
6	Efisisensi teks			✓		
7	Efisisensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	—		
	—		
	—		

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

Sudah baik dan menarik.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 4/6/2015

Ahli Media



Saryono, M. Or.

NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saryono, M.Or.

NIP : 19811021 200604 1 001

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Menerangkan bahwa produk penelitian (CD pembelajaran interaktif) untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy

NIM : 11601241076

Prodi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah di Expert Judgement berdasarkan kualitas media dan memenuhi persyaratan sebagai produk penelitian utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta,/6/2015
Yang menerangkan,


Saryono, M. Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

LAMPIRAN VII

LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI BAHASA :

- a. Kuisioner Untuk Ahli Bahasa Tahap I**
- b. Kuisioner Untuk Ahli Bahasa Tahap II**



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Hal : Permohonan Sebagai Ahli Bahasa
Lamp : 1 bendel proposal penelitian
1 bendel kuisioner
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

Yth. Ibu Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Tugas Akhir Skripsi saya yaitu *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta”, maka saya memohon kepada Ibu Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum. untuk berkenan memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian ini sebagai ahli bahasa untuk keperluan validasi produk penelitian dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy
NIM : 11601241076
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006200112 2 001

Penulis

Pramanta Dicky R
NIM. 11601241076

a. Kuisioner untuk Ahli Bahasa Tahap I

lampiran

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli bahasa pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesedian ibu untuk memberikan respons pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas

2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas

3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

4 : baik/tepat/jelas

5 : sangat Baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Penggunaan Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan makna kata			✓		
2	Ketepatan pemilihan kata			✓		
3	Kejelasan kalimat			✓		
4	Ketepatan istilah sejarah				✓	
5	Kemenarikan gaya bahasa			✓		

lampiran

B. Ketepatan Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan huruf			✓		
2	Keterbacaan bahasa			✓		
3	Simbol yang digunakan				✓	
4	Kejelasan kata perintah/petunjuk				✓	
5	Kemudahan memahami bahasa			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

lampiran

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
			<p>1. Perbaiki, ejaan 2. Perhatikan pilihan huruf</p>

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

Revisi kalimat dan egian.

E. Kesimpulan

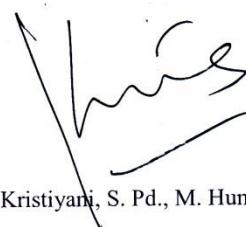
Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan saudara)

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Ahli Bahasa



Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.

NIP 197902282008122002

b. Kuisioner untuk Ahli Bahasa Tahap II

lampiran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat

Sasaran program : Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Evaluator : Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli bahasa pada materi pokok budaya hidup sehat terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesedian ibu untuk memberikan respons pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

lampiran

Keterangan :

1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas

2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas

3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

4 : baik/tepat/jelas

5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Penggunaan Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan makna kata					✓
2	Ketepatan pemilihan kata					✓
3	Kejelasan kalimat					✓
4	Ketepatan istilah sejarah					✓
5	Kemenarikan gaya bahasa					✓

lampiran

B. Ketepatan Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan huruf					✓
2	Keterbacaan bahasa					✓
3	Simbol yang digunakan					✓
4	Kejelasan kata perintah/petunjuk					✓
5	Kemudahan memahami bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

lampiran

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

lampiran

D. Komentar dan Saran Umum

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- 1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan saudara)

Yogyakarta, 30 Juni 2015

Ahli Bahasa

Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.

NIP 197902282008122002

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum

NIP : 197902282008122002

Unit Kerja : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNY

Menerangkan bahwa produk penelitian (CD pembelajaran interaktif) untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Pramanta Dicky Rosandy

NIM : 11601241076

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Belajar Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah di *Expert Judgement* berdasarkan kualitas bahasa dan memenuhi persyaratan sebagai produk penelitian utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Yogyakarta, *20 Jun* 2015

Yang menerangkan,

Ary Kristiyani, S. Pd., M. Hum.

NIP 197902282008122002

LAMPIRAN VIII

**LEMBAR KUISIONER PESERTA DIDIK DAN DATA UJI COBA SATU
LAWAN SATU**



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Lembar Kuisioner untuk Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Dampak dan bahaya penyalahgunaan narkoba, perundangan narkoba, apa itu narkoba, golongan dan jenis narkoba
Sasaran program : Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta
Tanggal :
Nama Siswa :
NIS :
Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta, tentang kualitas media belajar yang sedang dalam proses pengembangan
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Kemudahan memilih menu					
4	Kemudahan menggunakan tombol					
5	Kejelasan fungsi tombol					
6	Suara musik mendukung					
7	Kejelasan gambar video					
8	Kejelasan suara video					
9	Kejelasan warna gambar					
10	Kemenarikan animasi					

B. Aspek Isi atau Materi

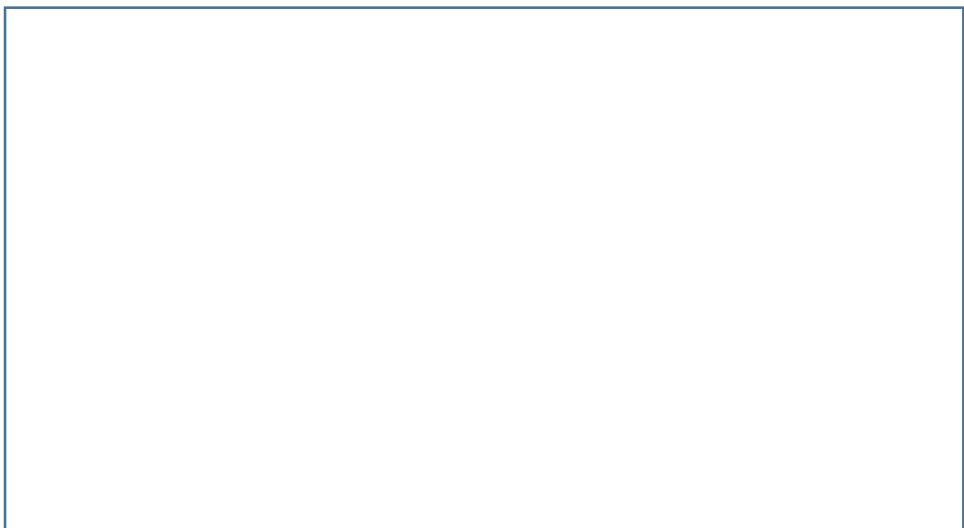
No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					
12	Kelugasan bahasa					
13	Kejelasan bahasa					
14	Video memperjelas materi					
15	Gambar memperjelas materi					
16	Kejelasan rumusan soal					

17	Tingkat kesulitan soal					
----	------------------------	--	--	--	--	--

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					
19	Materi menantang/menarik					
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					
22	Kejelasan petunjuk belajar					
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
24	Kesesuaian soal dengan materi					
25	Umpam balik terhadap jawaban siswa					
26	Dengan multimedia belajar lebih Menyenangkan					
27	Dengan multimedia belajar lebih Menarik					
28	Multimedia membantu belajar					

D. Komentar dan Saran Umum



Yogyakarta,.....

Tanda tangan :

Nama :

1. Aspek Tampilan

No	Responden	Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Peserta Didik 1	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4
2	Peserta Didik 2	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4
3	Peserta Didik 3	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
4	Peserta Didik 4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Total Skor		4,75	4,75	4,5	4,75	4,75	4,25	4,75	4,75	4,5	4,25
Kategori		SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
Total Skor Keseluruhan		18,40								Sangat Baik	
Rerata		4,6									

2. Aspek Isi atau Materi

No	Responden	Penilaian						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Peserta Didik 1	4	4	4	5	5	5	4
2	Peserta Didik 2	4	4	5	5	4	4	4
3	Peserta Didik 3	4	4	4	5	5	5	5
4	Peserta Didik 4	4	5	4	4	5	5	5
Total Skor		4	4,25	4,25	4,75	4,75	4,75	4,5
Kategori		B	SB	SB	SB	SB	SB	SB
Total Skor Keseluruhan		17,84						Sangat Baik
Rerata		4,46						

3. Aspek Pembelajaran

No	Responden	Penilaian										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Peserta Didik 1	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
2	Peserta Didik 2	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5
3	Peserta Didik 3	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4
4	Peserta Didik 4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Total Skor		4,25	4,5	4,25	4,75	4,5	4,5	4,25	4,5	4,75	4,75	4,25
Kategori		SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
Total Skor Keseluruhan		18									Sangat Baik	
Rerata		4,50										

LAMPIRAN IX

LEMBAR KUISIONER PESERTA DIDIK DAN DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL



**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA
2015**

Lembar Kuisioner untuk Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Dampak dan bahaya penyalahgunaan narkoba, perundangan narkoba, apa itu narkoba, golongan dan jenis narkoba
Sasaran program : Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta
Tanggal :
Nama Siswa :
NIS :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta, tentang kualitas media belajar yang sedang dalam proses pengembangan
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Kemudahan memilih menu					
4	Kemudahan menggunakan tombol					
5	Kejelasan fungsi tombol					
6	Suara musik mendukung					
7	Kejelasan gambar video					
8	Kejelasan suara video					
9	Kejelasan warna gambar					
10	Kemenarikan animasi					

B. Aspek Isi atau Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					
12	Kelugasan bahasa					
13	Kejelasan bahasa					
14	Video memperjelas materi					
15	Gambar memperjelas materi					
16	Kejelasan rumusan soal					
17	Tingkat kesulitan soal					

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					
19	Materi menantang/menarik					
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					
22	Kejelasan petunjuk belajar					
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
24	Kesesuaian soal dengan materi					
25	Umpam balik terhadap jawaban siswa					
26	Dengan multimedia belajar lebih Menyenangkan					
27	Dengan multimedia belajar lebih Menarik					
28	Multimedia membantu belajar					

D. Komentar dan Saran Umum



Yogyakarta,.....

Tanda tangan :
Nama :

1. Aspek Tampilan

No	Responden	Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Peserta Didik 1	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4
2	Peserta Didik 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Peserta Didik 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Peserta Didik 4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5
5	Peserta Didik 5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
6	Peserta Didik 6	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
7	Peserta Didik 7	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5
8	Peserta Didik 8	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
9	Peserta Didik 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Peserta Didik 10	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4
Total Rerata Penilaian		4,1	4,2	4,2	4,4	4,3	4,3	4,3	4,4	4,2	4,4
Kategori		B	B	B	SB	SB	SB	SB	B	SB	
Total Rerata Penilaian Keseluruhan		42,70								Sangat Baik	
Rerata		4,27									

2. Aspek Isi atau Materi

No	Responden	Penilaian						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Peserta Didik 1	5	5	4	4	4	5	4
2	Peserta Didik 2	3	3	3	4	4	4	4
3	Peserta Didik 3	4	5	4	5	4	5	4
4	Peserta Didik 4	4	5	5	4	5	4	4
5	Peserta Didik 5	4	5	4	5	4	5	4
6	Peserta Didik 6	4	5	4	5	4	5	4
7	Peserta Didik 7	4	4	4	5	4	5	4
8	Peserta Didik 8	4	5	4	4	5	5	4
9	Peserta Didik 9	4	4	4	4	4	4	4
10	Peserta Didik 10	3	4	3	5	4	5	5
Total Rerata Penilaian		3,9	4,5	3,9	4,5	4,2	4,7	4,1
Kategori		B	SB	B	SB	B	SB	B
Total Rerata Penilaian Keseluruhan		42,51					Sangat Baik	
Rerata		4,25						

3. Aspek Pembelajaran

No	Responden	Penilaian										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Peserta Didik 1	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5
2	Peserta Didik 2	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3
3	Peserta Didik 3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
4	Peserta Didik 4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
5	Peserta Didik 5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
6	Peserta Didik 6	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
7	Peserta Didik 7	4	4	4	3	4	5	4	5	4	3	4
8	Peserta Didik 8	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4
9	Peserta Didik 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Peserta Didik 10	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4
Total Rerata Penilaian		4,2	4,2	4,3	4,6	4,3	4,5	4,0	4,5	4,3	4,2	4,2
Kategori		B	B	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB	B	B
Total Rerata Penilaian Keseluruhan		42,63								Sangat Baik		
Rerata		4,26										