

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI BUDAYA
HIDUP SEHAT UNTUK SISWA SMA KELAS XI**

SKRIPSI

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



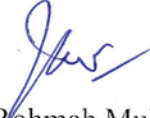
Oleh:
Fajar Hidayat
NIM 12601244078

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Siswa SMA Kelas Xi”** yang disusun oleh Fajar Hidayat, NIM 12601244078 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, November 2016
Pembimbing,



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd
NIP. 19731006 200112 2 001

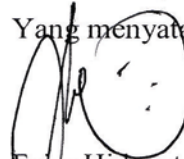
SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Siswa SMA Kelas XI”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, 19 Desember 2016

Yang menyatakan,



Fajar Hidayat
12601244078

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Siswa SMA Kelas XI” yang disusun oleh Fajar Hidayat, NIM 12601244078 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Nur Rohmah M, M.Pd	Ketua Penguji		23/12/2016
Indah P TPS, M.Or	Sekretaris Penguji		23/12/2016
Caly Setiawan, Ph.D	Penguji I (Utama)		21/12/2016
Sriawan, M.Kes	Penguji II (Pendamping)		22/12/16

Yogyakarta, Desember 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan



Dekan,
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

MOTTO

“Tidak akan pernah kamu mengetahui kemampuanmu sampai kamu mau untuk mencoba”

“Jangan mati-matian mengejar yang tidak akan kamu bawa ke akhirat”

“Allah tidak menyuruh kita untuk berhasil tapi Allah menyuruh kita untuk mencoba, karena dengan terus mencoba kamu akan mendapatkan keberhasilan”

(Fajar Hidayat)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, penulis persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidup penulis:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ibunda Tukiye dan Ayahanda Tugiman yang senantiasa memberikan segala limpahan kasih sayang, doa, memberikan semangat tanpa jemu, dukungan finansial dan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan studi.
2. Kakaku Imam Guntara dan istri Rezky Dasmastuti dan juga adiku Dina Tri Mukti yang selalu menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan studi.
3. Kakek Drono Wongso dan Nenek Srono Wongso yang tak jemu memberikan doa untuk penulis dalam menggapai cita-cita.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI BUDAYA
HIDUP SEHAT UNTUK SISWA SMA KELAS XI**

Oleh:
Fajar Hidayat
12601244078

ABSTRAK

Sumber belajar bagi siswa yang masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. Produk ini layak digunakan apabila mendapatkan kriteria penilaian minimal “Baik”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model *Research and Development (R&D)* menurut Borg and Gall (1983). Model pengembangan ini melalui 4 tahapan prosedur yang diadaptasi dari Sismadiyanto dkk , yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi dan produk akhir. Penelitian ini di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan subjek ujcobanya adalah siswa SMA Kelas XI. Data diperoleh dari angket. Data berupa penilaian kualitas dan saran perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,72 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,56 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 4,25 dengan kategoro “Sangat Baik”. Pada uji coba kelompok terbatas mendapat skor rata-rata 4,49 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 4,38 dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : *Sumber belajar, Multimedia, Budaya Hidup Sehat.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI” dapat diselesaikan.

Berkat bantuan dari berbagai pihak, terutama kepada dosen pembimbing akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu pada kesempatan ini kami sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian serta segala kemudahan yang telah diberikan.
3. Bapak Dr. Guntur., Ketua Progam Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta dan juga sebagai ahli materi dalam tugas akhir penulis yang memberikan masukan dan saran bagi penulis untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

4. Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or., Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dari awal semester hingga selesainya studi.
5. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., Dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar memberikan arahan dan bimbingan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
6. Bapak Saryono, M.Or., Ahli media yang telah membantu mengevaluasi dan memberikan saran-saran untuk memperbaiki produk multimedia yang dikembangkan.
7. Saudara Erlina Hidayati, S.Pd., Ahli Bahasa yang telah memberikan evaluasi dan memberikan saran-saran untuk memperbaiki kualitas produk multimedia yang dikembangkan.
8. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya yang berguna dan bermanfaat bagi penulis serta memberikan fasilitas yang baik.
9. Sahabat-sahabatku Pengurus Sepakbola UNY, BEM FIK, KOSKMA FIK, UKM Penelitian UNY, kabinet pelangi, teman-teman kontrakan Gandok, yang telah menemani, membantu, dan memberi peran serta *support* yang tiada henti.
10. Teman-teman mahasiswa PJKR Kelas D angkatan 2012 Universitas Negeri Yogyakarta atas segala motivasi dan bantuannya demi terselesaikannya skripsi ini.

11. Kekasihku May Rina Nuraini yang telah menambah dukungan moral penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Sangat disadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 19 Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
H. Asumsi Pengembangan Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	9
a. Mata Pelajaran PJOK.....	9
b. Tujuan PJOK.....	10
c. Ruang Lingkup PJOK.....	11
2. Media.....	12
a. Pengertian Media.....	12
b. Jenis-jenis Media.....	13
3. Landasan Teoritis Penggunaan Media.....	16
4. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
5. Multimedia.....	21
a. Pengertian Multimedia.....	21
b. Pentingnya Multimedia Pembelajaran.....	22

c. Elemen Multimedia.....	23
d. Model Penyajian Multimedia.....	24
6. Adobe Flash CS 6.....	27
a. Pengertian Adobe Flash CS 6.....	27
b. Kelebihan Adobe Flash CS 6.....	28
c. Kekurangan Adobe Flash CS 6.....	28
7. Budaya Hidup sehat.....	29
A. Hakikat Budaya Hidup Sehat.....	29
1. Narkoba.....	30
2. Seks Bebas.....	31
3. HIV dan AIDS.....	32
4. Progam perencanaan kesehatan pribadi.....	33
8. Karakteristik Anak SMA.....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk.....	41
D. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknis Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Data Penelitian.....	48
1. Analisis Kebutuhan.....	48
2. Pembuatan Desain Produk.....	49
3. Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	49
4. Identifikasi dan Pengumpulan materi.....	50
5. Tahap Pengembangan Produk.....	53
6. Data Uji Coba.....	56
a. Data Validasi Ahli Materi.....	56
b. Data Validasi Ahli Media.....	69
c. Data Validasi Ahli Bahasa.....	81
d. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
e. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar.....	94
B. Pembahasan.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	104
C. Keterbatasan.....	105
D. Implikasi Penelitian.....	105

DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi untuk Ahli Materi.....	43
Tabel 2. Kisi-kisi untuk Ahli Media.....	44
Tabel 3. Kisi-kisi untuk ahli bahasa.....	45
Tabel 4. Kisi-kisi untuk Peserta Didik.....	46
Tabel 5. Konversi Skor ke Nilai Pada Skala 5.....	47
Tabel 6. Skor Aspek Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I.....	57
Tabel 7. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap I).....	57
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I.....	59
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I.....	59
Tabel 10. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	60
Tabel 11. Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi Tahap I dan Revisi.....	61
Tabel 12. Skor Aspek Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II.....	62
Tabel 13. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap II).....	63
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II.....	64
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi/isi Oleh Ahli Materi Tahap II.....	64
Tabel 16. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	65
Tabel 17. Skor Aspek Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap III.....	67
Tabel 18. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap III).....	68
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap III.....	68
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap III.....	69
Tabel 21. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III.....	69
Tabel 22. Skor Aspek Tampilan Oleh Ahli Media (Tahap I).....	71
Tabel 23. Skor Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I.....	72
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	73
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I.....	74
Tabel 26. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	74
Tabel 27. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media Tahap I.....	75
Tabel 28. Skor Aspek Tampilan Oleh Ahli Media (Tahap II).....	79

Tabel 29.	Skor Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap II.....	80
Tabel 30.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap II.....	80
Tabel 31.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media tahap II.....	81
Tabel 32.	Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	81
Tabel 33.	Skor Aspek Tata Letak Oleh Ahli Bahasa Tahap I.....	83
Tabel 34.	Skor Aspek Tipografi oleh Ahli Bahasa Tahap I.....	83
Tabel 35.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tata letak oleh Ahli Bahasa.....	85
Tabel 36.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tipografi Oleh Ahli Bahasa Tahap I.....	85
Tabel 37.	Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	86
Tabel 38.	Saran dan Perbaikan dari Ahli Bahasa Tahap I dan Revisi.....	87
Tabel 39.	Skor Aspek Tata Letak oleh Ahli Bahasa Tahap II.....	88
Tabel 40.	Skor Aspek Tipografi oleh Ahli Bahasa Tahap II.....	89
Tabel 41.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tata Letak oleh Ahli Bahasa.....	90
Tabel 42.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tipografi Oleh Ahli Bahasa Tahap I.....	91
Tabel 43.	Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	91
Tabel 44.	Skor Aspek Tampilan Pada Uji Coba Kelompok Kecil...	93
Tabel 45.	Skor Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil...	94
Tabel 46.	Skor Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	94
Tabel 47.	Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	95
Tabel 48.	Skor Aspek Tampilan Pada Uji Coba Kelompok Besar...	97
Tabel 49.	Skor Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	98
Tabel 50.	Skor Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	99
Tabel 51.	Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	100
Tabel 52.	Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir.....	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Kerangka Berfikir Penelitian.....	36
Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	40
Gambar 3. Gambar Materi.....	51
Gambar 4. Gambar Ikon Materi.....	52
Gambar 5. Tampilan Video Pada Multimedia.....	53
Gambar 6. Menu Utama Produk Awal.....	53
Gambar 7. Menu Kompetensi Produk Awal.....	54
Gambar 8. Menu Materi Produk Awal.....	54
Gambar 9. Menu Evaluasi Produk Awal.....	54
Gambar 10. Profil Produk Awal.....	55
Gambar 11. Pengaturan Produk Awal.....	55
Gambar 12. Petunjuk Produk Awal.....	55
Gambar 13. Tampilan Menu Utama dan Menu Kompetensi sebelum revisi.....	61
Gambar 14. Tampilan Menu Utama dan Menu Kompetensi setelah direvisi.....	61
Gambar 15. Tampilan Menu Kompetensi sebelum revisi.....	66
Gambar 16. Tampilan Menu Kompetensi Setelah Revisi.....	66
Gambar 17. Tampilan Menu Kompetensi setelah Revisi.....	66
Gambar 18. Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi.....	75
Gambar 19. Tampilan Menu Utama Setelah Revisi.....	76
Gambar 20. Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi.....	76
Gambar 21. Tampilan Petunjuk Setelah Revisi.....	77
Gambar 22. Tampilan Evaluasi Sebelum Revisi.....	77
Gambar 23. Tampilan Evaluasi Setelah Revisi.....	77
Gambar 24. Tampilan Profil Sebelum Revisi.....	78
Gambar 25. Tampilan Profil Setelah Revisi.....	78
Gambar 26. Tampilan evaluasi sebelum revisi.....	87
Gambar 27. Tampilan evaluasi sesudah revisi.....	88
Gambar 28. Kualitas Produk Multimedia Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	95
Gambar 29. Kualitas Produk Multimedia Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	100
Gambar 30. Tampilan Menu Home Produk Akhir.....	102
Gambar 31. Tampilan Menu Materi Produk Akhir.....	103
Gambar 32. Tampilan Menu Evaluasi Produk Akhir.....	103
Gambar 33. Tampilan Menu Referensi Produk Akhir.....	103
Gambar 34. Tampilan Menu Profil Produk Akhir.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 2. Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian.....	111
Lampiran 3. Kartu bimbingan TAS	112
Lampiran 4. Pedoman Wawancara.....	113
Lampiran 5. <i>Flow Chart</i> Multimedia.....	114
Lampiran 6. <i>Story Board</i> Multimedia.....	115
Lampiran 7. Lembar Angket untuk Ahli Materi Tahap I.....	120
Lampiran 8. Lembar Angket untuk Ahli Materi Tahap II	125
Lampiran 9. Lembar Angket untuk Ahli Materi Tahap III.....	130
Lampiran 10. Lembar Angket untuk Ahli Media.....	135
Lampiran 11. Lembar Angket untuk Ahli Media Tahap II.....	139
Lampiran 12. Lembar Angket Ahli Bahasa Tahap I.....	143
Lampiran 13. Lembar Angket Ahli Bahasa Tahap II.....	151
Lampiran 14. Lembar Angket untuk Siswa Kelas XI.....	155
Lampiran 15. Dokumentasi	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk pengembangan diri manusia. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila terdapat perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan formal di Indonesia terbagi atas beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran ini termasuk kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

PJOK pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 dituliskan, bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup

sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran PJOK di SMA/SMK kelas XI adalah pendidikan kesehatan materi budaya hidup sehat. Kompetensi inti dalam materi budaya hidup sehat adalah 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2) Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3) Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan Kompetensi dasar materi budaya hidup sehat adalah 1) Memahami upaya pencegahan dan penanggulangan bahaya NARKOBA dan psikotropika terhadap diri sendiri, keluarga, lingkungan, bangsa dan negara 2) Memahami dampak seks bebas terhadap diri sendiri, keluarga dan masyarakat luas 3) Memahami bahaya,

penularan, dan cara mencegah HIV dan AIDS 4) Menganalisis perencanaan program kesehatan pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa pada tanggal 29 Mei 2016 peneliti menemukan bahwa dalam lembar pertanyaan yang diberikan siswa menunjukkan bahwa materi budaya hidup sehat hanya diberikan satu kali dalam 2 semester yang seharusnya 4 kali dan sumber yang digunakan juga masih terbatas pada buku, internet dan penyampaian dari guru. Hal ini membuat materi kurang tersampaikan kepada peserta didik karena kurangnya kesempatan belajar. Penyampaian materi oleh seorang guru perlu suatu metode agar materi ini tersampaikan dan dilaksanakan oleh peserta didik.

Penyampaian materi teori mata pelajaran PJOK Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan karena keterbatasan pengetahuan maupun kemampuan untuk membuat suatu metode pembelajaran yang membuat siswa antusias. Pembelajaran yang monoton juga membuat siswa lebih mudah jenuh dan kurang berfikir kreatif. Dengan kondisi itu membuat proses pembelajaran menjadi kurang memotivasi, menarik, menyenangkan dan dapat dimaknai oleh siswa.

Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) harus mampu memenuhi tantangan untuk menjalankan profesinya dalam kurikulum 2013. Syarifudin dan Sudrajat Wiradiharja (2014: 3) mengutarakan bahwa kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi-materi yang dipelajari untuk

memiliki kompetensi yang sama kemudian pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat lingkungan alam, sumber / media lainya);

Pola pikir tersebut menuntut peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi tentu dapat menjadi alat untuk meningkatkan kompetensi guru. Teknologi yang dapat digunakan pada era ini adalah teknologi yang tentu dapat menjadi alat bantu dalam memecahkan masalah belajar siswa. Pengembangan sebuah media untuk membantu seorang guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan serta untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan pemanfaatan media yang tepat tentu dapat membantu menyampaikan pesan dengan benar, efektif, efisien, menambah pengalaman belajar dan mampu menampilkan gambaran kejadian yang sedekat bahkan senyata mungkin dengan kenyataan, dan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Peneliti mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran melalui model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK materi budaya hidup sehat. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat. Multimedia pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai pengganti penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Multimedia ini bisa dipergunakan untuk sumber belajar siswa karena ini dapat dijalankan komputer laboratorium sekolah dan dapat juga digunakan untuk belajar mandiri di rumah. Di akhir setiap materi juga berisi soal latihan dan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang diberikan yang ada dalam multimedia pembelajaran

tersebut. Melalui multimedia pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memahami materi secara menyeluruh dan dapat memahami materi budaya hidup sehat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dikemukakan rumusan spesifik dari permasalahan yang ada, permasalahan-permasalahan yang ditemui antara lain:

1. Kesempatan belajar siswa kurang dilihat dari jumlah tatap muka dengan guru.
2. Masih terbatasnya sumber belajar yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Budaya Hidup sehat.
3. Belum adanya media yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan dengan segala keterbatasan yang ada, peneliti terbatas melakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK dan juga dibatasi hanya pada materi budaya hidup sehat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana rancangan pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi hidup sehat yang layak digunakan untuk siswa SMA Kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat untuk siswa SMA kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Memberikan suatu sumber pengetahuan dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- b. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga hasilnya lebih baik.
- c. Memberi pengetahuan dalam bidang teknologi dan informasi bagi masyarakat.

2. Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hubungannya dalam teknologi informasi.
- 2) Memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran.
- 3) Menjadikan penelitian ini untuk menjadi masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memotivasi mahasiswa untuk mengembangkan kemajuan dalam bidang pendidikan.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam praktik pembelajaran.

- 3) Menambah motivasi mahasiswa untuk selalu berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi perkembangan teknologi.
- 4) Media untuk mengimplementasikan hasil belajar mahasiswa.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dalam CD (*Compact Disc*). Produk ini dapat digunakan pada materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yakni pada materi budaya hidup sehat. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Nama Produk : Multimedia Pembelajaran PJOK Materi Budaya Hidup Sehat
2. Bentuk : CD (*Compact Disc*)
3. Versi : 1
4. Tahun Pembuatan : 2016
5. Platform : PC/Laptop dengan CD Room
6. Sistem Operasi PC : Windows XP, 7, 8, 10
7. Processor (minimum) : Intel, AMD
8. Memori Produk : 156 MB

H. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah:

1. Multimedia pembelajaran ini sudah mengikuti alur penelitian pengembangan.
2. Multimedia pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar sehingga dapat memacu siswa untuk senantiasa berinteraksi langsung dengan materi, meningkatkan kemandirian siswa dan meningkatkan pengetahuan siswa.
3. Sebagian besar guru dan peserta didik sudah memiliki kemampuan teknologi digital atau komputer, selain itu sekolah-sekolah sudah disediakan komputer untuk media pembelajaran dan juga rata-rata siswa.

Produk media pembelajaran berbasis komputer ini memiliki keterbatasan yaitu:

1. Produk akhir media pembelajaran ini hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi budaya hidup sehat untuk SMA Kelas XI.
2. Penilaian layak tidaknya produk ini hanya dilakukan dalam tiga tahapan yaitu validasi ahli materi ,media dan bahasa, ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
3. Hanya komputer dengan fasilitas CD ROM yang dapat menggunakan multimedia ini.

BAB I

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian dari pendidikan umum di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan. Sebagaimana dijelaskan oleh BSNP (2006: 648), PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara tradisional memiliki tujuan yang sejalan dengan pendidikan pada umumnya. Menurut Charles Bucher yang dikutip oleh Soenardi Soemosasmito (1998 : 5), bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian yang terpadu dari proses pendidikan yang menyeluruh; bidang dan sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmaniah, mental emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmaniah. Menurut Nixon dan

Cozen dalam Yusuf Adi Sasmita (1989 : 2), mendefinisikan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan dengan melibatkan penggunaan sistem aktivitas kekuatan otot untuk belajar, sebagai akibat peran serta dalam kegiatan ini. Menurut Baley dan Field dalam Yusuf Adi Sasmita (1989 : 2), mendefinisikan bahwa pendidikan jasmani sebagai proses yang menguntukan dalam proses penyesuaian dan belajar organik, neuromus-cular, intelektual, sosial, kebudayaan, emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihan dan aktivitas kekuatan otot yang agak baik.

Pengertian Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat disimpulkan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu organik, perseptual, emosional, neuromuskuler dalam kerangka pendidikan nasional.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai seperti; kesegaran jasmani, yang utama adalah manusia, kebutuhan emosi, perasaan emosional, kesegaran sosial, pengembangan intelektual, persiapan kebutuhan untuk masa depan, pengembangan motor *skill*, perlindungan terhadap siswa. (Yusuf Adisasmita, 1989 : 23-30).

Adapun tujuan pendidikan jasmani menurut Depdiknas (2006 : 62)

adalah :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam PJOK.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Tujuan pendidikan jasmani dari pengertian diatas dapat disimpulkan adalah sarana untuk mencapai tujuan agar seseorang menjadi manusia yang seutuhnya yaitu mempunyai perilaku, pengetahuan dan perkembangan motorik yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pada kurikulum tahun 2013 ruang lingkup pendidikan jasmani tidak berbeda dengan kurikulum sebelumnya berikut ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut BSNP (2006: 565-566) sebagai berikut:

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

- 2) Aktivitas pengembangan: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik ; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air ; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan Luar Kelas : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, mendaki gunung.
- 7) Kesehatan : menerapkan budaya hidup sehat, seperti analisis penyakit HIV/AIDS, Narkoba, Seks bebas, pola hidup sehat, dan sebagainya.

2. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arif S. Sadiman, dkk. 1996 : 6). Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011 : 3) bahwa kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.

Media atau disebut dengan medium berfungsi sebagai pengantar untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima. Media yang berisi pesan atau komunikasi seperti televisi, film, foto, rekaman dan sebagainya disebut sebagai media komunikasi tetapi media yang mengandung informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud-maksud pembelajaran maka disebut dengan media pembelajaran. Seperti yang disampaikan Heinich dkk dalam Azhar Arsyad

(2011 : 4) bahwa istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Hamidjojo dalam Azhar Arsyad (2011 : 4) memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat agar sampai kepada penerima. Hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai sub sistem pembelajaran (Rusman, 2012: 170).

Definisi media yang telah disampaikan diatas secara garis besar media adalah perantara dan pembawa informasi yang mengantarkan informasi tersebut dari pengirim ke penerima.

b. Jenis-jenis Media

Menurut Azhar Arsyad (2011 : 29), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

1) Media hasil teknologi cetak

Cara umum untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran menggunakan perangkat keras, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran ini adalah produksi dan penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Cara penyampaian materi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Informasi yang disampaikan dalam bentuk digital bukan bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer ini menggunakan layar kaca untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh computer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random acces memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti videodisc player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

Menurut Agus S. Suryobroto (2001 : 17-22) Media pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada beberapa macam, yaitu; (1) Media Grafis, media ini termasuk media visual seperti media lain yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis-jenis media grafis antara lain; gambar/foto, sketsa, diagram, kartun, poster, papan flanel, dan papan bulletin. (2) Media Audio, media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Jenisnya; radio, alat perekam pita *magnetic*, dan laboratorium bahasa. (3) Media proyeksi diam: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.

Taksonomi menurut *Rudy Bretz* dalam Arif S. Sadiman, dkk. (1996 : 20) Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu: gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. *Bretz* juga membedakan antara media telekomunikasi dan media rekam sehingga terdapat 8 jenis klarifikasi media yaitu: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media audio gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

Gagne dalam Arif S. Sadiman, dkk. (1996 : 23) membagi media menjadi tujuh macam pengelompokan media. Pengelompokan tersebut antara lain meliputi: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak,

gambar diam, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkat hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu: pelontar stimulus belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasuk-alihkan ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

Dewasa ini sangat beragam jenis media yang beredar di masyarakat, salah satunya adalah media komunikasi merupakan alat untuk menyalurkan pesan komunikasi dalam beragam bentuk seperti audio, visual dan audiovisual. Media komunikasi dapat menyampaikan pesan-pesan komunikasi seperti ceramah, cerita tulisan, gambar, simbol-simbol dan lain-lain yang disalurkan melalui media yang sesuai dengan fungsinya seperti radio, telepon, kaset rekaman, televisi, komputer, film, VCD, DVD, CD interaktif, Multimedia, jaringan internet seperti *blog*, *website*, *email*, *facebook*, *elearning* dan lain-lain

Definisi jenis media diatas dapat disimpulkan bahwa media terdiri dari berbagai macam baik cetak maupun elektronik yang fungsinya tidak lain adalah untuk digunakan sebagai penunjang dan berfungsi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.

3. Landasan Teoritis Penggunaan Media

Menurut Bruner dalam Cecep Kustadi, dkk. (2011 : 10), bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu:

- 1) Pengalaman langsung (*enactive*)
- 2) Pengalaman pictoral/gambar (*iconic*)
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*)

Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya arti kata “senang: dipahami dengan langsung membuat “senang” pada tingkatan kedua yang disebut pengalaman pictorial.gambar (*iconic*), kata “senang” dipelajari dari gambar, ataupun video. Selanjutnya pada tingkatan ke tiga (*symbolic*) peserta didik membaca atau mendengar kata “senang” kemudian mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “senang”.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal/abstrak (Azhar Arsyad, 2009: 10).

Dalam proses belajar dan interaksi mengajar belajar tidak harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *Learning By Doing* (Azhar Arsyad, 2009: 11).

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Garlech & Ely dalam Azhar Arsyad (2011 : 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. AECT (*Asociation of Education and Communication technologi*. 1997) dalam Azhar Arsyad (2011 : 3) memberi batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Diana Indriana (2011 : 15-16), media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap tujuan pengajaran. Media pengajaran sebagai alat bantu pada proses belajar dapat digunakan di dalam maupun luar kelas. Media tersebut digunakan di dalam maupun luar kelas. Media tersebut digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2006 : 7)

Media pembelajaran juga dikatakan sebagai wadah atau tempat dari materi dalam sebuah proses pembelajaran (Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2008 : 7). Maka dari itu, media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat membantu mengatasi beberapa permasalahan pendidikan (Arief S. Sadiman, 2011: 14).

Pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan semua bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan yang bertujuan instruksional dan atau mengandung maksud-maksud pengajaran yang digunakan sebagai langkah mempermudah penyampaian informasi dari guru ke peserta didik untuk kepentingan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Metode mengajar dan media pembelajaram merupakan dua unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi, metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada banyak hal lain yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011 : 15) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Kegunaan media dalam proses belajar mengajar menurut Arif S. Sadiman, dkk. (1996 : 16) secara umum memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu verbalistis (kata-kata dan tulisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dengan media

- b. Objek yang kecil dapat diperbesar dan diperjelas dengan media seperti *proyektor mikro* dll.
 - c. Gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse, high speed photography* dll.
 - d. Kejadian sejarah yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan kembali dengan rekaman video, gambar maupun audio.
 - e. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan, model dll.
 - f. Konsep yang terlalu luas (bencana alam) dapat disajikan dalam bentuk film.
- 3) Mengatasi sikap pasif peserta didik dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Kegunaan media pembelajaran tersebut adalah untuk:
- a. Menimbulkan gairah belajar
 - b. Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk lebih dekat berinteraksi dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri.
- 4) Mengatasi masalah perbedaan karakter, latar belakang, dan kemampuan siswa dengan:
- a. Memberikan rangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menyamakan persepsi siswa.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011 : 15) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat atau perantara yang dapat mempermudah proses penyampaian materi secara lebih nyata dengan menampilkan grafik, video maupun audio sesuai dengan kebutuhan.

5. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Menurut menurut Anleigh & Kiran dalam Ariesto Hadi Sutopo (2012: 104) kata multimedia bukan hal baru, tetapi sudah digunakan bahkan sebelum ada komputer menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan beberapa macam cara. Pada awal tahun 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Daryanto (2013: 55) menjelaskan multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan menurut Robin dan Linda dalam (Deni Darmawan, 2012: 47) multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Pendapat dari ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia adalah merupakan alat bantu untuk menampilkan teks, grafik, animasi, audio, dan video yang dapat digunakan oleh pengguna baik secara linear ataupun interaktif.

b. Pentingnya Multimedia Pembelajaran

Multimedia mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Multimedia berisi beberapa komponen-komponen seperti gambar, suara, video, teks, dan animasi disatukan menjadi kesatuan yang utuh. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia. Teori Koehnert (Azhar Arsyad, 2010: 9) menyatakan bahwa semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar akan menjadi lebih efektif. Secara tegas teori ini menyatakan penggunaan lebih dari satu indera manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar. Pernyataan diatas berdasarkan Dale (1979) yang menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Azhar Arsyad, 2010: 10).

Hal senada ditegaskan oleh Baugh (1986) yang menyatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera lainnya (Azhar Arsyad, 2009 : 10). Tetapi orang dapat meningkat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2005: 23).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penggunaan multimedia sangat berperan dalam proses peningkatan hasil belajar karena melihat dari banyaknya indera yang terlibat.

c. Elemen Multimedia

Menurut James A. Seen (Amir Fatah Sofyan, 2008: 2) multimedia terbagi dalam lima elemen yaitu: *text*, *image*, *audio*, *video*, dan *animation*. Berikut adalah penjelasan tiap elemen multimedia tersebut:

1) Teks (*Text*)

Teks merupakan bentuk multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan yang berfungsi sebagai pelengkap dari gambar. Sekalipun sebuah gambar mungkin menggambarkan ribuan kata-kata tetapi apabila gambar tersebut tidak dilengkapi dengan teks atau beberapa kata, maka kutipan deskriptif pesan akan sulit diterima dan pengenalan gambar tersebut akan tampak kurang menarik. Secara umum ada empat teks yaitu teks cetak, teks hasil, teks elektronik, dan hypertexts.

2) Gambar (*image*)

Gambar atau grafik sering digunakan untuk presentasi atau publikasi multimedia karena lebih banyak menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks. Gambar atau grafik dapat mengungkapkan pesan-pesan dengan lebih indah dan menarik. Grafis seringkali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang memperindah teks.

3) Suara (*Audio*)

Suara dalam PC multimedia sangat bermanfaat khususnya aplikasi bidang bisnis dan game. Beberapa tahun yang lalu, PC sudah cukup

puas dengan PC *speaker* yang hanya mengeluarkan nada tertentu pada suatu saat. Teknologi suara dalam multimedia mempunyai peran yang cukup penting bila kita tinjau dari visi utama informasi multimedia yaitu memanfaatkan semua indera manusia terutama mata dan telinga. Ada tiga belas jenis obyek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yaitu: format *wavefrom audio*, aiff, dat, ibf, mod, rmi,sbi, snd, voc, au, MIDI *sound track*, *compact disc audio*, dan MP3 file.

d. Model penyajian Multimedia

Multimedia dapat digunakan sebagai alat mengajar utama untuk memberi penguatan belajar awal, merancang, dan memotivasi belajar, atau berbagai jenis kemungkinan lainnya. Deni Darmawan (2012: 59-66) membagi model penyajian tersebut mulai dari model *drills*, model tutorial, model simulasi, model games.

a) Model *drills*

Model *drills* dalam CBI (*Computer Basic Instruction*) pada dasarnya merupakan salah satu strategi yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati pengalaman yang sebenarnya. Model ini pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan

yang diberikan program. Secara umum tahapan materi CBI *drills* adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa,
- b. Siswa mengerjakan soal-soal latihan,
- c. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik,
- d. Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan atau *remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau akhir keseluruhan soal.

b) Model tutorial

Program CBI tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial dalam CBI pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe branching dimana semua informasi mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusun dengan pertanyaan. Adapun tahapan pembelajaran dengan komputer model tutorial adalah sebagai berikut:

- a) *introduction* (pengenalan);
- b) *presentation of information* (penyajian informasi);
- c) *question of responses* (pertanyaan dan respon-respon);
- d) *judging of responses* (penilaian respon);
- e) *providing feedback about*

responses (pemberian balikan respons); e) *remediation* (pengulangan);
f) *sequencing lesson segmen* (segmen pengaturan pelajaran).

c) Model simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model simulasi terbagi kedalam empat kategori, yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses yang masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu. Model ini dapat merefleksikan perilaku biologi komunikasi itu sendiri, yaitu bagaimana sel-sel tubuh, sel-sel syaraf dan indra-indra manusia melakukan komunikasi dalam arti mereka menerima mengolah mentransformasikan dan memproduksi pesan-pesan baru yang dikeluarkan dalam bentuk perilaku atau verbal.

d) Model *Games*

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Pembelajaran didesain seolah peserta didik mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud. Adapun prosedur pembelajaran secara

keseluruhan dalam model permainan ini tidak berbeda dengan model sebelumnya, yaitu terdiri dari menu utama, petunjuk program, isi permainan, dan evaluasi.

6. Adobe Flash CS6

a. Pengertian Adobe Flash CS 6

Menurut Deni Darmawan (2012: 259) *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi yang atau aplikasi yang dihasilkan oleh flash mempunyai ekstensi * swf. Menurut James A. Sen dalam Pambudi Lestari (2011: 27-28) Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Pembuatan *flash* dapat dilakukan dengan teknik-teknik untuk membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukan video.

Pengertian *Adobe Flash* dari ahli di atas dapat disimpulkan *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi yang berupa multimedia, bitmap, animasi video maupun animasi yang lain yang dapat diformat dengan berbagai ekstensi.

b. Kelebihan *Adobe Flash CS6*

- 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*) sehingga tidak menyulitkan ketika menyimpan.
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dari *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- 3) *Flash* mampu membuat *file* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
- 4) *Font* presentasi tidak berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan komputer manapun.
- 5) Pengoperasian *adobe flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar belajar mengajar.

c. Kekurangan *Adobe Flash CS6*

- 1) Terdapat bahasa pemrograman yaitu *action script*, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut.
- 2) Pembuatan media yang membutuhkan waktu lama.

7. Budaya Hidup Sehat

A. Hakikat Budaya Hidup Sehat

Definisi sehat menurut kesehatan dunia (WHO) dalam Efendy Ferry (2009: 10) adalah suatu keadaan sejahtera yang meliputi fisik, mental dan sosial yang tidak hanya bebas dari penyakit atau kecacatan. Maka secara analogi kesehatan jiwa pun bukan hanya sekedar bebas dari gangguan tetapi lebih kepada perasaan sehat, sejahtera dan bahagia (well being), ada keserasian antara pikiran, perasaan, perilaku, dapat merasakan kebahagiaan dalam sebagian besar kehidupannya serta mampu mengatasi tantangan hidup sehari-hari. Hidup sehat adalah hidup tanpa gangguan masalah kesehatan baik berupa penyakit-penyakit fisik (kondisi tubuh) maupun nonfisik atau kondisi jiwa, hati, dan pikiran (Kementrian kesehatan dalam kemendikbud 2014:313).

Perilaku sehat adalah upaya untuk menjadikan dirinya terhindar dari gangguan-gangguan tersebut. Membiasakan Perilaku hidup sehat seseorang akan terhindar dari berbagai bentuk penyakit. Kotler dalam Kemendikbud (2014: 314) berpendapat bahwa, pola hidup sehat dengan gaya atau gaya yang lebih fokus kepada hal-hal kesehatan, baik itu makanan, perilaku, bahkan gaya hidup yang sangat berpengaruh kepada kesehatan dan menuju hidup yang sehat baik jasmani maupun rohani. Hal serupa juga diungkapkan oleh Ratih Putri (www.kompasiana.com, 2014) Budaya hidup sehat adalah sebuah konsep kehidupan dengan mengutamakan berbagai kegiatan hidup yang berbasis pada tindakan-tindakan sehat. Definisi dari budaya hidup

sehat adalah konsep hidup yang mengedepankan upaya-upaya dan kegiatan-kegiatan yang sehat. Dengan penerapan konsep ini, maka kita akan memperkecil resiko dari terhindar dari berbagai penyakit yang dapat menyerang tubuh.

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa budaya hidup sehat adalah kegiatan yang mengedepankan prinsip atau perilaku untuk selalu menjaga pola hidup sehat yang bertujuan untuk memelihara kondisi badan seseorang agar terhindar dari berbagai penyakit.

1. Narkoba

Pengertian narkoba adalah narkotika, psikotropika, dan bahan adiktif lainnya Sumaryoto dan Soni Nopembri (2014:112). Menurut BNN 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 psikologi. Menurut Departemen Kesehatan NARKOBA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat adiktif lainnya) adalah Akronim dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif lainnya atau dapat pula menjadi Narkotika dan Bahan Berbahaya lainnya. Istilah narkoba lebih dikenal masyarakat dan dunia penegakkan hukum. Narkoba adalah zat kimia yang dapat mengubah keadaan psikologi seperti perasaan, pikiran, suasana hati serta perilaku jika masuk ke dalam tubuh manusia baik

dengan cara dimakan, diminum, dihirup, suntik, intravena, dan lain sebagainya (Kurniawan, 2008).

Beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa NARKOBA adalah Narkotika, Psikotropika, dan Zat adiktif lainnya yang dapat mengubah psikologi dan perilaku seseorang apabila mengkonsumsinya.

2. Seks Bebas

Seks dalam bahasa Latin adalah *sexus*, yaitu merujuk pada alat kelamin. Seks hanya memiliki pengertian mengenai jenis kelamin, anatomi dan fisiologisnya, sedangkan menurut Budiarjo seksual merupakan sesuatu yang berhubungan dengan seks dan reproduksi juga berhubungan dengan kenikmatan yang berkaitan dengan tindakan reproduksi (Luthfie,2002). Perilaku seksual dapat didefinisikan sebagai bentuk perilaku yang didorong oleh hasrat seksual baik dengan lawan jenis maupun sejenis. Bentuk tingkah laku ini beraneka ragam mulai dari perasaan tertarik hingga tingkah laku berkencan, bercumbu dan bersenggama (Amrillah, 2006: 10). Sementara Boyke D.N (2010: 43) mengungkapkan bahwa seksualitas diartikan sebagai: a). Bagaimana laki-laki dan perempuan berbeda (dan mirip) satu sama lain, secara fisik, psikologis, dan istilah-istilah perilaku; b). Aktivitas, perasaan, dan sikap yang dihubungkan dengan reproduksi; c). Bagaimana laki-

laki dan perempuan berinteraksi dalam berpasangan dan didalam kelompok

Sumaryoto dan Soni Nopembri (2014: 123) menjelaskan seks bebas adalah hubungan seksual yang dilakukan diluar ikatan pernikahan, baik suka sama suka atau dalam dunia prostitusi. Hal ini juga diungkapkan Kartini Kartono (1999:97) bahwa seks bebas tidak beda dengan pelacuran (prostitusi) karena aktivitas seksual yang dilakukan tidak lagi mengindahkan nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat.

Beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seks bebas adalah perilaku hubungan seksual seseorang yang dilakukan menyimpang dari norma kemasyarakatan. Perilaku tersebut dilakukan baik dengan sejenis maupun beda jenis kelamin.

3. HIV/AIDS

Menurut Roji (2006: 211) HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) merupakan sejenis virus yang menyebabkan penyakit AIDS (*Acquired Immunodeficiency Syndrome*). Penyakit AIDS menyerang sistem kekebalan tubuh sehingga penderita tidak mempunyai kekebalan terhadap berbagai penyakit. Hal serupa juga diungkapkan oleh Boyke D.N (2010: 187) AIDS (*Acquired Immunodeficiency Syndrome*) adalah penyakit infeksi yang menular (gejalanya adalah kelompok tanda-tanda dan gejala yang dihubungkan dengan sakit atau penyakit tertentu).

Menurut Depkes (2006: 3) *Acquired Immunodeficiency Syndrome* (AIDS) merupakan kumpulan gejala penyakit yang disebabkan oleh *Human Immunodeficiency Virus* (HIV). Penderita infeksi HIV dinyatakan sebagai penderita AIDS ketika menunjukkan gejala atau penyakit tertentu yang merupakan akibat penurunan daya tahan tubuh disebabkan virus HIV (indikator sesuai dengan definisi AIDS dari *Centers for Disease Control* tahun 1993) atau tes darah menunjukkan jumlah $CD4 < 200/mm^3$.

HIV dapat tersebar melalui hubungan seks baik homo maupun heteroseksual, penggunaan jarum yang tercemar pada penyalahgunaan NAPZA, kecelakaan kerja pada sarana pelayanan kesehatan misalnya tertusuk jarum atau alat tajam yang tercemar, tranfusi darah, donor organ, tindakan medis *invasif*, serta *in utero*, perinatalan dan pemberian ASI dari ibu ke anak (Depkes, 2006)

Dapat diambil kesimpulan Bahwa HIV/AIDS adalah suatu penyakit yang datang dari penularan yang diakibatkan oleh infeksi yang menyerang sistem kekebalan tubuh manusia yang dapat menular melalui beberapa cara.

4. Progam Perencanaan Kesehatan Pribadi

Kesehatan pribadi atau kesehatan perseorangan ialah segala usaha dan tindakan seseorang untuk menjaga, memelihara dan meningkatkan derajat kesehatannya sendiri dalam batas-batas kemampuannya, supaya mendapatkan kesenangan hidup dan

mempunyai tenaga kerja yang sebaik-baiknya, Kesehatan yang sempurna bukanlah tujuan, akan tetapi merupakan jalan untuk mencapai kesenangan hidup dan tenaga kerja yang sebaik-baiknya. Menurut Sumaryoto dan Soni Nopembri (2014: 124) kesehatan pribadi adalah kesehatan yang berhubungan dengan diri kita sendiri, dan lingkungan disekitar kita. Hal serupa juga diungkapkan oleh Djoned Soetatmo (1979: 1) pada garis besarnya kesehatan dapat dibagi menjadi 1). Kesehatan pribadi 2) kesehatan masyarakat. Masyarakat adalah terbentuk dan terdiri dari pribadi-pribadi sebagai anggota masyarakat tersebut. Untuk membentuk masyarakat yang jasmani dan mentalnya maka perlu dibina lebih dahulu kesehatan perseorangan dengan sebaik-baiknya.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesehatan pribadi adalah hal-hal yang menyangkut pribadi seseorang dalam rangka untuk menjaga kesehatan supaya dapat menjalani aktivitas dengan atau tanpa mengalami hambatan untuk menjadi anggota masyarakat yang sebaik-baiknya.

1. Karakteristik Anak SMA

Pertumbuhan dan perkembangan mempengaruhi dan dipengaruhi (*interaction*) dengan keputusan-keputusan yang diambilnya setiap saat, sehingga merupakan suatu proses yang dinamis. Beberapa tahap (stadium) tertentu didalam proses pertumbuhan dan perkembangan dipengaruhi oleh

faktor-faktor keturunan, lingkungan dan pengalaman-pengalaman pribadi.

Dalam Muhajir (2006: 203-304) karakteristik anak SMA (Masa Remaja) adalah:

- a. Perkembangan Jasmani
 - 1) Fungsi organ-organ endoktrin telah mencapai kesempurnaan.
 - 2) Penambahan jaringan lemak dibawah kulit (subkutan) lebih banyak pada wanita daripada laki-laki.
 - 3) Jaringan otot pada anak laki-laki lebih berkembang daripada jaringan otot pada anak perempuan.

- b. Perkembangan jiwa, emosi, sosial dan intelek
 - 1) Faktor yang terpenting ialah perhatian terhadap seks, yang mempengaruhi hubungan dengan kawan dari jenis kelamin yang lain.
 - 2) Pemikiran sudah kritis, juga terhadap kewibawaan orang tuanya.
 - 3) Emosi belum mencapai suatu stabilisasi tertentu dan perlu adanya simpati dan nasehat-nasehat.
 - 4) Mulai memisahkan diri dari orang tua dan mencari pergaulan dengan teman-teman sebayanya.
 - 5) Ada aktivitas dan ekseperimantal sosial.
 - 6) Melalui proses identifikasi dan imitasi, dibangkitkan dan dikembangkan cita-cita muluk dan aspirasi-aspirasi yang tinggi, dan perlu adanya "*identifikasi figure*" yang baik.

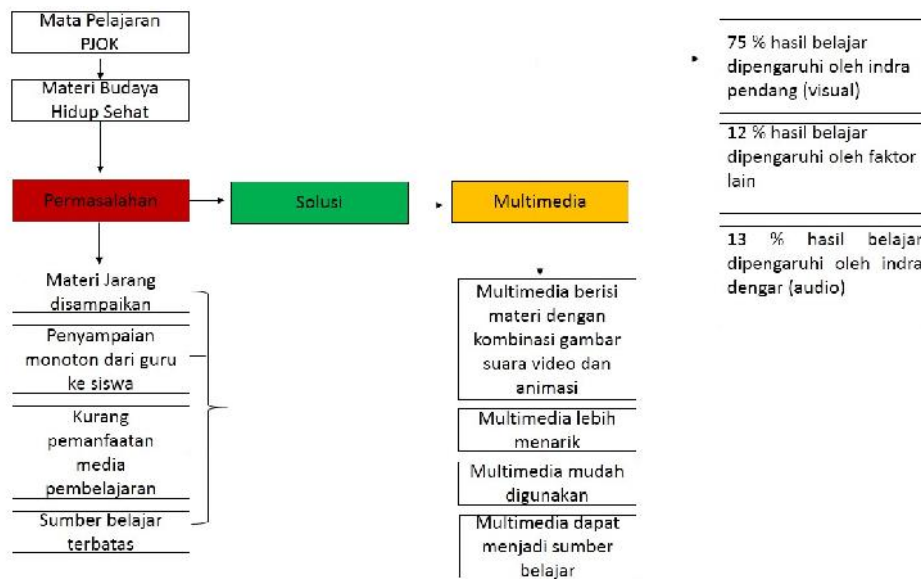
- c. Kebutuhan
 - 1) Diperlukan adanya pengertian dari orang tua dan keluarga tentang proses perkembangan dan sifat-sifat tertentu pada anak masa peralihan, yang sulit bagi kedua belah pihak, orang tua maupun anak.
 - 2) Perlu penanggapan secara perorangan, jangan disamaratakan semua anak, tanpa mengabaikan faktor-faktor diluar diri mereka.
 - 3) Perlu bantuan dalam meringankan setiap tekanan (*stress*) baik fisik maupun mental.
 - 4) Diberikan pendidikan tentang kesehatan dan seks yang diatur dan diselenggarakan secara bijaksana, termasuk pengetahuan biologis dari fungsi alat kelamin.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari Pambudi (2014) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Materi Gizi dan Menu Seimbang Dalam Menjaga Kesehatan Tubuh untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV” penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode Research & Development (R&D). Hasil validasi menurut ahli materi “sangat baik” dengan skor aspek materi 53 dan aspek skor isi 57. Menurut ahli media “sangat baik” dengan skor aspek tampilan 95 dan aspek pemrograman 42. Dari uji coba lapangan mendapat kriteria “sangat baik” aspek pembelajaran 42,17 dari aspek isi 42,17.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Endro Gunantoro (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII Materi Pola Hidup Sehat Dalam Bentuk *Compact Disc* Interaktif”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research & Development* (R&D). Hasil validasi menurut ahli materi “sangat baik” dengan skor 4,69 dan ahli media menilai “sangat baik” dengan rerata skor 4,52. Dari penilaian pada uji coba lapangan “sangat baik dengan rerata skor 4,51.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Berfikir Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan transfer ilmu melalui proses komunikasi yang berkaitan dengan usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan tersebut tidak sesederhana dan semudah teori yang ada karena didalam kenyataanya sering terjadi kendala dalam pelaksanaanya baik kendala berupa fisik maupun nonfisik yang bisa datang dari lingkungan dalam maupun luar sistem pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara dalam mempermudah proses pembelajaran adalah dengan melakukan inovasi terhadap media atau sumber belajar. Mengingat pentingnya keberadaan media maka sebagai pendidik seharusnya mampu melakukan pengembangan atau inovasi media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung kelancaran pembelajaran.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima atau dapat disebut sebagai perantara (Arif S. Sadiman, dkk, 1996:6). Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar

yang ditata dan diciptakan oleh guru, diharapkan mampu memperjelas informasi maupun pesan yang ingin disampaikan agar tidak terlalu *verbalistis*. Media pembelajaran juga dapat menjadi jembatan dalam proses interaksi edukatif komunikasi yang lebih efektif, yang dapat mengurangi keterbatasan pada siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis komputer menggunakan program *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan sebagai langkah untuk menghasilkan media guna memperlancar pembelajaran. Keunggulan dari program yang diciptakan khusus untuk merancang media pembelajaran ini adalah, mudah digunakan, dapat menampilkan kombinasi teks, audio dan video, karena berbagai macam alasan dan pertimbangan maka dibuat media pembelajaran berbasis komputer dengan program *Adobe Flash CS6* Materi budaya hidup sehat untuk SMA.

Menghasilkan media yang menarik dan mudah digunakan juga harus memenuhi standar mutu penilaian atau validitas dari ahli materi dan ahli media. Validitas tersebut digunakan untuk melakukan uji coba kelayakan produk yang dihasilkan. Dari validitas ahli dan uji coba tersebut diharapkan dapat menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran dalam yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk, penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk memecahkan masalah praktis di dunia pendidikan. Sebagaimana Borg & Gall (1983:772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan bisa *software, hardware* seperti buku, modul, paket program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

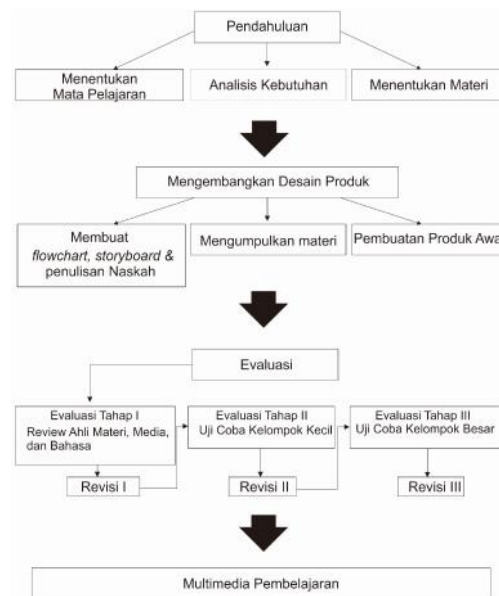
B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan di atas maka prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang diadaptasi oleh Sismadiyanto dkk (2010: 56) sebagai berikut:

1. Pendahuluan yang terdiri dari :
 - a. Menentukan mata pelajaran.
 - b. Melakukan identifikasi kebutuhan.
 - c. Menentukan materi pembelajaran
 - d. Melakukan pengembangan desain pembelajaran yang meliputi:
 - 1) Menentukan tujuan pembelajaran berupa standar kompetensi.
 - 2) Melakukan analisis pembelajaran
 - 3) Mengidentifikasi perilaku siswa dan karakteristik siswa.
 - 4) Merumuskan kompetensi dasar.
 - 5) Mengembangkan materi pembelajaran.
 - 6) Mengembangkan butir tes.
 - 7) Menyusun strategi pembelajaran.
 - 8) Menetapkan evaluasi/penilaian.

2. Melakukan pengembangan desain *software* multimedia pembelajaran yang meliputi:
 - a. Pembuatan *flowchart* dan penulisan naskah.
 - b. Pengumpulan bahan-bahan, dilakukan dengan cara mencari buku-buku, *browsing internet* dan cara yang lain.
 - c. Proses pembuatan produk (produksi) Multimedia pembelajaran, pada tahap ini pengembangan menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
3. Evaluasi produk dilakukan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan:
 - a. Evaluasi tahap I, yaitu tahap validasi materi, media dan bahasa analisis I, dan revisi I.
 - b. Evaluasi tahap II, yaitu tahap uji coba kelompok kecil, analisis II dan revisi II.
 - c. Evaluasi tahap III, yaitu uji coba lapangan, analisis III dan revisi III.
4. Hasil akhir berupa *software* multimedia pembelajaran pendidikan yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc*.

Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran
Sumber : Endro Gunantoro, (2015: 46)

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk multimedia yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan software multimedia yang merupakan produk penelitian ini. Dengan uji coba kualitas produk software multimedia yang dibuat benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain Uji coba

Desain uji coba yang dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum dilakukannya ujicoba, produk divalidasikan melakukan revisi tahap satu, kemudian produk divalidasikan lagi kepada ahli materi dan ahli media dalam validasi tahap dua.

Langkah berikutnya yaitu mengujicobakan produk dalam ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi untuk mendapatkan produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subjek Uji coba

Penelitian dilakukan di SMK N 1 Kalasan, alasan penelitian dilakukan di SMK N 1 Kalasan karena dalam proses KBM sudah mengacu kepada sistem pembelajaran berbasis komputer sehingga siswa dituntut untuk dapat mengoperasikan komputer, tersedianya fasilitas laboratorium yang

memadai. Subjek uji coba adalah 10 orang pada uji coba kelompok kecil serta 30 siswa pada uji coba lapangan.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas isi/materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran dan kualitas teknik tampilan produk.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. Secara operasional variabel tersebut dapat didefinisikan: bahwa yang dimaksud dengan multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, video dan animasi dalam satu tempat yang disebut multimedia. Pembuatan multimedia menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras yang digunakan adalah komputer dengan menggunakan aplikasi pembuatan multimedia berupa *Adobe Flash CS 6* dengan desain *Corel Draw X7* dan *Adobe Photoshop*. Multimedia dikemas dalam *Compact Disc* yang dapat digunakan ke komputer dengan fasilitas CD ROM. Produk yang dikembangkan dan digunakan oleh siswa diuji oleh ahli materi, media dan bahasa dengan kriteria minimal “Baik”.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas *software* multimedia pembelajaran dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa terkait dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas. Kuesioner yang digunakan mengadopsi kuesioner yang di validasi oleh Nur Rohmah Muktiani dalam Lestari Pambudi (2013) yang digunakan dalam penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam pengambilan data.

1. Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli materi mencakup aspek materi pembelajaran dan isi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar
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		Kebenaran isi/konsep

11	Isi	Kedalaman materi
12		Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi
13		Kejelasan materi/konsep
14		Aktualisasi materi
15		Kejelasan contoh
16		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi
17		Ketepatan video untuk menjelaskan materi
18		Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi
19		Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi
20		Kejelasan rumusan soal
21		Tingkat kesulitan soal

2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media mencakup aspek tampilan dan pemrograman. Berikut kisi-kisi Ahli Media dapat dilihat pada tabel

2.

Tabel 2. Kisi-kisi untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Ketepatan memilih warna background
2		Keselarasan warna tulisan dengan background
3		Kejelasan narasi
4		Penempatan tombol
5		Konsistensi tombol
6		Ukuran tombol
7		Ketepatan memilih warna teks
8		Ketepatan pemilihan warna teks
9		Ketepatan pemilihan jenis huruf
10		Ketepatan ukuran huruf
11		Kejelasan gambar
12		Kejelasan warna gambar
13		Ketepatan ukuran gambar
14		Tampilan desain slide
15		Komposisi tiap slide
16		Keselarasan tema
17		Ketepatan memilih musik
18		Kejelasan animasi
19		Kejelasan suara video
20		Ukuran video

21	Pemrograman	Kemudahan berinteraksi dengan panduan
22		Kejelasan produk penggunaan
23		Kejelasan struktur navigasi
24		Kemudahan menggunakan tombol
25		Efisiensi Teks
26		Efisiensi penggunaan slide
27		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa
28		Kecepatan animasi
29		Pengaturan animasi
30		Tingkat interaktifitas siswa dengan media

3. Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen validasi untuk ahli bahasa mencakup tiga aspek yaitu aspek ukuran fisik media, aspek tata letak isi media dan aspek tipografi. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi untuk ahli bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Tata letak isi media	Kesesuaian ukuran (resolusi) media
2		Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media
3		Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola
4		Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.
5		Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>)
6		Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
7		Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.
8	Tipografi isi media	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf
9		Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif
10		Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital,</i>) tidak berlebihan.
11		Jenis huruf sesuai dengan materi isi
12		Spasi antar baris susunan teks normal
13		Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional

14		Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan di dalam ICM
15		Pemenggalan kata

Tabel 4. Kisi-kisi untuk Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Tulisan terbaca dengan jelas
2		Kejelasan petunjuk penggunaan
3		Kemudahan memilih menu
4		Kemudahan penggunaan tombol
5		Kejelasan fungsi tombol
6		Kejelasan warna gambar
7		Kejelasan suara video
8		Kejelasan gambar video
9		Suara musik mendukung
10	Isi	Kejelasan materi
11		Kelugasan bahasa
12		Kejelasan bahasa
13		Gambar memperjelas materi
14		Video memperjelas materi
15		Kejelasan rumusan soal
16		Tingkat kesulitan soal
17		Kejelasan materi
18		Kelugasan bahasa
19		Kejelasan bahasa
20		Gambar memperjelas materi
21	Video memperjelas materi	
22	Pembelajaran	Materi mudah dipelajari
23		Materi menantang/ menarik
24		Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari
25		Cara penyajian lebih menarik
26		Secara mandiri membantu mengetahui informasi

F. Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa kemudian dihimpun untuk perbaikan multimedia pembelajaran ini. Data kuantitatif dianalisis

menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan yang sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik. Pernyataan tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan skala lima yaitu dengan peskoran dari angka satu sampai dengan lima, sehingga nilai Sangat Baik (1), Baik (2), Cukup Baik (3), Kurang Baik (4), dan Sangat Kurang Baik (5). Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan acuan konversi Sismadiyanto dkk (2008: 52) seperti yang tersaji dalam Tabel berikut.

Tabel 6. Konversi Skor ke Nilai Pada Skala 5

Nilai	Kriteria	Interval Skor	Perhitungan
1	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
2	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X < X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X < 4,21$
3	Cukup Baik	$X_i - 0,6 S_{bi} < X < X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X < 3,40$
4	Kurang Baik	$X_i - 1,8 S_{bi} < X < X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X < 2,60$
5	Sangat Kurang Baik	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$	$X < 1,79$

Keterangan:

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

S_{bi} = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Data Penelitian

1. Analisis kebutuhan

Dunia pendidikan sangat kompleks sehingga masih banyak permasalahan yang belum terselesaikan. Permasalahan tersebut beragam mulai dari persiapan, perlengkapan dan maupun dari proses pembelajaran dalam suatu mata pelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran PJOK. Untuk itu perlu adanya analisis kebutuhan untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut. Kegiatan analisis ini dilakukan dengan cara pengamatan pembelajaran secara langsung, melakukan wawancara kepada guru, peserta didik maupun pihak yang bersangkutan.

PJOK adalah salah satu mata pelajaran wajib tempuh di jenjang SMA yang pembelajarannya terdiri dari teori dan praktek. Teori pada mata pelajaran PJOK adalah materi kesehatan. Pada jenjang SMA khususnya Kelas XI materi ini memuat tentang Budaya Hidup Sehat diantaranya terdiri dari beberapa cakupan 1) Bahaya Narkoba 2) Seks Bebas 3) HIV/AIDS 4) Perencanaan Program Kesehatan Pribadi. Materi ini sangat penting diberikan mengingat bahwa pada usia ini adalah dimana anak sedang mencari jati dirinya atau masa mencoba-coba, jadi sangat perlu memberikan wawasan kepada siswa tentang materi tersebut.

Beberapa kendala dalam penyampaian materi-materi tersebut seperti yang terjadi pada pembelajaran sehari-hari, guru PJOK tidak mengajarkannya

dalam pembelajaran, karena menganggap materi ini sudah didapat siswa dalam masyarakat dan juga kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Perlu adanya tindak lanjut untuk menanggapi permasalahan tersebut. Perlu adanya media yang dapat digunakan siswa agar minat mereka meningkat dan juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi budaya hidup sehat. Maka dari itu, peneliti mengembangkan produk multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat agar dapat menjadi solusi dalam permasalahan tersebut.

2. Pembuatan Desain Produk

Pembuatan desain produk multimedia pembelajaran ini adalah dengan mengumpulkan materi atau konten yang berisi teks, gambar, video dan materi lain yang mendukung pembuatan produk awal. Materi teks, gambar dan video adalah konten utama dalam pembuatan multimedia ini. Teks didapat dari beberapa referensi seperti buku, jurnal, internet kemudian gambar dan video didapat dari beberapa website yang diakses dari peramban *Google* dan *Youtube*. Kemudian materi tersebut dimasukan dan ditata kedalam aplikasi *adobe flash cs 6* dan dieskpor menjadi file berektensi *swf*.

3. Pembuatan *Flowchart* dan *Story Board*

a. *Flowchart*

Flowchart merupakan langkah awal dalam membuat suatu produk yang berguna untuk menentukan bentuk produk yang akan dibuat.

Flowchart berisi alur dari setiap konten media, dengan dibuat *flowchart*

akan mempermudah proses pembuatan yang diinginkan. Berikut adalah *Flowchart* yang peneliti kembangkan untuk pembuatan multimedia pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. *Flowchart* dapat dilihat pada lampiran 5.

b. *Storyboard*

Storyboard merupakan konsep umum mengenai tampilan layar dan juga tata letak tombol menu yang akan dipasangkan pada setiap layar. Selain itu juga menampilkan letak materi, soal- soal latihan serta petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran yang akan dibuat. Pembuatan *storyboard* merupakan pengembangan dari konsep *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 6.

4. Identifikasi dan Pengumpulan Materi

Pembuatan multimedia ini dilanjutkan menyiapkan konten atau isi dari media tersebut yaitu berupa teks, gambar dan video. Berikut adalah uraian materi setelah dilakukan identifikasi:

a. Teks

Teks dalam multimedia pembelajaran budaya hidup sehat ini merupakan konten yang penting dalam menjelaskan materi yang diberikan. Penggunaan teks pada multimedia ini terbagi atas teks untuk multimedia dan untuk materi budaya hidup sehat.

Teks yang digunakan dalam multimedia pembelajaran budaya hidup sehat adalah teks standar yang digunakan dalam penggunaan *font*. Pada teks multimedia pengembang menggunakan teks *Angorusta Black* dan

Articulate Extra-Bold sedangkan pada materi menggunakan teks Arial Bold.

b. Gambar

Penggunaan gambar sangat membantu dalam penggunaan multimedia pembelajaran, gambar membantu memperjelas materi yang ada dalam multimedia secara visual dan menarik untuk dilihat. Terdapat beberapa gambar yang digunakan pegembang dalam multimedia pembelajaran budaya hidup sehat yang berektensi JPEG maupun PNG.

1) Gambar materi

Gambar materi yaitu gambar yang terdapat pada materi multimedia pembelajaran budaya hidup sehat. Gambar materi diletakan pada satu slide dengan penjelas berupa teks. Berikut contoh gambar materi yang terdapat pada multimedia.



Gambar 3. Gambar Materi Seks Bebas

2) Gambar ikon

Gambar ikon adalah gambar yang mendeskripsikan satu materi yang terdapat pada tampilan awal multimedia pembelajaran budaya hidup sehat. Berikut adalah gambar ikon multimedia pembelajaran.



Gambar 4. Gambar Ikon Materi

c. Video

Video merupakan bagian penting dari multimedia pembelajaran budaya hidup sehat ini. Penempatan video pada materi menjadi awal dari setiap materi didalam multimedia, video yang digunakan berformat MP4 dan juga 3gp. Berikut adalah tampilan video pada multimedia pembelajaran budaya hidup sehat.



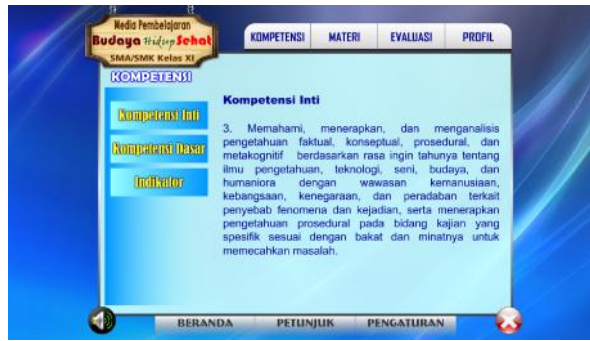
Gambar 5. Tampilan Video Pencegahan Seks Bebas

5. Tahap Pengembangan Produk

Tahapan selanjutnya adalah proses desain untuk memproduksi produk multimedia pembelajaran setelah tahapan menyusun konsep produk, membuat *flowchart*, mengumpulkan bahan, dan membuat produk dari persiapan yang sudah dilakukan. Berikut adalah tampilan awal produk multimedia pembelajaran materi budaya hidup sehat sebelum validasi ahli materi dan ahli media (gambar 6-12).



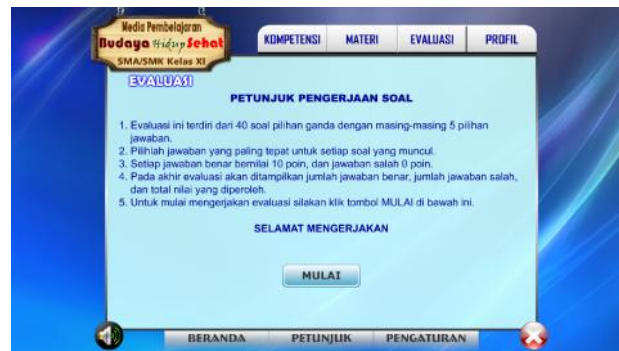
Gambar 6. Menu Utama Produk Awal



Gambar 7. Menu Kompetensi Produk Awal



Gambar 8. Menu Materi Produk Awal



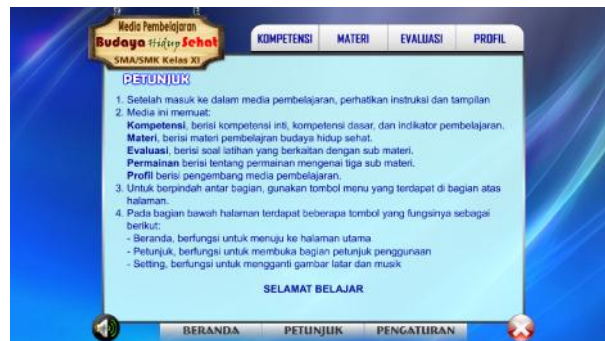
Gambar 9. Menu Evaluasi Produk Awal



Gambar 10. Profil Produk Awal



Gambar 11. Pengaturan Produk Awal



Gambar 12. Petunjuk Produk Awal

6. Data Uji Coba

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes dosen FIK Universitas Negeri Yogyakarta. Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal berupa multimedia pembelajaran dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli materi berupa kuesioner. Setelah produk beserta kuesioner dibawa kemudian peneliti dan ahli materi mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan kualitas produk multimedia. Ahli materi menilai dengan memberikan masukan baik tertulis maupun lisan. Kuesioner berisi aspek kualitas materi pembelajaran, aspek isi dan aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas materi pembelajaran dan isi dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5, sedangkan aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi berupa komentar dan saran perbaikan.

1) Evaluasi Ahli Materi Tahap I

Kuesioner dan media pembelajaran yang dikembangkan diberikan pada tanggal 16 September 2016 Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai 5. Ahli Materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas pembelajaran dengan rerata skor 3,54 yang termasuk kategori “ Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Skor Aspek Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar						Cukup Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi						Cukup Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar						Sangat Baik
4	Ketepatan memilih materi yang dimediakan						Cukup Baik
5	Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi						Baik
6	Kejelasan contoh						
7	Kemudahan memilih menu belajar						Cukup Baik
8	Pemberian latihan						Cukup Baik
9	Petunjuk mengerjakan soal mudah						Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi						Baik
11	Tersedianya kunci jawaban						Sangat Kurang Baik
Jumlah Skor		39					Baik
Rerata Skor		3,54					

Pada aspek isi/materi pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,08 yang termasuk dalam kategori “baik”.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap I)

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep						Sangat Baik
2	Kedalaman materi						Sangat Baik
3	Kecakupan materi untuk mencapai kompetensi						Sangat Baik
4	Kejelasan materi/ konsep						Sangat Baik
5	Aktualisasi konsep						Sangat Baik

6	Sistematika penyajian konsep						Cukup Baik
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Sangat Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Baik
10	Kesesuain rumusan soal dengan kompetisi						Baik
11	Kejelasan rumusan soal						Baik
12	Tingkat kesulitan soal						Baik
Jumlah Skor		49					Baik
Rerata Skor		4,08					

2) Analisis Data Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan hasil validasi tahap I an tahap II oleh ahli materi pada produk multimedia yang dikembangkan dapat diperoleh data untuk dianalisis dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi. Data diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi. kualitas aspek materi pembelajaran terdiri dari 11 item dan aspek isi/materi terdiri dari 12 item pada angket penilaian kualitas produk multimedia yang dikembangkan.

Tabel di bawah ini menunjukkan secara jelas dari 11 butir item angket pada aspek materi pembelajaran mengenai kualitas mulitmedia yang sedang dikembangkan ini,diperoleh data bahwa tahap I pada aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 36,37 % yang termasuk kategori cukup baik, 27,28 % termasuk kedalam kategori baik dan 27,28 % termasuk kategori sangat baik. Gambaran lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	3	27,28
Baik	3	27,28
Cukup Baik	4	36,37
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	1	9,1
Jumlah	11	100

Penilaian kualitas dari aspek isi/materi yang diperoleh pada tahap satu adalah 8,34 % termasuk kategori cukup baik, 41,67 % termasuk kategori baik, dan 50 % termasuk kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	6	50
Baik	5	41,67
Cukup Baik	1	8,34
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100

Distribusi penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap I, ahli materi memberikan penilaian dengan kategori baik. Penilaian yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi/isi masing-masing mendapatkan rerata skor sebesar 3,64 untuk aspek pembelajaran dan aspek materi/isi sebesar 4,08. Maka dapat diperoleh rerata skor sebesar 3,86 yang termasuk dalam kategori “Baik” untuk lebih

jelasan dapat dilihat pada tabel 10 tentang kualitas produk hasil validasi ahli materi tahap I.

Tabel 10. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	3,64	Baik
Aspek Materi/Isi	4,08	Baik
Rerata	3,86	Baik

3) Revisi Ahli Materi Tahap I

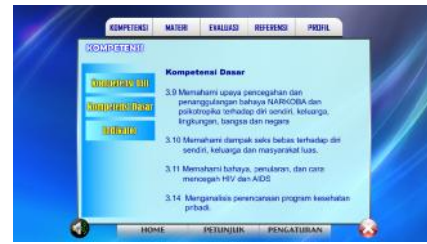
Validasi oleh ahli materi berlangsung pada tanggal 28 Agustus 2016. Data yang diperoleh merupakan penilaian materi oleh ahli materi terhadap multimedia yang sudah direvisi pada tahap pertama. Berikut ini merupakan hasil revisi dari saran Ahli materi dimana materi yang disampaikan terlalu luas untuk tingkat SMA. Ahli materi menyarankan untuk mengganti sedikit materi agar kompetensi inti dapat tercapai. Pada evaluasi juga terdapat kekurangan yaitu belum adanya kunci jawaban ataupun pembahasan pada setiap akhir soal. Jadi ahli materi menyarankan agar soal ditambah kunci jawaban atau pembahasan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dan gambar berikut:

Tabel 11. Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi Tahap I dan Revisi

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	Kompetensi	Masih bertumpuk Indikator belum tepat	Dipisah per materi Indikator dibuat 2 indikator
2	Evaluasi	Belum ada kunci jawaban	Ditambah kunci jawaban
3	Materi	Belum ada gambar	Ditambah gambar



Tampilan selamat datang sebaiknya ditaruh diawal masuk



Menu kompetensi masih bertumpuk

Gambar 13. Tampilan Menu Utama dan Menu Kompetensi sebelum revisi

Saran dari ahli materi digunakan untuk merevisi produk, peneliti kemudian membuat program evaluasi untuk ditambahkan dalam multimedia pembelajaran.



Gambar 14. Tampilan Menu Utama dan Menu Kompetensi setelah direvisi

Revisi pada tahap 1 sudah dilakukan, kemudian peneliti melakukan validasi kembali kepada ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kualitas produk media pembelajaran untuk penyempurnaan produk.

4) Evaluasi Tahap II Ahli Materi

Validasi tahap II dilakukan setelah produk revisi sesuai saran dari ahli materi dalam validasi tahap I. Validasi tahap II dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2016. Pada tahap II ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor 4,63 yang termasuk

dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Skor Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar						Sangat baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi						Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar						Baik
4	Ketepatan memilih materi yang dimediasi						Baik
5	Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi						Sangat Baik
6	Kejelasan contoh						Sangat Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar						Sangat Baik
8	Pemberian latihan						Sangat Baik
9	Petunjuk mengerjakan soal mudah						Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi						Sangat Baik
11	Tersedianya kunci jawaban						Baik
Jumlah Skor		51					Sangat Baik
Rerata		4,63					

Pada validasi tahap II pada aspek isi, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,75 yang berarti masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap II)

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep						Sangat Baik
2	Kedalama materi						Baik
3	Kecakupan materi untuk mencapai kompetensi						Baik
4	Kejelasan materi/ konsep						Sangat Baik
5	Aktualisasi konsep						Sangat Baik
6	Sistematika penyajian konsep						Sangat Baik
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Sangat Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Sangat Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Sangat Baik
10	Kesesuain rumusan soal dengan kompetisi						Sangat Baik
11	Kejelasan rumusan soal						Sangat Baik
12	Tingkat kesulitan soal						Baik
Jumlah Skor		57					Sangat Baik
Rerata Skor		4,75					

Pada validasi tahap II, ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak untuk uji coba lapangan dengan melakukan revisi. Hasil rerata skor keseluruhan adalah 4,69 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil evaluasi tahap II pada ahli materi, produk dinilai sudah layak untuk dilakukan uji coba dengan revisi sesuai saran.

5) Analisis Data Ahli Materi Tahap II

Validasi tahap I selesai, dilanjutkan analisis data penilaian pada tahap II. Berikut adalah penilaian tahap II terhadap aspek pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	7	63,64
Baik	4	36,37
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	11	100

Penilaian aspek materi/isi oleh ahli materi pada tahap II akan dijelaskan pada tabel 15 berikut.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi/isi Oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	9	75
Baik	3	25
Cukup Baik	0	
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100

Data diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap II, ahli materi memberikan penilaian dengan kategori sangat baik. Rerata skor masing-masing aspek adalah sebesar 4,63 untuk aspek pembelajaran sedangkan untuk aspek materi/isi sebesar 4,75. Sehingga kualitas keseluruhan produk pada penilaian tahap II diperoleh dari rerata kedua aspek yaitu sebesar 4,69 yang termasuk kategori sangat baik. Keterangan dapat dilihat pada tabel 16 dan tentang kualitas produk pada penilaian tahap II.

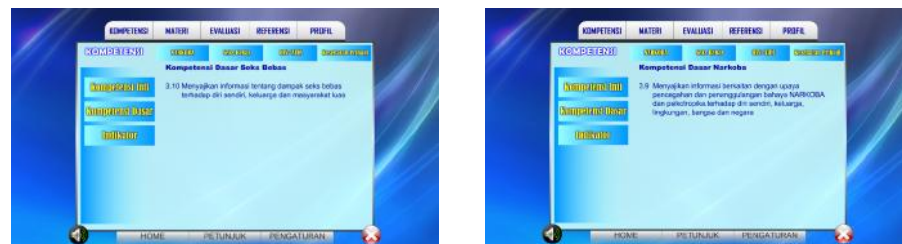
Tabel 16. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,63	Sangat Baik
Aspek Materi/Isi	4,75	Sangat Baik
Rerata	4,69	Sangat Baik

6) Revisi ahli materi tahap II

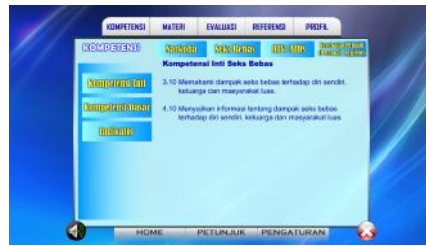
Validasi oleh ahli materi berlangsung pada tanggal 3 Oktober 2016.

Data yang diperoleh merupakan penilaian materi oleh ahli materi terhadap multimedia yang sudah direvisi pada tahap kedua. Berikut ini merupakan hasil revisi dari saran ahli materi dimana kompetensi masih tumpang tindih. Untuk itu ahli materi menyarankan untuk menyingkronkan kompetensi sampai indikator. Selain itu pada evaluasi juga terdapat kekurangan yaitu belum adanya kunci jawaban ataupun pembahasan pada setiap akhir soal. Jadi ahli materi menyarankan agar soal ditambah kunci jawaban atau pembahasan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Tampilan Menu Kompetensi Sebelum Revisi

Saran dari ahli materi digunakan peneliti kemudian membuat sinkron kompetensi dalam multimedia pembelajaran.



Gambar 16. Tampilan Menu Kompetensi Setelah Revisi

Pada bagian evaluasi ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan kunci jawaban sebagai sarana untuk belajar mandiri siswa. Berikut adalah gambar sebelum dan sebelum revisi.



Sebelum



Sesudah

Gambar 17. Tampilan Menu Kompetensi Setelah Revisi

7) Evaluasi ahli materi tahap III

Validasi tahap III dilakukan setelah produk revisi sesuai saran dari ahli materi dalam validasi tahap II. Validasi tahap III dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2016. Pada tahap III ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor 4,78 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Skor Aspek Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		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						Baik
4	Ketepatan memilih materi yang dimediakan						Baik
5	Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi						Baik
6	Kejelasan contoh						
7	Kemudahan memilih menu belajar						Sangat Baik
8	Pemberian latihan						Sangat Baik
9	Petunjuk mengerjakan soal mudah						Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi						Sangat Baik
11	Tersedianya kunci jawaban						Sangat Baik
Jumlah Skor		52					Sangat Baik
SD		4,78					

Pada validasi tahap III pada aspek isi, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,83 yang berarti masuk dalam kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Skor Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi (Tahap III)

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep						Sangat Baik
2	Kedalaman materi						Baik
3	Kecakupan materi untuk mencapai kompetensi						Sangat Baik
4	Kejelasan materi/ konsep						Sangat Baik
5	Aktualisasi konsep						Sangat Baik
6	Sistematika penyajian konsep						Sangat Baik
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Sangat Baik

8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Sangat Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Sangat Baik
10	Kesesuain rumusan soal dengan kompetisi						Sangat Baik
11	Kejelasan rumusan soal						Sangat Baik
12	Tingkat kesulitan soal						Baik
Jumlah Skor		58					Sangat Baik
Rerata Skor		4,83					

8) Analisis Data Ahli Materi Tahap III

Tahap II telah diselesaikan, dilanjutkan analisis data penilaian pada tahap III. Berikut adalah penilaian tahap III terhadap aspek pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap III

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	8	72,7
Baik	3	27,3
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	11	100

Penilaian aspek materi/isi oleh ahli materi pada tahap III dijelaskan pada tabel 20 berikut.

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap III

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	10	83,4
Baik	2	16,6
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100

Data di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahap II, ahli materi memberikan penilaian dengan kategori sangat baik. Rerata skor masing-

masing aspek adalah sebesar 4,80 untuk aspek pembelajaran sedangkan untuk aspek materi/isi sebesar 4,83. Sehingga kualitas keseluruhan produk pada penilaian tahap III diperoleh dari rerata kedua aspek yaitu sebesar 4,80 yang termasuk kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 21 dan tentang kualitas produk pada penilaian tahap III.

Tabel 21. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,78	Sangat Baik
Aspek Materi/Isi	4,83	Sangat Baik
Rerata	4,80	Sangat Baik

Pada validasi tahap III, ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak untuk uji coba lapangan dengan melakukan revisi. Hasil rerata skor keseluruhan adalah 4,78 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil evaluasi tahap III pada ahli materi, produk dinilai sudah layak untuk dilakukan uji coba lapangan tanpa revisi.

b. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Bapak Saryono, M.Or beliau merupakan dosen FIK Universitas Negeri Yogyakarta. Alasan peneliti memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi yang beliau miliki. Beliau mengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas. Data dari ahli media diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek kebenaran tampilan dan pemrograman. Pemberian kuesioner disertai dengan

produk Multimedia Pembelajaran yang sedang dikembangkan. Ahli media mencoba menggunakan produk Multimedia pembelajaran dan mengisi kuesioner sesuai dengan penilaian ahli materi dan memberikan saran serta masukan untuk perbaikan Multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Ahli media menjalankan Multimedia pembelajaran dengan menunjukkan bagian-bagian yang perlu direvisi.

Evaluasi ahli media dilakukan dengan dua tahap, berikut deskripsi hasil validasi oleh Ahli Media:

1) Evaluasi Tahap I

Kuesioner dan Multimedia Pembelajaran yang diberikan pada tanggal 30 Agustus 2016. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Berikut ini merupakan hasil skor yang diperoleh dari ahli media pada aspek tampilan dan aspek pemrograman beserta tabel konversi skor. Pada penilaian terhadap aspek tampilan ahli media memberi rerata skor sebesar 2,55 yang termasuk dalam kategori “kurang baik”. Dapat dilihat pada tabel 22.

Tabel 22. Skor Aspek Tampilan Oleh Ahli Media (Tahap I)

No	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan memilih warna						Cukup Baik
2	Keselarasan warna tulisan dengan <i>background</i>						Cukup Baik
3	Kejelasan narasi						Kurang Baik
4	Penempatan tombol						Kurang Baik
5	Konsistensi tombol						Kurang Baik
6	Ukuran tombol						Kurang Baik
7	Ketepatan memilih warna teks						Kurang Baik
8	Ketepatan pemilihan warna teks						Cukup Baik
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf						Cukup Baik
10	Ketepatan ukuran huruf						Cukup Baik
11	Kejelasan gambar						Cukup Baik
12	Kejelasan warna gambar						Cukup Baik
13	Ketepatan ukuran gambar						Cukup Baik
14	Tampilan desain slide						Cukup Baik
15	Komposisi tiap slide						Cukup Baik
16	Keselarasan tema						Cukup Baik
17	Ketepatan memilih musik						Cukup Baik
18	Kejelasan animasi						Cukup Baik
19	Kejelasan suara video						Cukup Baik
20	Ukuran video						Cukup Baik
21	Relevansi video dengan materi (kontektual)						Cukup Baik
Jumlah Skor		53					Kurang Baik
Rerata		2,55					

Penilaian ahli media selanjutnya adalah memberikan penilaian pada aspek pemrograman dengan rerata skor 2,4 yang termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23. Skor Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tingkat interaktifitas media dengan siswa						Cukup Baik
2	Kemudahan berinteraksi						Kurang Baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan						Kurang Baik
4	Kejelasan struktur navigasi						Kurang Baik
5	Kemudahan penggunaan tombol						Kurang Baik
6	Kecepatan animasi						Kurang Baik
7	Pengaturan animasi						Kurang Baik
8	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa						Kurang Baik
9	Efisiensi teks						Cukup Baik
10	Efisiensi penggunaan teks						Cukup Baik
Jumlah Skor		24					Kurang Baik
Rerata		2,4					

2) Analisis Data Ahli Media Tahap I

Berdasarkan hasil validasi tahap I an tahap II oleh ahli media pada produk multimedia yang dikembangkan dapat diperoleh data untuk dianalisis dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi. Data diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kualitas tampilan dan aspek pemrograman. kualitas aspek tampilan terdiri dari 21 item dan aspek pemrograman terdiri dari 10 item pada angket penilaian kualitas produk multimedia yang dikembangkan.

Tabel di bawah ini menunjukkan secara jelas dari 21 butir item angket pada aspek tampilan mengenai kualitas mulitmedia yang sedang dikembangkan ini,diperoleh data bahwa tahap I pada aspek tampilan memperoleh skor sebesar 38,1 % yang termasuk kategori cukup baik, dan

61,9 % termasuk kedalam kategori baik. Gambaran lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	0	0
Baik	13	61,91
Cukup Baik	8	38,09
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100

Penilaian kualitas dari pemrograman, data yang diperoleh pada tahap I adalah 60 % termasuk kategori cukup baik, 40 % termasuk kategori baik. Hasil Distribusi dapat dilihat pada tabel 25 berikut.

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	0	0
Baik	4	40
Cukup Baik	6	60
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	10	100

Data diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap I, ahli media memberikan penilaian dengan kategori sangat baik. Rerata skor masing-masing aspek adalah sebesar 2,55 untuk aspek tampilan sedangkan untuk aspek pemrograman sebesar 2,4. Sehingga kualitas keseluruhan produk pada penilaian tahap II diperoleh dari rerata kedua aspek yaitu sebesar 2,47 yang termasuk kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 26 dan gambar 8 tentang kualitas produk pada penilaian tahap I

Tabel 26. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	2,55	Kurang Baik
Aspek Pemrograman	2,4	Kurang Baik
Rerata	2,47	Kurang Baik

3) Revisi Tahap I

Revisi dilakukan setelah produk berupa multimedia pembelajaran divalidasi ke ahli materi. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut pada bagan dan gambar berikut:

Tabel 27. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media Tahap I

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Revisi
1	Judul ada dua	Warna coklat dihapus	Judul ditaruh dicover
2	Petunjuk	Belum ada <i>icon</i>	Diberi <i>icon</i>
3	Materi	Akibat ditaruh awal	Diganti akibat
4	Materi	Belum ada gambar	Ditambah gambar
5	Soal	Kurang gambar	Ditambah gambar

1. Pada tampilan utama judul media dobel dan juga logo yang kurang proporsional.



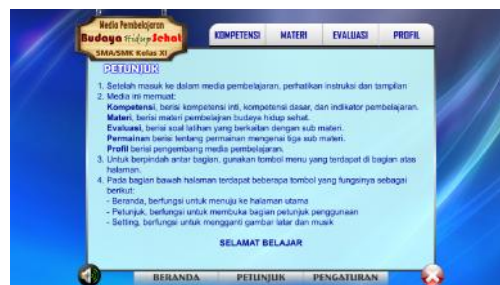
Gambar 18. Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi

Saran dan masukan dari ahli media digunakan untuk revisi produk menjadi seperti yang diinginkan seperti pada gambar berikut.



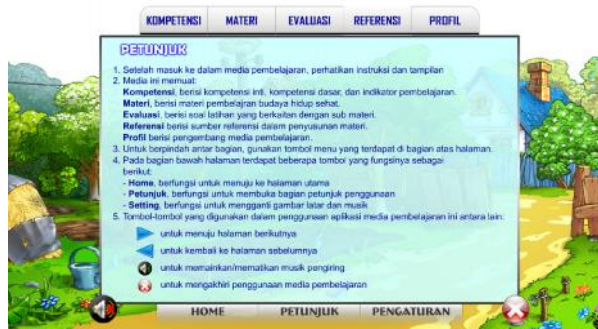
Gambar 19. Tampilan Menu Utama Setelah Revisi

2. Petunjuk penggunaan media belum disertai dengan icon yang ada didalam media sehingga pengguna kurang paham. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 20. Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi

Peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu dengan menambahkan icon menu. Berikut pada pada gambar yang telah direvisi.



Gambar 21. Tampilan Petunjuk Setelah Revisi

3. Pada menu evaluasi ahli media menyarankan untuk menambahkan soal bergambar. Berikut adalah tampilan sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 22. Tampilan Evaluasi Sebelum Revisi

Sesuai dengan saran ahli media, pengembang menambahkan soal bergambar pada setiap materi.



Gambar 23. Tampilan Evaluasi Setelah Revisi

4. Pada menu profil ahli media menyarankan untuk mengganti foto profil dan menambahkan dosen pembimbing beserta dengan ahli media dan ahli materi.



Gambar 24. Tampilan Profil Sebelum Sevisi

Saran dari ahli media digunakan pengembang melakukan revisi sesuai dengan yang dikehendaki.



Gambar 25. Tampilan profil setelah revisi

4) Evaluasi Tahap II

Evaluasi tahap II dilakukan pada tanggal September 2016. Pada tahap ini ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan dengan rerata skor sebesar 4,42 yang dapat dilihat pada tabel 28.

Tabel 28. Skor Aspek Tampilan Oleh Ahli Media (Tahap II)

No	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan memilih warna						Baik
2	Keselarasan warna tulisan dengan <i>background</i>						Baik
3	Kejelasan narasi						Baik
4	Penempatan tombol						Sangat Baik
5	Konsistensi tombol						Sangat Baik
6	Ukuran tombol						Sangat Baik
7	Ketepatan memilih warna teks						Baik
8	Ketepatan pemilihan warna teks						Sangat Baik
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf						Baik
10	Ketepatan ukuran huruf						Baik
11	Kejelasan gambar						Baik
12	Kejelasan warna gambar						Sangat Baik
13	Ketepatan ukuran gambar						Sangat Baik
14	Tampilan desain slide						Sangat Baik
15	Komposisi tiap slide						Baik
16	Keselarasan tema						Baik
17	Ketepatan memilih musik						Baik
18	Kejelasan animasi						Baik
19	Kejelasan suara video						Sangat Baik
20	Ukuran video						Sangat Baik
21	Relevansi video dengan materi (kontektual)						Baik
Jumlah Skor		93					Sangat Baik
Rerata		4,42					

Pada aspek pemrograman ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,7 dengan kategori “sangat baik” yang dapat dilihat pada tabel 29.

Tabel 29. Skor Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tingkat interaktifitas media dengan siswa						Baik
2	Kemudahan berinteraksi						Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan						Baik
4	Kejelasan struktur navigasi						Baik
5	Kemudahan penggunaan tombol						Sangat Baik
6	Kecepatan animasi						Sangat Baik
7	Pengaturan animasi						Sangat Baik
8	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa						Sangat Baik
9	Efisiensi teks						Sangat Baik
10	Efisiensi penggunaan teks						Sangat Baik
Jumlah Skor		47					Sangat Baik
Rerata Skor		4,7					

5) Analisis data Data Ahli Media Tahap II.

Analisis tahap I selesai, dilanjutkan analisis data penilaian pada tahap II. Berikut adalah penilaian tahap II terhadap aspek tampilan oleh ahli media yaitu 51,14 % kategori baik dan 42,84 % kategori cukup baik yang dapat dilihat pada tabel 30.

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	9	42,86
Baik	12	57,15
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	100	100

Penilaian kualitas dari pemrograman yang diperoleh pada tahap I adalah 50 % termasuk kategori cukup baik, 50 % termasuk kategori baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 31 berikut.

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media tahap II.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	5	50
Baik	5	50
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	10	100

Analisis data keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dari kualitas produk multimedia yang dikembangkan menurut ahli media adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor sebesar 4,52. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 32 berikut.

Tabel 32. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,43	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	4,6	Sangat Baik
Rerata	4,52	Sangat Baik

Hasil penilaian pada tahap II, Ahli media menyatakan bahwa produk sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

c. Data Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Erlina Hidayati, S.Pd beliau merupakan alumni mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS Universitas Negeri Yogyakarta. Alasan peneliti memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi yang dimiliki. Beliau mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK N 5 Yogyakarta. Data dari ahli media diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi aspek tata letak dan aspek tipografi. Pemberian kuesioner disertai dengan produk Multimedia Pembelajaran yang sedang dikembangkan. Ahli bahasa mencoba menggunakan produk Multimedia pembelajaran dan mengisi kuesioner sesuai dengan penilaian ahli bahasa dan memberikan saran serta masukan untuk perbaikan Multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Ahli bahasa menjalankan Multimedia pembelajaran dan menunjukkan bagian-bagian yang perlu direvisi.

Evaluasi ahli bahasa dilakukan dengan dua tahap, berikut deskripsi hasil validasi oleh Ahli Bahasa:

1) Evaluasi ahli bahasa tahap I

Kuesioner dan media pembelajaran yang dikembangkan diberikan pada tanggal 10 Oktober 2016 Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai 5. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek kualitas pembelajaran dengan rerata

skor 4 yang termasuk kategori “baik”. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 33.

Tabel 33. Skor Aspek Tata Letak Oleh Ahli Bahasa Tahap 1

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian ukuran (resolusi) media						Baik
2	Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media						Baik
3	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola						Baik
4	Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.						Baik
5	Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>)						Sangat Baik
6	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.						Baik
7	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.						Baik
Jumlah Skor		28					Baik
Rerata		4					

Pada aspek tipografi pembelajaran, ahli bahasa memberikan penilaian dengan rerata skor 4,45 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 34.

Tabel 34. Skor Aspek Tipografi oleh Ahli Bahasa Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf						Sangat Baik
2	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif						Baik
3	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital,</i>) tidak berlebihan.						Baik
4	Jenis huruf sesuai dengan materi isi						Sangat Baik

5	Spasi antar baris susunan teks normal						Sangat Baik
6	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional						Sangat Baik
7	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan di dalam Media						Baik
8	Pemenggalan kata						Baik
Jumlah Skor		36					Sangat Baik
Rerata		4,5					

2) Analisis Data Ahli Bahasa Tahap I

Berdasarkan hasil validasi tahap I oleh ahli bahasa pada produk multimedia yang dikembangkan dapat diperoleh data untuk dianalisis dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi. Data diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kualitas tata letak dan aspek tipografi. kualitas aspek tata letak terdiri dari 7 item dan aspek tipografi terdiri dari 8 item pada angket penilaian kualitas produk multimedia yang dikembangkan.

Tabel dibawah ini menunjukkan secara jelas dari 7 butir item angket pada aspek tata letak mengenai kualitas mulitmedia yang sedang dikembangkan ini,diperoleh data bahwa tahap I pada aspek tata letak memperoleh skor sebesar 14,28 % yang termasuk kategori baik, dan 85,72 % termasuk kedalam kategori sangat baik. Gambaran lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 35.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tata letak oleh Ahli Bahasa

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	1	14,28
Baik	6	85,72
Cukup Baik	0	
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100

Penilaian kualitas dari tipografi, Data yang diperoleh pada tahap I adalah 50 % termasuk kategori baik, 50 % termasuk kategori Sangat baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 36 berikut.

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tipografi Oleh Ahli Bahasa Tahap I.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	4	50
Baik	4	50
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	8	100

Data diatas disimpulkan bahwa pada tahap I, ahli media memberikan penilaian dengan kategori sangat baik. Rerata skor masing-masing aspek adalah sebesar 4 untuk aspek tata letak sedangkan untuk aspek tipografi sebesar 4,5. Sehingga kualitas keseluruhan produk pada penilaian tahap I diperoleh dari rerata kedua aspek yaitu sebesar 4,25 yang termasuk kategori sangat baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 37 tentang kualitas produk pada penilaian tahap I

Tabel 37. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4	Baik
Aspek Pemrograman	4,5	Sangat Baik
Rerata	4,25	Sangat Baik

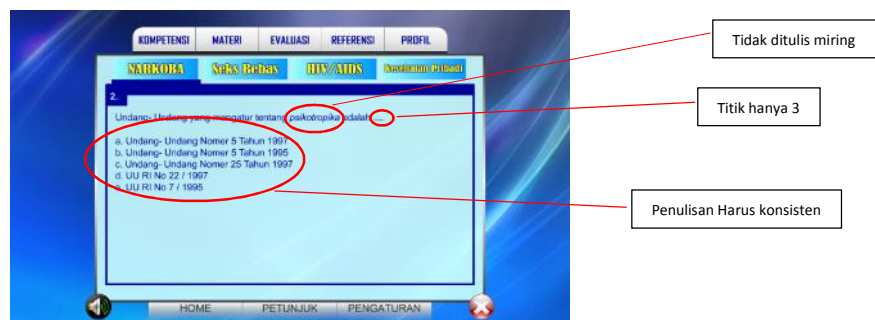
Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa pada tahap I, jika di rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi/materi adalah 4,25 . Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Sangat Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli bahasa menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

3) Revisi Ahli Bahasa Tahap I

Validasi oleh ahli bahasa berlangsung pada tanggal 10 Oktober 2016. Data yang diperoleh merupakan penilaian oleh ahli bahasa terhadap multimedia pada tahap pertama. Berikut ini merupakan hasil revisi dari saran ahli bahasa dimana pada evaluasi banyak kesalahan pada tata tulis kalimat dan penggunaan tanda baca. Ahli bahasa menyarankan untuk menggantinya sesuai dengan kaidah penulisan yang benar. Selain itu pada evaluasi juga terdapat kekurangan yaitu belum sesuainya penulisan pada referensi penulisan daftar pustaka. Ahli bahasa menyarankan agar mengganti sesuai kaidah penulisan yang benar. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 38. Saran dan Perbaikan dari Ahli Bahasa Tahap I dan Revisi

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spasi 2. Konsistensi Jawaban 3. Susunan pertanyaan (kontruksi pertanyaan) 4. Penulisan istilah asing 5. Penulisan huruf ditengah kata 6. Penggunaan spasi setelah koma 7. Penggunaan titik (...) pada akhir pernyataan 8. 	
2	Daftar Pustaka	Penulisan referensi	Sesuai kaidah penulisan



Gambar 26. Tampilan evaluasi sebelum revisi

Ahli bahasa memberi saran kepada peneliti, kemudian peneliti membuat program evaluasi untuk ditambahkan dalam multimedia pembelajaran.



Gambar 27. Tampilan evaluasi sesudah revisi

Revisi pada tahap 1 sudah dilakukan, kemudian peneliti melakukan validasi kembali kepada ahli bahasa untuk memberikan penilaian terhadap kualitas produk media pembelajaran untuk penyempurnaan produk.

4) Evaluasi Ahli Bahasa Tahap II

Validasi tahap II dilakukan setelah produk revisi sesuai saran dari ahli bahasa dalam validasi tahap I. Validasi tahap II dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2016. Pada tahap II ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor 4,57 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 39.

Tabel 39. Skor Aspek Tata Letak oleh Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian ukuran (resolusi) media						Sangat Baik
2	Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media						Baik
3	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola						Sangat Baik
4	Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.						Sangat Baik

5	Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>)						Sangat Baik
6	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.						Baik
7	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.						Baik
Jumlah Skor		32					Sangat Baik
Rerata		4,57					

Pada validasi tahap II pada aspek tipografi, ahli bahasa memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,75 yang berarti masuk dalam kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 40.

Tabel 40. Skor Aspek Tipografi oleh Ahli Bahasa Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf						Sangat Baik
2	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif						Baik
3	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital,</i>) tidak berlebihan.						Sangat Baik
4	Jenis huruf sesuai dengan materi isi						Sangat Baik
5	Spasi antar baris susunan teks normal						Sangat Baik
6	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional						Sangat Baik
7	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan di dalam						Baik
8	Pemenggalan kata						Sangat Baik
Jumlah Skor		38					Sangat Baik
SD		4,75					

5) Analisis Data Ahli Bahasa Tahap II

Berdasarkan hasil validasi tahap II oleh ahli bahasa pada produk multimedia yang dikembangkan dapat diperoleh data untuk dianalisis dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi. Data diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kualitas tata letak dan aspek tipografi. kualitas aspek tata letak terdiri dari 7 item dan aspek tipografi terdiri dari 8 item pada angket penilaian kualitas produk multimedia yang dikembangkan.

Tabel dibawah ini menunjukkan secara jelas dari 7 butir item angket pada aspek tata letak mengenai kualitas mulitmedia yang sedang dikembangkan ini,diperoleh data bahwa tahap I pada aspek tata letak memperoleh skor sebesar 42,83 % yang termasuk kategori baik, dan 57,17 % termasuk kedalam kategori sangat baik. Gambaran lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 41.

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tata letak oleh Ahli Bahasa

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	4	57,17
Baik	3	42,83
Cukup Baik	0	
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100

Penilaian kualitas dari tipografi, data yang diperoleh pada tahap I adalah 25 % termasuk kategori baik, 75 % termasuk kategori Sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 42 berikut.

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tipografi Oleh Ahli Bahasa Tahap I.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	6	75
Baik	2	25
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	8	100

Data diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap I, ahli media memberikan penilaian dengan kategori sangat baik. Rerata skor masing-masing aspek adalah sebesar 4,57 untuk aspek tata letak sedangkan untuk aspek tipografi sebesar 4,75. Sehingga kualitas keseluruhan produk pada penilaian tahap I diperoleh dari rerata kedua aspek yaitu sebesar 4,25 yang termasuk kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 43 tentang kualitas produk pada penilaian tahap II

Tabel 43. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,57	Baik
Aspek Pemrograman	4,75	Sangat Baik
Rerata	4,66	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa pada tahap I, jika di rata-rata antara aspek tata letak dan aspek tipografi adalah 4,66 . Artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil

evaluasi tahap II pada ahli bahasa, produk dinilai sudah layak untuk dilakukan uji coba tanpa revisi.

d. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Produk Multimedia Pembelajaran telah di Validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa , kemudian produk di ujicobakan kepada siswa SMA kelas XI. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai macam permasalahan seperti kekurangan atau kesalahan didalam Multimedia Pembelajaran. Data yang diperoleh dari uji coba ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi Multimedia pembelajaran.

Pengumpulan data pada Uji Coba Kelompok Kecil ini menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian siswa terhadap aspek materi pembelajaran, isi/materi dan aspek pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil dilakukakan pada tanggal 21 Oktober 2016 penentuan responden dilakukan melalui konsultasi dengan guru PJOK Kelas XI SMK N 1 Kalasan. Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia dan memberikan kepada peserta didik dengan cara memberikanya secara mandiri, setelah itu peserta didik diberikan lembar kuisisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.

Responden yang ada pada Uji coba satu kelompok kecil terdiri dari 10 siswa SMA. Berikut merupakan data yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil.

Berikut adalah data yang diperoleh dari penilaian kelompok kecil dari aspek Tampilan. Dapat dilihat pada tabel 44.

Tabel 44. Skor Aspek Tampilan Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	36	4	Baik
Siswa 2	45	5	Baik
Siswa 3	37	4,12	Baik
Siswa 4	38	4,23	Sangat Baik
Siswa 5	45	5	Sangat Baik
Siswa 6	45	5	Sangat Baik
Siswa 7	39	4,34	Sangat Baik
Siswa 8	36	4	Baik
Siswa 9	45	5	Sangat Baik
Siswa 10	34	3,78	Baik
Jumlah Rerata Skor		44,45	Sangat Baik
Rerata Skor		4,45	

Pada kuesioner aspek tampilan uji coba kelompok kecil oleh pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,45 termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

Berikut adalah data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil aspek materi/isi. Dapat dilihat pada tabel 45.

Tabel 45. Skor Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	29	4,15	Sangat Baik
Siswa 2	35	5	Sangat Baik
Siswa 3	27	3,86	Baik
Siswa 4	32	4,56	Sangat Baik
Siswa 5	32	4,58	Sangat Baik
Siswa 6	32	4,58	Sangat Baik
Siswa 7	32	4,58	Sangat Baik
Siswa 8	35	5	Sangat Baik
Siswa 9	35	5	Sangat Baik
Siswa 10	27	3,86	Baik
Jumlah Rerata Skor		45,15	Sangat Baik
Rerata Skor		4,52	

Pada kuesioner aspek Isi/Materi pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,52 termasuk kategori “Sangat Baik”.

Pada penilaian selanjutnya adalah pada aspek pembelajaran, diperoleh skor sebesar 4,52 yang artinya multimedia pembelajaran ini termasuk kategori “Sangat Baik”. Penjelasan lebih jelas dapat dilihat pada tabel 46.

Tabel 46. Skor Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil

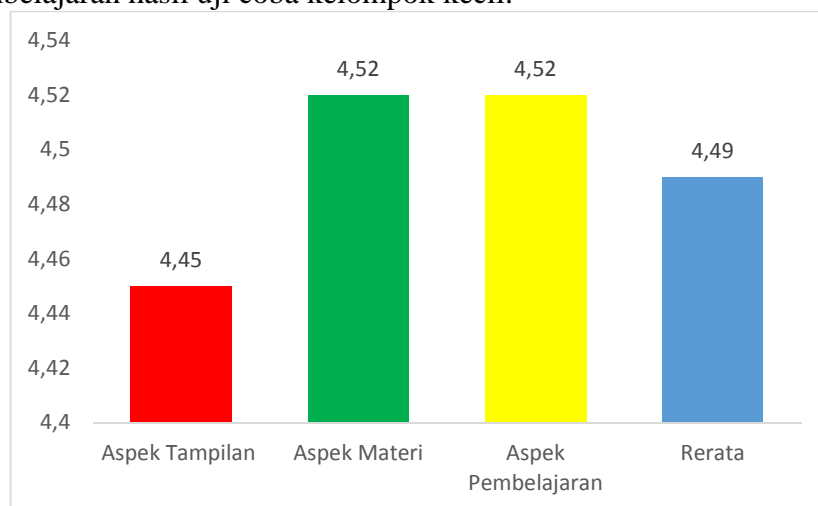
No Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	21	4,2	Sangat Baik
Siswa 2	24	4,8	Sangat Baik
Siswa 3	20	4	Baik
Siswa 4	24	4,8	Sangat Baik
Siswa 5	24	4,8	Sangat Baik
Siswa 6	24	4,8	Sangat Baik
Siswa 7	19	3,8	Baik
Siswa 8	25	5	Sangat Baik
Siswa 9	25	5	Sangat Baik
Siswa 10	20	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		45,2	Sangat Baik
Rerata Skor		4,52	

Analisis diatas menunjukkan penilaian uji coba kelompok kecil oleh peserta didik yang meliputi aspek tampilan, aspek materi/isi, dan aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia pembelajaran adalah sangat baik dengan rerata skor sebesar 4,52. Penjelasan lebih jelas dapat dilihat di tabel dan gambar diagram batang dibawah.

Tabel 47. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,45	Sangat Baik
Aspek Materi	4,52	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,52	Sangat Baik
Rerata	4,49	Sangat Baik

Berikut adalah gambar diagram batang kualitas produk multimedia pembelajaran hasil uji coba kelompok kecil.



Gambar 28. Diagram Kualitas Produk Multimedia Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

e. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Pengumpulan data pada Uji Coba kelompok besar ini menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian siswa terhadap Multimedia pembelajaran yang sedang

dikembangkan, data kuesioner berupa penilaian terhadap aspek materi pembelajaran, isi/ materi dan aspek pembelajaran.

Pengumpulan data pada Uji Coba kelompok besar ini dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pengambilan data ini juga menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian terhadap pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data kuesioner berupa penilaian terhadap aspek materi pembelajaran, Isi/ materi dan aspek pembelajaran.

Uji coba kelompok besar dilakukakan pada tanggal 22 Oktober 2016 penentuan responden dilakukan melalui konsultasi dengan guru PJOK Kelas XI SMK N 1 Kalasan. Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia dan memberikan kepada peserta didik dengan cara membaginya secara berkelompok dan bergantian, setelah itu peserta didik diberikan lembar kuisisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran.

Responden yang ada pada Uji coba satu kelompok kecil terdiri dari 30 siswa SMA. Berikut adalah data yang diperoleh dari penilaian kelompok besar dari aspek tampilan. Dapat dilihat pada tabel 48.

Tabel 48. Skor Aspek Tampilan Pada Uji Coba Kelompok Besar

No Responden	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	4	Baik
Siswa 2	4,4	Sangat Baik
Siswa 3	4	Baik
Siswa 4	4,2	Sangat Baik
Siswa 5	4	Baik
Siswa 6	4	Baik
Siswa 7	4	Baik
Siswa 8	4,2	Sangat Baik
Siswa 9	4,2	Sangat Baik
Siswa 10	4,6	Sangat Baik
Siswa 11	4,2	Sangat Baik
Siswa 12	5	Sangat Baik
Siswa 13	4	Baik
Siswa 14	4,4	Sangat Baik
Siswa 15	5	Sangat Baik
Siswa 16	5	Sangat Baik
Siswa 17	4,2	Sangat Baik
Siswa 18	4	Baik
Siswa 19	5	Sangat Baik
Siswa 20	4,4	Sangat Baik
Siswa 21	5	Sangat Baik
Siswa 22	4,6	Sangat Baik
Siswa 23	4	Baik
Siswa 24	4	Baik
Siswa 25	4,2	Sangat Baik
Siswa 26	4,2	Sangat Baik
Siswa 27	4,8	Sangat Baik
Siswa 28	4,4	Sangat Baik
Siswa 29	4	Baik
Siswa 30	4,4	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	129,6	Sangat Baik
Rerata Skor	4,32	

Pada kuesioner aspek tampilan uji coba kelompok besar oleh pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,32 termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

Berikut adalah data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar aspek materi/isi. Dapat dilihat pada tabel 49.

Tabel 49. Skor Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Kelompok Besar

No Responden	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	4	Baik
Siswa 2	4,29	Sangat Baik
Siswa 3	4,15	Baik
Siswa 4	4,43	Sangat Baik
Siswa 5	4,15	Baik
Siswa 6	4,15	Baik
Siswa 7	4,15	Baik
Siswa 8	4,29	Sangat Baik
Siswa 9	4,72	Sangat Baik
Siswa 10	4,29	Sangat Baik
Siswa 11	4,43	Sangat Baik
Siswa 12	5	Sangat Baik
Siswa 13	4,43	Sangat Baik
Siswa 14	4,58	Sangat Baik
Siswa 15	4,58	Sangat Baik
Siswa 16	4,58	Sangat Baik
Siswa 17	4,58	Sangat Baik
Siswa 18	5	Sangat Baik
Siswa 19	5	Sangat Baik
Siswa 20	4,29	Sangat Baik
Siswa 21	5	Sangat Baik
Siswa 22	4,58	Sangat Baik
Siswa 23	4	Baik
Siswa 24	4	Baik
Siswa 25	4,15	Baik
Siswa 26	4,29	Sangat Baik
Siswa 27	4,29	Sangat Baik
Siswa 28	4,29	Sangat Baik
Siswa 29	4	Baik
Siswa 30	4,15	Baik
Jumlah Rerata Skor	131,71	
Rerata Skor	4,40	Sangat Baik

Pada kuesioner aspek Isi/Materi pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,40 termasuk kategori “Sangat Baik”.

Pada penilaian selanjutnya adalah pada aspek pembelajaran, diperoleh skor sebesar 4,42 yang artinya multimedia pembelajaran ini termasuk kategori “Sangat Baik”. Penjelasan lebih jelas dapat dilihat pada tabel 50.

Tabel 50. Skor Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar

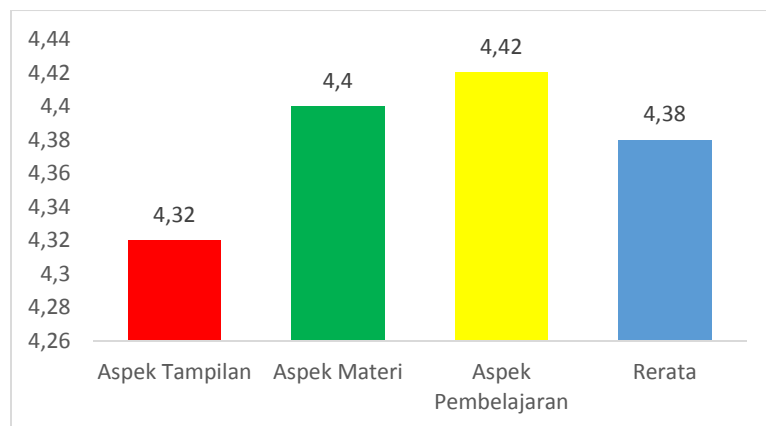
No Responden	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	4,4	Sangat Baik
Siswa 2	4,8	Sangat Baik
Siswa 3	4,4	Sangat Baik
Siswa 4	4	Baik
Siswa 5	4,2	Sangat Baik
Siswa 6	4	Baik
Siswa 7	4	Baik
Siswa 8	4	Baik
Siswa 9	5	Sangat Baik
Siswa 10	4,4	Sangat Baik
Siswa 11	4,4	Sangat Baik
Siswa 12	4,8	Sangat Baik
Siswa 13	4,2	Sangat Baik
Siswa 14	4,8	Sangat Baik
Siswa 15	4,8	Sangat Baik
Siswa 16	4,8	Sangat Baik
Siswa 17	4,2	Sangat Baik
Siswa 18	5	Sangat Baik
Siswa 19	5	Sangat Baik
Siswa 20	4,4	Sangat Baik
Siswa 21	4,8	Sangat Baik
Siswa 22	4,4	Sangat Baik
Siswa 23	4,4	Sangat Baik
Siswa 24	4,2	Sangat Baik
Siswa 25	4,2	Sangat Baik
Siswa 26	4,4	Sangat Baik
Siswa 27	4,4	Sangat Baik
Siswa 28	4	Sangat Baik
Siswa 29	4,2	Sangat Baik
Siswa 30	4	Baik
Jumlah Rerata Skor	123,4	
Rerata Skor	4,42	Sangat Baik

Analisis diatas menunjukkan penilaian uji coba kelompok besar oleh peserta didik yang meliputi aspek tampilan, aspek materi/isi, dan aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia pembelajaran adalah sangat baik dengan rerata skor sebesar 4,16. Lebih jelasnya dapat dilihat di tabel dan gambar diagram batang dibawah.

Tabel 51. Skor Rerata Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,32	Sangat Baik
Aspek Materi	4,4	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,42	Sangat Baik
Rerata	4,38	Sangat Baik

Berikut adalah gambar diagram batang kualitas produk multimedia pembelajaran hasil uji coba kelompok Besar.



Gambar 29. Diagram Kualitas Produk Multimedia Hasil Uji Coba Kelompok Besar

B. Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah multimedia pembelajaran PJOK materi budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. Produk ini dibuat menggunakan *software adobe flash cs 6*, dengan bantuan *software* yang lain untuk mendesain gambar dan tulisan dan video yaitu *corel draw* dan *photoshop*. Setelah produk awal dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada evaluasi ahli materi produk direvisi sebanyak dua tahap karena masih belum layak untuk digunakan untuk uji coba, sedangkan pada evaluasi ahli media dan ahli bahasa revisi dilakukan sebanyak satu tahap. Uji coba lapangan dilakukan sebagai bahan penelitian langsung oleh pengguna yaitu para peserta didik SMK N 1 Kalasan.

Uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Tanggapan dari responden penelitian sangat beragam dari yang positif sampai tanggapan tentang kekurangan produk ini. Berikut adalah produk akhir yang telah divalidasi dan diuji cobakan kepada peserta didik.

Penjelasan lebih jelas dapat dilihat pada tabel perbandingan pada setiap pengembangan media dibawah ini.

Tabel 52. Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir

Aspek	Produk Awal	Produk Akhir
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu kompetensi masih tumpang tindih 2. Materi belum ada gambar penjelas 3. Evaluasi belum ada kunci jawaban 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu kompetensi sinkron antar materi 2. Gambar penjelas ada dalam materi 3. Evaluasi dengan kunci jawaban
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penataan judul kurang tepat 2. Petunjuk penggunaan kurang 3. Video materi kurang tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul berada diintro 2. Petunjuk penggunaan lengkap 3. Video didahului dengan akibat
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejaan kurang tepat 2. Penggunaan tanda baca kurang tepat 3. Susunan kalimat terlalu panjang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejaan menggunakan kaidah EYD 2. Tanda baca sesuai kaidah penulisan 3. Kalimat tanya/pernyataan dipertegas

Berikut adalah tampilan dari produk akhir multimedia pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa SMA kelas XI.



Gambar 30. Tampilan Menu *Home* Produk Akhir



Gambar 31. Tampilan Menu Materi Produk Akhir



Gambar 32. Tampilan Menu Evaluasi Produk Akhir



Gambar 33. Tampilan Menu Referensi Produk Akhir



Gambar 34. Tampilan Menu Profil Produk Akhir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran budaya hidup sehat ini telah melalui 4 tahapan prosedur yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi, dan produk akhir.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,80 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian dari ahli media, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,52 dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian dari ahli Bahasa, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,66 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian peserta didik/pengguna, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,38. Hal ini dapat diartikan bahwa multimedia pembelajaran mendapat kriteria nilai “Sangat Baik”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa SMA kelas XI yang dihasilkan memiliki kualitas sangat baik sebagai sumber belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan diatas, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Produk Multimedia pembelajaran ini dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien.

2. Produk Multimedia pembelajaran ini dapat disebarluaskan melalui pameran ataupun kegiatan lainya.
3. Perlu adanya pengembangan materi gambar dan video agar indikator pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan karakteristik peserta didik kaitanya materi dengan daya serap.

C. Keterbatasan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Subjek uji coba masih terbatas dalam lingkup satu sekolah karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.
2. Perlu analisis lebih lanjut untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran ini.

D. Implikasi Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Produk Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa pada materi budaya hidup sehat diantaranya seks bebas, narkoba, HIV/AIDS dan progam perencanaan kesehatan pribadi.
2. Sebagai motivasi guru untuk menghasilkan media-media pembelajaran untuk memberikan solusi dari keterbatasan pembelajaran.
3. Sebagai penunjang untuk pengenalan penjas kaitanya dengan materi kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA


- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Agustina Maria S. (2010). *Tutorial Menguasai Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Amir Fatah Sofyan. (2008). *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi.
- Amrillah R. (2006). Perbedaan Perilaku Terhadap Hubungan Seksual Pranikah Ditinjau Dari Peran Keluarga. Diambil dari <http://etd.library.ums.ac.id/go.SI-2007>. Pada tanggal 1 November 2016.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Arif S. Sadiman, dkk. (1990). *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: an itorduction. Fourth edition*. New York: Longman.
- Boyke Dian Nugraha. (2010). *It's all about sex A-Z tentang sex*. Jakarta: Bumi Aksara
- BSNP .(2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SMA/MA*. Jakarta : Depdiknas. Diakses dari http://bsnpindonesia.org/id/?page_id=63/ pada tanggal 20 Desember 2016.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghaila Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran:Perananya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Deni Darmawan. (2012). *Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pengajaran Online*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA
- Depdiknas. (2006). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah SMA/MA*. Depdiknas: Jakarta
- Depkes. (2006). *Situasi HIV/AIDS di Indonesia*. Depkes: Jakarta

- Diana Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djoned Soetatmo. (1979). *Kesehatan Pribadi*. Jakarta: Rora Karya.
- Efendi Ferry. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas: Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Endro Gunantoro. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII Materi Pola Hidup Sehat Dalam Bentuk *Compact Disc Interaktif*. Skripsi. FIK UNY.
- Kartini, Kartono. (1999). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung : Mandar Maju.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, J. (2008). "Definisi & Pengertian Narkoba Dan Golongan/Jenis Narkoba Sebagai Zat Terlarang". Diambil dari <http://juliuskurnia.wordpress.com/2008/04/07/arti-definisi-pengertiannarkoba-dan-golonganjenis-narkoba-sebagai-zat-terlarang>. pada tanggal 5 November 2016.
- Lestari Pambudi. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Materi Gizi dan Menu Seimbang dalam Menjaga Kesehatan Tubuh Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Skripsi. FIK UNY.
- Luthfie, R. E. (2002). Fenomena Perilaku Seksual Pada Remaja. Diambil dari yahoo:<http://www.bkkbn.90.id/hqweb/ceria/ma46seksualitas.html>. Pada tanggal 5 November 2016
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SMA Kelas X*. Bandung: Erlangga
- Ratih Putri. (2014). *Pengertian Budaya Hidup Sehat*. Diambil dari <http://www.kompasiana.com/ratihputri/pengertian-budaya-hidup-sehat>. Pada 10 November 2016
- Roji. (2006). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Erlangga
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Kurtekipend FIP UPI.
- Rusman, Deni Kurniawan. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

- Soenardi Soemosasmito. (1998). *Dasar, Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Suherman. (2004). *Pendidikan Jasmani*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sumaryoto dan Soni Nopembri. (2014). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/kementerian pendidikan dan kebudayaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Sismadiyanto, et al. (2008). “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY.” *Jurnal Pendidikan jasmani Indonesia*. Hlm. 56-57
- Syarifudin dan Sudrajat Wiradihardja. (2014). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan: buku guru*. Jakarta: Kemendikbud
- Yusuf Adisasmita. (1989). *Hakikat, Filsafat dan Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimili (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN
Nomor : 070 / Bappeda / 3676 / 2016

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3526/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 20 Oktober 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : FAJAR HIDAYAT
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12601244078
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Yogyakarta
Alamat Rumah : Batur Kepuharjo Cangkringan Sleman
No. Telp / HP : 085725963279
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI BUDAYA HIDUP
SEHAT UNTUK SISWA SMA KELAS XI**

Lokasi : SMKN 1 Kalasan
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 20 Oktober 2016 s/d 19 Januari 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*


Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.


Dikeluarkan di Sleman
Pada Tanggal : 20 Oktober 2016
a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Kalasan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan
6. Kepala SMKN 1 Kalasan
7. Dekan FIK UNY
8. Yang Bersangkutan


Sekretaris
Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan
MARYATUN, S.IP, MT

Lampiran 2. Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 KALASAN
Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman 55571 Telp./Fax. 0274 - 496436

F/KS.8/KET

SURAT KETERANGAN
No. : 421.5/45/10/16

Yang bertanda tangan di bawah ini :

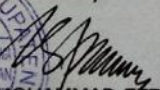
Nama : **Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM**
NIP : 19620704 199003 1 006
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Kalasan


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : **FAJAR HIDAYAT**
NIM : 12601244078
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Program : S1
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian tentang Pembelajaran di SMK Negeri 1 Kalasan dengan Judul **"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK SISWA SMA KELAS XI"** , mulai tanggal 20 Oktober 2016 s.d. 19 Januari 2017, untuk keperluan penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalasan, 27 Oktober 2016
Kepala Sekolah,

Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
Pembina IVa
NIP. 19620704 199003 1 006



Lampiran 3. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fajar Hidayat
 NIM : 12801244078
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Nur Rohmah Mukhtoni, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	28/12/2015	Pengantar proposal.	
2.	7/1/2016	POD : Metode & Bahan/Contoh Bahan - Pedoman Penulisan TA → ringkasan materi. BAB I	
3	28/3/2016	Bab I - II (ke belakang)	
4	4/4/2016	- Takut tulis - Buat proposal	
5	15/4/2016	→ 3 poin	
6	23/5/2016	Proposal awal → Evolusi I	
7	7/7/2016	Survei lapangan	
8	1/10/2016	↳ perlu pengisian data & grafik	
9	11/11/2016	Bab IV -	
10	20/12/2016	Bab IV & V	
11	2/12/2016	Revisi akhir - Ketua Prodi PJKR,	

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP. 19751018 200501 1 002

Lampiran 4. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Siswa Kelas XI SMK N 1 KALASAN

A. Tujuan

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya hidup sehat Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan.

B. Pertanyaan Panduan:

Siswa Kelas XI

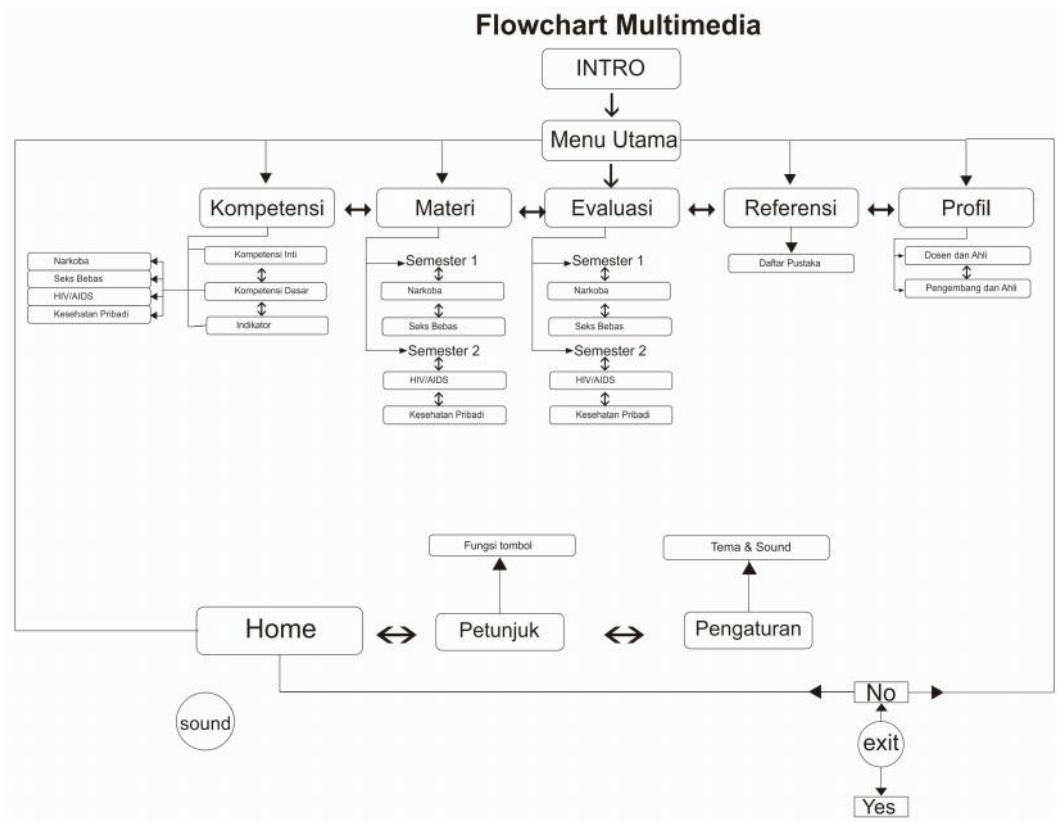
a. Identitas Diri

- 1) Nama :
- 2) Kelas :

b. Pertanyaan wawancara

- 1) Apa yang anda ketahui tentang materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK?
- 2) Dimana anda belajar tentang materi kesehatan mata pelajaran PJOK?
- 3) Dalam 2 semester berapa kali anda mendapatkan materi kesehatan mata pelajaran PJOK?
- 4) Apa saja yang anda pelajari dari materi kesehatan mata pelajaran PJOK?
- 5) Dari sumber apa saja anda belajar materi kesehatan mata pelajaran PJOK?

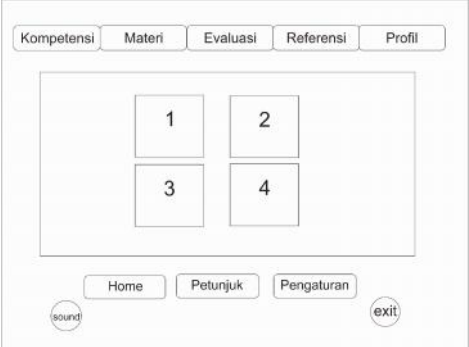
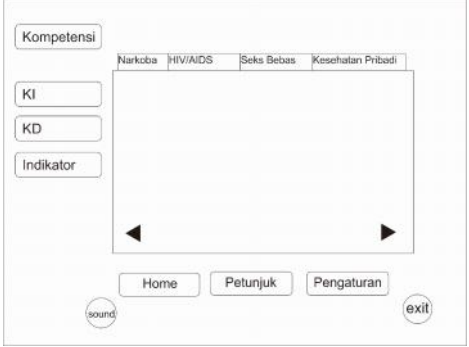
Lampiran 5. Flow Chart Multimedia

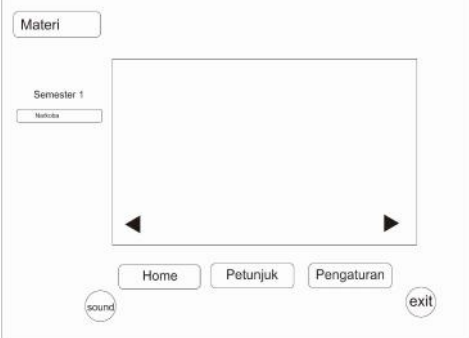
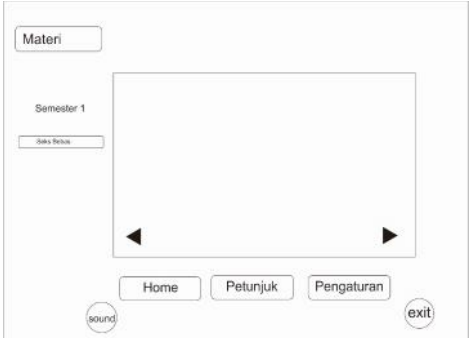


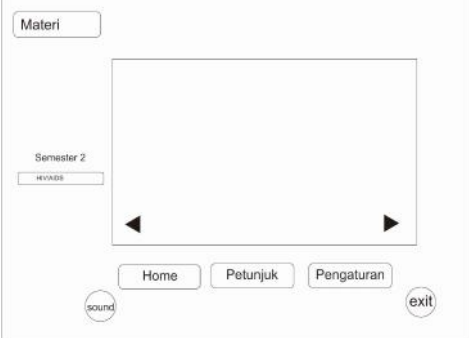
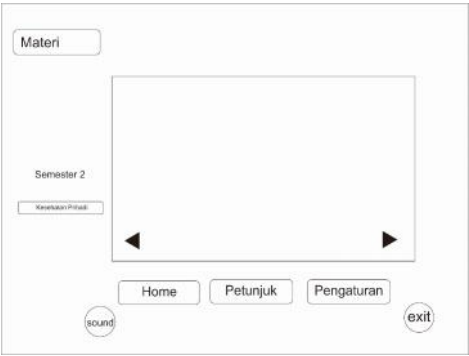
Lampiran 6. Story Board Multimedia

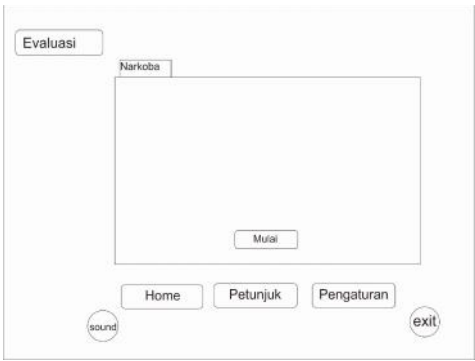
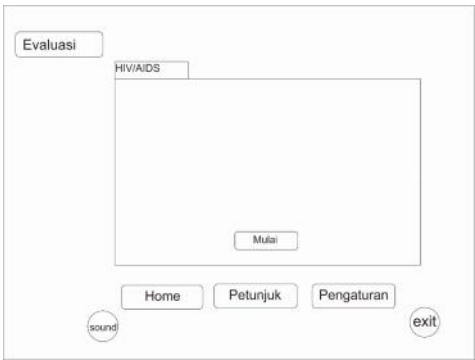
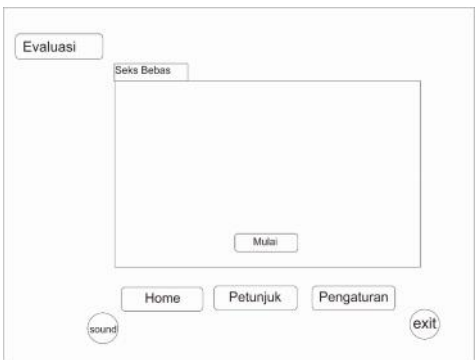
STORY BOARD

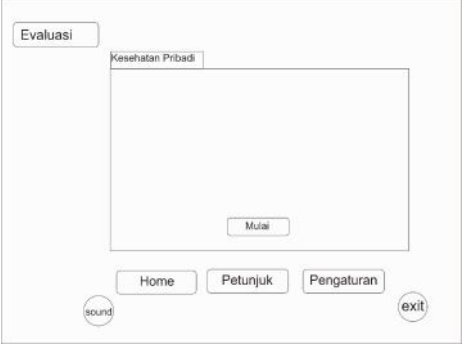
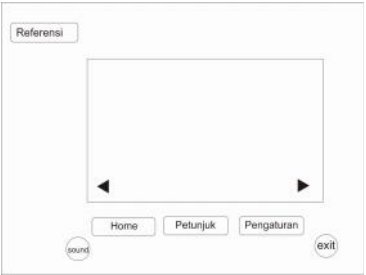
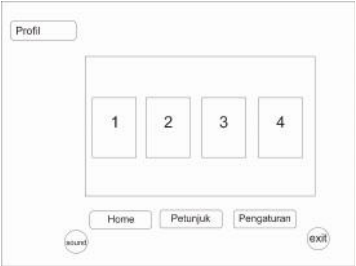
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI BUDAYA HIDUP SEHAT UNTUK SISWA SMA KELAS XI

No.	Visual	Audio	Tombol/ket
1	<p>"logo UNY"</p> <p>Selamat datang di multimedia pembelajaran budaya hidup sehat</p> <p>Pada pembelajaran ini kita akan belajar 4 materi NARKOBA, HIV/AIDS, Seks Bebas dan Perencanaan Kesehatan Pribadi</p>	<p>Musik Instrumental</p>	<p>Otomatis masuk ke menu</p>
2		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi tampilan menu utama 2. Jalan pintas untuk menuju materi 1) Narkoba 2)HIV/AIDS 3) Seks Bebas 4) Kesehatan Pribadi 3. Tombol Exit dan Sound
3		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KI, KD dan Kompetensi Narkoba, HIV/AIDS, Seks Bebas Kesehatan Pribadi 2. Tombol Exit dan Sound 3. Tombol geser kanan dan kiri
4		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Narkoba <ul style="list-style-type: none"> - Video akibat penyalahgunaan' - Definisi - Penggolongan - Pengaruh - Faktor penyebab

			<p>penyalahgunaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dampak penyalahgunaan - Upaya pencegahan - Tips bebas Narkoba - Sanksi Pidana - Video cara menghindari narkoba <p>2. Tombol Geser kanan kiri</p> <p>3. Tombol Exit dan Sound</p>
<p>5</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<p>1. Materi Seks Bebas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video akibat seks bebas - Definisi pendidikan seks - Tujuan - Definisi seks bebas - Dampak bahaya seks bebas - Penyebab terjadi seks bebas - Cara menghindari seks bebas - Video cara menghindari seks bebas <p>2. Tombol Geser kanan kiri</p> <p>3. Tombol Exit dan Sound</p>
<p>6</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<p>1. Materi HIV/AIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dampak terkena HIV/AIDS - Pengertian HIV - Penularan HIV - Gejala terinfeksi - Tahapan Infeksi - Perkembangan

			<p>dari HIV menjadi AIDS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tindakan jika terinfeksi - Cara mencegah tertularnya HIV - Pengobatan HIV - Video cara menghindari HIV/AIDS <p>2. Tombol Geser kanan kiri</p> <p>3. Tombol Exit dan Sound</p>
7		Musik Instrumental	<p>1. Materi Kesehatan Pribadi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video akibat kebiasaan buruk - Pengertian kesehatan pribadi - Tujuan Mempelajari - Faktor-faktor yang mempengaruhi - Usaha kesehatan pribadi - Tujuan olahraga dan dampak positifnya - 4 prinsip latihan olahraga - Kebugaran jasmani - Komponen kebugaran jasmani - Video menjaga kesehatan pribadi <p>2. Tombol Geser kanan kiri</p> <p>3. Tombol Exit dan Sound</p>

<p>8</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Narkoba <ul style="list-style-type: none"> - Mulai masuk - Kerjakan soal sebanyak 10 item - Ada keterangan salah atau benar - Pada akhir soal ditampilkan nilai yang diperoleh - Ulangi atau keluar 2. Tombol mulai 3. Tombol Exit dan Sound
<p>9</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Narkoba <ul style="list-style-type: none"> - Mulai masuk - Kerjakan soal sebanyak 10 item - Ada keterangan salah atau benar - Pada akhir soal ditampilkan nilai yang diperoleh - Ulangi atau keluar 2. Tombol Mulai 3. Tombol Exit dan Sound
<p>10</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Narkoba <ul style="list-style-type: none"> - Mulai masuk - Kerjakan soal sebanyak 10 item - Ada keterangan salah atau benar - Pada akhir soal ditampilkan nilai yang diperoleh - Ulangi atau keluar 2. Tombol Mulai 3. Tombol Exit dan Sound

<p>11</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Narkoba <ul style="list-style-type: none"> - Mulai masuk - Kerjakan soal sebanyak 10 item - Ada keterangan salah atau benar - Pada akhir soal ditampilkan nilai yang diperoleh - Ulangi atau keluar 2. Tombol Mulai 3. Tombol Exit dan Sound
<p>12</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi daftar referensi pengambilan sumber materi 2. Tombol Geser kanan dan Kiri
<p>13</p>		<p>Musik Instrumental</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi Profil <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen Pembimbing 2. Ahli Materi 3. Ahli Media 4. Ahli bahasa 5. Pengembangan Produk 2. Tombol geser kanan dan kiri

Lampiran 7. Lembar Angket Ahli Materi Tahap I

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan
Evaluator : Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Tanggal : 16 September 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
- 2 : Tidak Layak
- 3 : Cukup Layak
- 4 : Layak
- 5 : Sangat Layak

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓			Kurang KI1, KI2, KI3, KI4.
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti			✓			KD.4 blm ada.
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
4	Ketepatan memilih materi yang dimediakan			✓			Belum sesuai dgn Kurikulum / terlalu luas.
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		
6	Kejelasan contoh					✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar			✓			masih kmpng find.h.
8	Pemberian latihan						
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	
10	Kesesuaian dengan materi				✓		
11	Tersedianya kunci jawaban	✓					

B. Aspek Isi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					keterangan
		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			✓			Perlu ada gambar - msh ada yg kurang
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				✓		

C. Kebenaran materi pembelajaran dan isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor *slide* ke berapa pada kolom B
2. Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat penggunaan gambar, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

D. Komentar dan Saran Umum

1	Kompetensi	Masih banyak	Perlu per baikan
2	Hard	lagi sangat detil	Perlu diteliti
3	Soft	kurang rinci jelaskan	Perlu diteliti

E. Kesimpulan

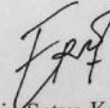
Program ini dinyatakan:

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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 16 sept 2016

Ahli Materi



Erwin Setyo Kriswanto, M.kes
NIP. 19751018 200501 1 002

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D
1	Kompetensi	Masih bertumpuk	Dipisah per materi
2	Home	logo selamat datang	ditaruh di Intro
3	Evaluasi	Kurang Kunci Jawaban	Di tambah Kunci Jawaban
4	Materi	Belum ada gambar	Ditambah gambar

Lampiran 8. Lembar Angket Ahli Materi Tahap II

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan
Evaluator : Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Tanggal : 3 Okt 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
- 2 : Tidak Layak
- 3 : Cukup Layak
- 4 : Layak
- 5 : Sangat Layak

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti				✓		
3.	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
4.	Ketepatan memilih materi yang dimediasi				✓		
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				✓		

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		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				✓		

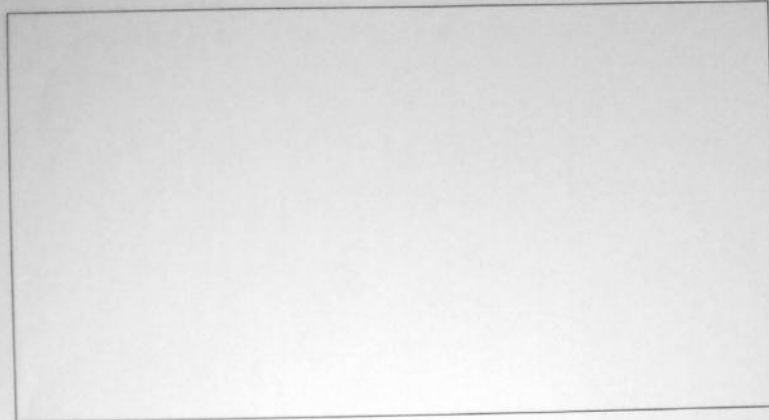
C. Kebenaran materi pembelajaran dan isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor *slide* ke berapa pada kolom B
2. Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat penggunaan gambar, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D
1	Kompetensi	Masih timpang tindh	Di sinkronkan
2.	Evaluasi	Belum ada Kunci jawaban	ditambah kunci jawaban

D. Komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, ... 3 Oktober ... 2016

Ahli Materi

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
NIP. 19751018 200501 1 002

Lampiran 9. Lembar Angket Ahli Materi Tahap III

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan
Evaluator : Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Tanggal : 18 Okt 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
- 2 : Tidak Layak
- 3 : Cukup Layak
- 4 : Layak
- 5 : Sangat Layak

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti					✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
4.	Ketepatan memilih 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					✓	

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		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				✓		

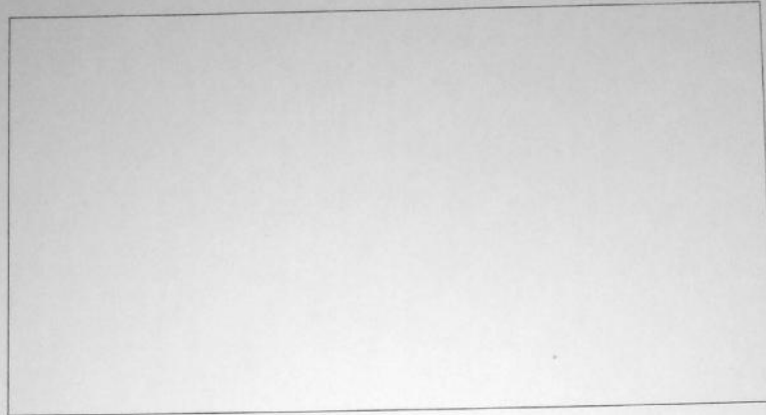
C. Kebenaran materi pembelajaran dan isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor *slide* ke berapa pada kolom B
2. Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat penggunaan gambar, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D

D. Komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 18/10/2016

Ahli Materi

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
NIP. 19751018 200501 1 002

Lampiran 10. Lembar Angket Ahli Media

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MEDIA
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Evaluator : Saryono, M.Or
Tanggal : 14 September 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media
2. Evaluasi mencakup aspek desain, tampilan, penggunaan gambar, *font text*, warna, tombol, pemrograman, isi pembelajaran, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.
Keterangan:
1 : Sangat Tidak Layak
2 : Tidak Layak
3 : Cukup Layak
4 : Layak
5 : Sangat Layak
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

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

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
22.	Kemudahan berinteraksi dengan panduan		✓				
23.	Kejelasan produk penggunaan		✓				
24.	Kejelasan struktur navigasi		✓				
25.	Kemudahan menggunakan tombol			✓			
26.	Efisiensi Teks			✓			
27.	Efisiensi penggunaan slide		✓				
28.	Pemberian umpan balik		✓				

	terhadap respon siswa			✓		
29.	Kecepatan animasi			✓		
30.	Pengaturan animasi			✓		
31.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media			✓		

C. Kesesuaian Tampilan Media

Petunjuk:

- Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan/*slide* dengan isi mohon ditulis dinomor *slide* ke berapa pada kolom B
- Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan tampilan, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
- Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D
1	Judul salah satu saja	warna coklat dihapus	ditambah di cover lagi
2	Petunjuk	Belum ada icon	di beri icon
3	Mateni	Akibat diabaikan	akibat
4	Mateni	Belum ada gambar	tambah gambar
5	Saat	gambar	ditambah gambar

D. Komentar dan Saran Umum

Sudah lumayan bisa diperbaiki

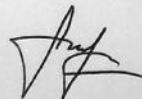
E. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta... 14/9/...2016
Ahli Media



Saryono, M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 11. Lembar Angket Ahli Media Tahap II

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MEDIA
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Evaluator : Saryono, M.Or
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media
2. Evaluasi mencakup aspek desain, tampilan, penggunaan gambar, *font text*, warna, tombol, pemrograman, isi pembelajaran, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
 - 2 : Tidak Layak
 - 3 : Cukup Layak
 - 4 : Layak
 - 5 : Sangat Layak
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

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

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
22.	Kemudahan berinteraksi dengan panduan				✓		
23.	Kejelasan produk penggunaan					✓	
24.	Kejelasan struktur navigasi				✓		
25.	Kemudahan menggunakan tombol				✓		
26.	Efisiensi Teks					✓	
27.	Efisiensi penggunaan slide				✓		
28.	Pemberian umpan balik				✓		

	terhadap respon siswa						✓
29.	Kecepatan animasi						✓
30.	Pengaturan animasi						✓
31.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media						✓

C. Kesesuaian Tampilan Media

Petunjuk:

- Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan/*slide* dengan isi mohon ditulis dinomor *slide* ke berapa pada kolom B
- Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan tampilan, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
- Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D

D. Komentor dan Saran Umum

Sudah layak digunakan

E. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 19 September 2016
Ahli Media



Saryono, M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 12. Lembar Angket Ahli Bahasa Tahap I

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI BAHASA
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan
Evaluator : Erlina Hidayati, S.Pd
Tanggal : 10 Oktober 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Bahasa
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
- 2 : Tidak Layak
- 3 : Cukup Layak
- 4 : Layak
- 5 : Sangat Layak

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Ukuran Fisik Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian ukuran (resolusi) media				✓		
2.	Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media				✓		lebih baik tampilan utama di Full screen

B. Aspek Tata Letak Isi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola				✓		
2.	Penempatan judul bab dan yang setara (Menu , isi, dll) seragam/konsisten.				✓		
3.	Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>)					✓	
4.	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.			✓			Pilihan background lebih baik diganti sb. sederhana
5.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.				✓		

C. Aspek Tipografi Isi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					✓	
2.	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif				✓		
3.	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital,</i>) tidak berlebihan.				✓		
4.	Jenis huruf sesuai dengan materi isi					✓	
5.	Spasi antar baris susunan teks normal					✓	
6.	Jenang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional					✓	
7.	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan di dalam media				✓		
8.	Pemenggalan Kata				✓		

D. Kebenaran materi pembelajaran dan isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor *slide* ke berapa pada kolom B
2. Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat penggunaan gambar, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D
	Evaluasi I, 1	Sintesis	Sintesis.
	2	- Homer - penulisan UU harus konsisten	Homor UU/undang- undang

3.	Jurusan Pertanian yang dibenahi	"... zat tsb bernama ..."
4.	Penulisan "psikotropika" cetak miring/tdk.	
5.	Jumlah jawaban hanya 4 padahal yg lain 5	
6.	Markoba	Markoba (n kecil karena di tengah)
B.	Kontribusi pertanyaan	Dibawah ini hal-hal yang dapat membantu percegaan Markoba, kecuali ...

E. Komentar dan Saran Umum

1. Perhatikan EYD, huruf kapital, tanda baca, dan
2. maring-maring point jawaban harus mempunyai kedudukan yang setara agar butir pengecekan berguna dg baik.
3. Penulisan referensi / Daftar pustaka sesuai panduan TAS.
4. Setiap awal kalimat huruf kapital. (terutama pada pilihan ganda).
5. pada Materi 1 (Markoba) tidak ada suara pemberian materi.

9

- kontroler soal. → Apa saja yang dapat dilakukan agar terhindar dari narkoba ...
- penulisan narkoba (huruf kecil).

Evaluasi 2

- Ho I
1. seks bebas → tulisan yang dibuat miring.
 2. jumlah pilihan ganda ada 4. → dibuat 5.
 3. pilihan jawaban e. Agama, ... → Setelah koma/titik spasi
 5. ETD → Setelah koma/titik spasi
tulisan (Ejaan asing cetak miring)
 7. - ETD → ... (titik-titik untuk soal pilihan ganda hanya cuma 3 (...))
- Maco
Maco dalam kamus bahasa Indonesia tidak ada.
dlm b. Inggris
Macho (cetak miring)
 8. ETD
Kantong Service → (Huruf ...)

9. kontrolasi soal. → Berikut hal-hal dapat ~~dijadikan~~ dilakukan untuk mencegah terjadinya Pergaulan bebas, Kecuali ...
Cetak miring.

10. titik-titik 3 saja.

Evaluasi 3

No 2

~~Kontrolasi~~ Spasi soal

→

Apa c. hubungan seks.

3.

di mana

→

dimana (digabung)

5.

Butir soal ada 4.

→

harusnya 5.

6.

Kontrolasi soal

→

... mental ^{diset} tanpa koma.

8.

Kontrolasi soal

→

padalah, kecuali ...

10.

Hingga

→

hingga

Evaluasi 4.

- ↳ 2, 3, 4, 5, (kontribusi soal (konsep)) → / ?
Pilihan jawaban 4.
- * 6, 7, 8, 9 (kontribusi soal (---))
Pilihan jawaban 4.

~~*~~

- 4. hygiene → ditulis miring
- 5. (kontribusi soal → ... pribadi yaitu
- 8. modern → ditulis miring
- 9. kemampuan → kemampuan
- 10. (Kemampuan → (capital (awal
lainnya adalah → spasi.

Penulisan Referensi → Lihat panduan tes.
Contoh: jika mengambil di internet (Artikel)
Nama. tahun. judul diberitanda kutip. alamat u
diunduh pada tanggal •

F. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 10 October 2016

Ahli Bahasa



Erlina Hidayati, S.Pd.

Lampiran 13. Lembar Angket Ahli Bahasa Tahap II

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI BAHASA
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan
Evaluator : Erlina Hidayati, S.Pd
Tanggal : 11 Oktober 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Bahasa
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Layak
- 2 : Tidak Layak
- 3 : Cukup Layak
- 4 : Layak
- 5 : Sangat Layak

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Ukuran Fisik Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian ukuran (resolusi) media					✓	
2.	Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media				✓		

B. Aspek Tata Letak Isi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola					✓	
2.	Penempatan judul bab dan yang setara (Menu , isi, dll) seragam/konsisten.					✓	
3.	Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>)					✓	
4.	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.				✓		
5.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.				✓		

C. Aspek Tipografi Isi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					✓	
2.	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif				✓		
3.	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital,</i>) tidak berlebihan.					✓	
4.	Jenis huruf sesuai dengan materi isi					✓	
5.	Spasi antar baris susunan teks normal					✓	
6.	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional					✓	
7.	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan di dalam media				✓		
8.	Pemenggalan Kata					✓	

D. Kebenaran materi pembelajaran dan isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor *slide* ke berapa pada kolom B
2. Pada kolom C ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat penggunaan gambar, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom D.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
A	B	C	D

F. Kesimpulan

Program 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 lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, *10 Okt* 2016

Ahli Bahasa



Erlina Hidayati, S.Pd.

Lampiran 14. Lembar Angket Siswa SMA Kelas XI

LEMBAR ANGKET UNTUK SISWA
Evaluasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA
Kelas XI.

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Sehat
Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMK N 1 Kalasan

Nama Siswa : Devita F.
Kelas : XI KAFU A.
Tanggal : 22 oktober 2016

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang masih dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Budaya Hidup Sehat untuk Siswa SMA Kelas XI yang masih dalam proses pengembangan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/ materi, aspek pembelajaran dan aspek kebermanfaatan, serta komentar atau saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

- 4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
- 5. Atas ketersediaan saudara/saudari untuk mengisi kuisisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

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

B. Aspek Isi/Materi

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

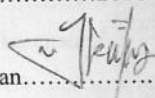
C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
17.	Materi mudah dipelajari					✓	
18.	Materi menantang/ menarik					✓	
19.	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				✓		
20.	Cara penyajian lebih menarik					✓	
21.	Secara mandiri membantu mengetahui informasi					✓	

D. Komentor dan Saran

[Empty rectangular box for comments and suggestions]

Yogyakarta, 22/10/2016

Tanda Tangan.....

Nama.....Perita F.....

Lampiran 15. Dokumentasi

