

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUSNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



**Oleh:
Fuji Laksono
NIM. 15604227003**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUSNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH**

oleh:

Fuji Laksono
NIM.15604227003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media audio visual dan pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SDN Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian ini tentang pengembangan media audio visual dalam pembelajaran hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Semen dengan jumlah 12 anak. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Instrumen yang berupa validitas produk ini diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*. Hasil validasi dari ahli materi mendapat kategori “baik” dan hasil validasi dari ahli media mendapat kategori “sangat baik”, pada uji kelompok besar mendapat hasil “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya materi budaya hidup sehat kesehatan tangan dan kaki, pada peserta didik kelas II SDN Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Profinsi Jawa Tengah layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.

Kata Kunci : *Audio Visual, Kualitatif, Kuantitatif*

**THE DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL MEDIA IN LEARNING
HEALTHY LIFESTYLE, ESPECIALLY THE CLEANLINESS OF HANDS
AND FEET ON SECOND GRADE STUDENTS OF SEMEN
ELEMENTARY SCHOOL, SUB-DISTRICT OF WINDUSARI,
MAGELANG REGENCY, PROVINCE CENTRAL JAVA**

oleh:

Fuji Laksono
NIM.15604227003

ABSTRACT

This research is purposed to produce an audio visual media product and healthy lifestyle learning, especially the cleanliness of hands and feet of second grade students of Semen elementary school, sub-district Windusari, Magelang regency, province Central Java.

This research is about the development of audio visual media on its role in healthy lifestyle, especially the cleanliness of hands and feet. The object of this research is second grade students of Semen elementary school with total number 12 students. The test instrument used in this research is the validity of the product which is already admitted by both material and media experts. The instrument, which is in the form of product validity, is obtained by using questioner and evaluation sheet which are made based on the assessment. Techniques used in the data analysis are qualitative and quantitative approaches.

This research produced a product in the form of audio visual media compacted in compact disk (CD). The material experts gave category “good” on the validation results, meanwhile the media experts gave category “very good”, while a large group test obtained a “very good” result. It can be concluded from the result that the use of audio visual media on the subject of health, sports, and physical education especially on the subject of the cleanliness of hands and feet as part of healthy lifestyle on second grade students of Semen elementary school, sub-district Windusari, Magelang regency, province Central Java is fit to use as teaching materials source.

Keywords: *Audio Visual, Qualitative, Quantitative*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fuji Laksono
NIM : 15604227003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul TAS : Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II Sd Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Propinsi Jawa Tengah.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Desember 2017
Yang Menyatakan,

Fuji Laksono
NIM. 15604227003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG PROPINSI JAWA TENGAH

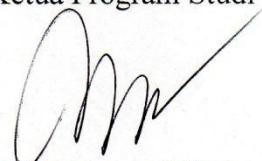
Disusun oleh:

Fuji Laksono
NIM.15604227003

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 20 Desember 2017

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. Subagya, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui
Dosen Pembimbing,



Saryono, S.Pd. Jas., M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUSNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG PROVINSI JAWA TENGAH

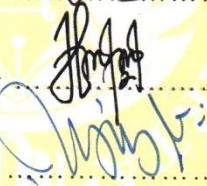
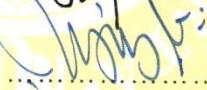
Disusun oleh:

Fuji Laksono
NIM. 15604227003

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada Tanggal, 28 Desember 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd. Jas., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		11/1/2018
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		11-1-2018
Cerika Rismayanthi, S.Or., M.Or Penguji		12-1-2018

Yogyakarta, 15 Januari 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

LEMBAR PERSEMBAHAN

- Penelitian ini saya persembahkan untuk keluargaku tercinta yang selalu mensuport, memotivasi dan meberikan semangat hingga terselesainya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT/ Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul *“Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah”* dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Saryono, S.Pd. Jas., M.Or selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Abdul Mahfudin Alim, S.Pd. K.Or., M.Pd selaku Validator instrumen penelitian yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. (TIM Penguji) selaku Ketua Penguji, Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur, M.Pd dan Dr. Subagyo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Sunarto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Semen yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Para guru dan staf SD Negeri Semen yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/ Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10 Januari 2018
Penulis,



Fuji Laksono
NIM. 15604227003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A...Latar Belakang Masalah.....	1
B...Identifikasi Masalah.....	4
C...Batasan Masalah.....	5
D...Rumusan Masalah.....	5
E... Tujuan Penelitian.....	5
F... Manfaat Penelitian.....	6
G...Manfaat Pengembangan.....	6
H...Asumsi Pengembangan.....	7
I.... Definisi Produk Yang Diharapkan.....	8
 BAB II	
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A...Kajian Teori.....	10
1.....Kurikulum 2006 (KTSP) Tentang Budaya Hidup Sehat.....	10
2.....Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	12
3.....Perilaku Terhadap Kebersihan Lingkungan.....	16
4.....Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	17
5.....Hakikat Media Pembelajaran.....	20
6.....Hakikat Media Audio Visual.....	21
B...Kajian Penelitian yang Relevan.....	27
C...Kerangka Berpikir.....	29
 BAB III	
METODE PENELITIAN.....	30
A...Model Pengembangan.....	30
B...Prosedur Pengembangan.....	31
C...Desain Operasional Variabel.....	33
D...Uji Coba Produk.....	33

E... Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
F... Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A...Hasil Pengembangan Produk Awal.....	37
B... Hasil Uji Coba Produk.....	39
C... Revisi Produk	39
D... Validasi Desain	48
E... Revisi Produk	65
F... Uji Coba Produk.....	72
G...Revisi Uji Coba Kelompok Besar.....	76
H...Produk Akhir.....	77
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A...Kesimpulan.....	86
B...Implikasi.....	86
C...Keterbatasan Penelitian.....	87
D...Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani.....	10
Tabel 2. Kriteria Penilaian.....	36
Tabel 3. Kriteria Penilaian.....	50
Tabel 4. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	52
Tabel 5. Skor Aspek Isi Ahli Materi Tahap 1.....	53
Tabel 6. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi Tahap 1.....	54
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi	54
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi.....	55
Tabel 9. Skor Aspek Kualitas Tampilan Oleh Ahli Media Tahap 1.....	57
Tabel 10. Skor Aspek Isi Oleh Ahli Media Tahap 1.....	58
Tabel 11. Saran Perbaikan Oleh Ahli Media Tahap 1.....	59
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan.....	60
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian	
Aspek Isi Ahli Media Tahap 1.....	61
Tabel 14. Skor Aspek Kualitas Tampilan Ahli Media Tahap II.....	62
Tabel 15. Skor Aspek Isi Ahli Media Tahap II.....	63
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan	63
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Ahli Media.....	65
Tabel 18. Skor Aspek Kualitas Tampilan Kelompok Besar.....	72
Tabel 19. Skor Aspek Isi dan Materi Uji coba Kelompok Besar.....	73
Tabel 20. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar.....	73
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan	74
Tabel 22. Distribusi Penilaian Aspek Isi dan Materi Kelompok Besar.....	75
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-langkah Cuci Tangan.....	11
Gambar 2. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D.....	30
Gambar 3. Bagan Prosedur Media Audia Visual.....	32
Gambar 4. Intro Media Audio Visual.....	40
Gambar 5. Intro Media Audio Visual	41
Gambar 6. Tampilan Awal Media Audio Visual.....	42
Gambar 7. Tampilan Menu Media Audio Visual.....	42
Gambar 8. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual.....	43
Gambar 9. Tamplan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual.....	43
Gambar 10. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	44
Gambar 11. Tampilan Materi Kebersihan Tangan Media Audio Visual.....	44
Gambar 12. Tampilan Materi Kebersihan Kaki Media Audio Visual.....	44
Gambar 13. Tampilan Video Pembelajaran Cara Cuci Tangan.....	45
Gambar 14. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Kaki.....	46
Gambar 15. Tampilan Video Pembelajaran Tangan dan Kaki.....	46
Gambar 16. Tampilan Awal Evaluasi.....	47
Gambar 17. Tampilan Contoh Latihan Soal Evaluasi.....	47
Gambar 18. Tampilan Hasil Evaluasi.....	48
Gambar 19. Tampilan Data Diri Pengembang Media Audio Visual.....	55
Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas.....	56
Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi.....	60
Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan.....	61
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi.....	64
Gambar 24. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan.....	65
Gambar 25. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi.....	66
Gambar 26. Materi kebersihan kaki Sebelum revisi.....	66
Gambar 27. Materi Kebersihan kaki Setelah revisi.....	67
Gambar 28. Materi Kebersihan Tangan Sebelum revisi.....	67
Gambar 29. Materi Kebrsihan Tangan Setelah revisi.....	68

Gambar 30. Tampilan Gambar Sebelum revisi.....	68
Gambar 31. Tampilan Gambar Setelah revisi.....	69
Gambar 32. Tampilan Warna Teks Sebelum Revisi.....	70
Gambar 33. Tampilan Warna Teks Setelah Revisi.....	70
Gambar 34. Tampilan data Diri Sebelum Revisi.....	71
Gambar 35. Tampilan Data Diri Setelah revisi.....	71
Gambar 36. Diagram Batang Aspek Tampilan	74
Gambar 37. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi dan Materi.....	75
Gambar 38. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran.....	76
Gambar 39. Tampilan Intro Media Audio Visual.....	77
Gambar 40. Tampilan Intro Media Audio Visual.....	77
Gambar 41. Tampilan Awal Media Audio Visual.....	78
Gambar 42. Tampilan Menu Utama Audio Visual.....	78
Gambar 43. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual.....	79
Gambar 44. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual.....	79
Gambar 45. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar.....	80
Gambar 46. Tampilan Materi Kebersihan Tangan.....	80
Gambar 47. Tampilan Materi Kebersihan Tangan.....	81
Gambar 48. Tampilan Materi Kebersihan Kaki.....	81
Gambar 49. Tampilan Video Tutorial Cara Mencuci Tangan.....	82
Gambar 50. Tampilan Video Tutorial Cara Mencuci Kaki.....	82
Gambar 51. Tampilan Video Cara Mencuci Tangan dan Kaki.....	83
Gambar 52. Tampilan Awal evaluasi.....	83
Gambar 53. Tampilan Latihan Soal Evaluasi.....	84
Gambar 54. Tampilan Akhir Evaluasi	84
Gambar 55. Tampilan data Diri Pengembang Media Audio Visual.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang salah satunya mengajarkan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes). pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) yang diajarkan di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena sebagai suatu proses pembinaan anak sejak usia dini. pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) yang diajarkan di Sekolah Dasar memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis.

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar agar berjalan dan sukses dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya faktor guru, peserta didik, sarana dan prasarana, materi dan tujuan, administrasi guru, lingkungan dan sebagainya.

Ruang lingkup materi budaya hidup sehat terdapat sub materi kebersihan tangan dan kaki yang harus diajarkan di kelas II Sekolah Dasar. Dengan adanya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes), akan diajarkan materi budaya hidup khususnya kebersihan tangan dan kaki yang

berlangsung secara aktif dan melibatkan semua ranah pendidikan, baik afektif (sikap), psikomotor (keterampilan fisik), maupun kognitif (konsep).

Berdasarkan hasil pengamatan saat mengajar di lapangan yang dilakukan terhadap para peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah, dalam pembelajaran penjas peserta didik sangat antusias dan aktif dalam bergerak. Hal ini memang sangat positif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) di lapangan. Namun, hal ini juga membuat dampak negatif bagi peserta didik. Peserta didik yang latar belakang keluarganya berasal dari desa di pegunungan ini membuat peserta didik kurang mengerti akan arti kebersihan diri. Beberapa contoh ketidak tahuhan peserta didik akan pentingnya kebersihan diantaranya, yaitu peserta didik ketika suhu dingin jarang mandi di pagi hari, jajan sembarangan, kuku peserta didik rata-rata panjang, tidak mencuci tangan saat akan makan atau minum, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) pasti peserta didik berhubungan langsung dengan kotoran, debu, ataupun kuman. Di halaman SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah yang tergolong tidak luas, peserta didik tersebut melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Rata-rata peserta didik tidak mengenakan sepatu saat melaksanakan pembelajaran, sehingga menyebabkan kaki selalu kotor. Selain kaki, tangan peserta didik juga selalu digunakan untuk menangkap bola, memegang tongkat, memegang alat olahraga, dan sebagainya.

Peserta didik setiap tahun juga sering terkena sakit seperti flu, batuk, cacingan, demam berdarah, dan sebagainya. Pihak Puskesmas terdekat juga jarang melaksanakan kunjungan dan layanan kesehatan ke SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Jika pihak Puskesmas datang, juga belum pernah melaksanakan sosialisasi tentang budaya hidup sehat khususnya mencuci tangan dan kaki dengan benar.

Peneliti selaku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) merasa perlu menyampaikan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah juga merupakan tingkat bawah, sehingga materi ini sangat membantu dalam menjaga kesehatan peserta didik mulai dari usia dini.

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) yang banyak dilaksanakan di luar kelas menyebabkan peserta didik enggan untuk belajar di dalam kelas. Dengan karakter peserta didik yang aktif seperti peserta didik SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah, guru harus menyampaikan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki di dalam kelas dengan interaktif. Jika penyampaiannya kurang menarik, dikhawatirkan materi tersebut tidak terserap oleh peserta didik dan hanya akan menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas kepada peserta didik. Guru juga harus kreatif dalam menyajikan materi kepada peserta didik supaya

pembelajaran dapat menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Pengembangan media audio visual ini dikembangkan karena kondisi anak jaman sekarang lebih tertarik dengan media audio jika dibandingkan dengan media lain seperti leaflet atau gambar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik yang latar belakang keluarganya berasal dari desa di pegunungan kurang mengerti akan arti kebersihan diri.
2. Rata-rata peserta didik tidak mengenakan sepatu saat melaksanakan pembelajaran, sehingga menyebabkan kaki selalu kotor.
3. Tangan peserta didik juga selalu digunakan untuk menangkap bola, memegang tongkat, memegang alat olahraga, dan sebagainya.
4. Pihak Puskesmas juga belum pernah melaksanakan sosialisasi tentang budaya hidup sehat khususnya mencuci tangan dan kaki dengan benar.
5. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang banyak dilaksanakan di luar kelas menyebabkan peserta didik enggan untuk belajar di dalam kelas.

6. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak akan sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas kepada peserta didik.
7. Belum dikembangkan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirangkum di atas, supaya tidak menyimpang dari permasalahan dan keterbatasan penelitian maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada masalah tentang “Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan penelitian yang diajukan adalah: Bagaimana bentuk pengembangan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup

sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual memberikan sumbangan pada khasanah pengembangan keaktifan aspek kognitif peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Penjasorkes

Memberikan metode baru dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes).

b. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu contoh dalam membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, sehingga sekolah akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Bagi Peserta didik.

Meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pentingnya budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki.

G. Manfaat Pengembangan

Beberapa istilah yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada atau menciptakan sesuatu yang baru dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju, yang dalam penelitian ini berupa software media pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan yang dintegrasikan dengan tujuan dan isi dari pengajaran supaya terjadi proses belajar.
3. Adobe flash merupakan perangkat lunak computer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar, bektor, maupun bitmap, audio visual, dan multimedia interaktif.
4. Aplikasi berekstensi *.exe* adalah bentuk penyajian media pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki yang telah disusun dan disajikan menggunakan computer yang menggunakan system operasi *Windows*.
5. *Compact Disk (CD)* adalah piringan hitam berwarna perak yang dibuat dari plastik berfungsi menyimpan kode-kode. Dalam penelitian ini berfungsi sebagai penyimpanan *software* hasil pengembangan produk.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media audio visual adalah:

1. Media audio visual ini mengikuti alur penelitian dan pengembangan.

2. Media audio visual ini dapat menjadi sumber belajar mandiri sehingga dapat memacu peserta didik untuk senantiasa berinteraksi langsung dengan materi, meningkatkan kemandirian peserta didik, dan meningkatkan pengetahuan.
3. Sebagian besar guru dan peserta didik sudah memiliki kemampuan teknologi digital atau komputer, selain itu di sekolah-sekolah sudah disediakan computer atau proyektor sebagai media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
4. Produk akhir media audio visual ini hanya terbatas pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki untuk peserta didik kelas II.
5. Uji coba produk kelompok kecil dan besar dilakukan pada satu sekolah saja sehingga belum diketahui penggunaan produk untuk sekolah yang lain.
6. Tidak semua tampilan dalam media ini dilengkapi dengan tampilan visual, misal video untuk menjelaskan materi.

I. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media audio visual Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam bentuk *CD (Compact Disk)* yang diharapkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk audio visual ini berisi tentang materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki yang dilengkapi dengan *video* proses mencuci tangan dan kaki yang benar.

2. Produk audio visual ini disimpan dalam bentuk kepingan *CD* dan dapat dijadikan hanya dengan menggunakan perangkat komputer yang berupa *CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory)* apabila perlu ditampilkan di depan kelas maka dapat menggunakan media tambahan, yakni *LCD (Liquid Crystal Display)*, proyektor, dan pengeras suara.
3. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai :
 - a. Petunjuk penggunaan.
 - b. Pendahuluan yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
 - c. Isi, yaitu materi bahasan.
 - d. Bahan penarik perhatian yang berupa warna, nada suara, musik, *video*, dan teks penjelasan.
 - e. Soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum 2006 (KTSP) Tentang Budaya Hidup Sehat

a. Silabus Kurikulum 2013 Tentang Budaya Hidup Sehat

Budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki tercantum dalam silabus kurikulum 2006 (KTSP:26) pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Untuk lebih jelasnya, berikut ditampilkan silabus mengenai materi budaya hidup sehat jenjang SD kelas II yang disalin dari Tim Penyususn Silabus 2006 (KTSP:26)

SILABUS
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN
KESEHATAN SD

Nama Sekolah : SD Negeri Semen
Kelas/Semester : II/ 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
10. Menerapkan budaya hidup sehat.	10.1 Menjaga kebersihan tangan dan kaki. 10.2 Mengenal cara makan sehat.

b. Materi Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki

Farida Mulyaningsih dan Erwin Setyo Kriswanto (2010: 125) mengemukakan bahwa "tangan adalah bagian tubuh yang digunakan untuk memegang berbagai benda." Oleh karena itu, tangan mudah kotor. Tangan kotor membawa kuman. Kuman masuk ke tubuh menyebabkan sakit. Kebersihan tangan harus dijaga. Ada beberapa indikator PHBS di sekolah dasar (Promkes, 2016) yaitu a) mencuci tangan dengan air yang

mengalir dan menggunakan sabun, b) mengkonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah, c) menggunakan jamban yang bersih dan sehat, d) olahraga yang teratur dan terukur, e) memberantas jentik nyamuk, f) tidak merokok, g) menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan, dan h) membuang sampah pada tempatnya. Indikator PHBS kebersihan diri yang diambil pada penelitian ini lebih ditekankan pada kebersihan tangan dan kaki. Mencuci tangan tidak hanya membasuh telapak tangan saja. Langkah-langkah mencuci tangan yang baik dan benar (Imelda Suryaningsih, 2014:260) adalah sebagai berikut:

- a. Membasahi tangan dengan air mengalir.
- b. Gunakan sabun dan gosok hingga berbusa secara merata di telapak tangan.
- c. Gosok kesela-sela jari satu persatu.
- d. Gosok punggung tangan secara merata
- e. Bersihkan kesela-sela kuku satu persatu
- f. Keringkan tangan dengan tisu bersih atau handuk sekali pakai, atau pengering udara. Jika memungkinkan, gunakan tisu atau handuk untuk mematikan kran.



Gambar 1 : Langkah-langkah Cuci tangan

Akibat tidak mencuci tangan sendiri yaitu terjadinya penyakit diare, infeksi saluran pernapasan, pneumonia atau radang paru-paru, dan infeksi cacing, mata, dan kulit. Pentingnya menjaga kebersihan tangan, mencuci tangan dengan sabun bermanfaat agar terhindar dari penyakit-penyakit diatas.

Selain kebersihan tangan, adalah kebersihan kaki yang harus menjadi perhatian, hal ini disebabkan karena intensitas kaki dalam bersentuhan dengan benda luar sangat banyak. Farida Mulyaningsih dan Erwin Setyo Kriswanto (2010: 127) juga menyatakan bahwa "kita melangkahkan kaki ke mana-mana. Oleh karena itu, kaki cepat kotor. Kebersihan kaki juga harus dijaga."

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia Sekolah Dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan didalam kemungkinan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan yang baik dikemudian hari. Pendidik harus dapat menciptakan kondisi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan, perkembangan dan perkembangan anak Sekolah Dasar serta sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tingkat perkembangan tertentu yang diharapkan. Pertumbuhan dan perkembangan fisik dan gerak yang merupakan bagian dari perkembangan umum pada diri pelajar Sekolah Dasar, memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas tinggi dikemudian hari. Perkembangan anak khususnya pada usia sekolah dasar mengalami perkembangan fisik, perkembangan sifat, dan pertumbuhan sehingga guru harus mengerti

terhadap perubahan dan perbedaan setiap siswanya, karena setiap siswa mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk.(2008: 104) masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Pada masa ini anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah banyak bergaul dengan orang-orang di luar rumah, sehingga diharapkan anak dapat diterima dengan baik oleh lingkungannya. Menurut Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 105-117) menambahkan karakteristik dan perkembangan masa anak-anak akhir dapat dilihat dari:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat baik dari kemampuan akademik dan belajar berbagai keterampilan. Jaringan lemak berkembang lebih cepat daripada jaringan otot yang berkembang pesat pada masa pubertas. Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan kestabilan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan.

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget yang dikutip Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 105), masa anak-anak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak kanak

merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang.

c. Perkembangan Emosi

Emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi ini juga dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan berulang-ulang. Anak belajar mengendalikan ungkapan ungkapan emosi yang kurang dapat diterima seperti : amarah, menyakiti perasaan teman, menakut-nakuti dan sebagainya.

d. Perkembangan Sosial

Perkembangan emosi tak dapat dipisahkan dengan perkembangan sosial, yang sering disebut sebagai perkembangan tingkah laku. Sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana ia berada secara terus menerus. Orang-orang disekitarnya yang banyak mempengaruhi perilaku sosialnya. Keinginan untuk diterima dalam kelompok sebanyaknya sangat besar.

Menurut Ari Istiany dan Rusilanti (2013: 153-154), tumbuh kembang anak merupakan hasil interaksi antara faktor genetik dan faktor lingkungan, baik lingkungan sebelum anak dilahirkan maupun setelah anak itu lahir. Faktor genetik merupakan modal dasar dalam pencapaian hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang

terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Faktor lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan.

Anak usia sekolah dasar sangat mudah dipengaruhi oleh teman ataupun lingkungan anak bermain. Pada anak usia sekolah sudah dapat memilih makanan yang anak suka, anak sudah dapat meminta kepada orang tua berbeda pada anak belum mulai sekolah, anak masih bergantung kepada orang tuanya dalam makanan yang anak makan. Dalam kegiatan sehari-hari anak usia sekolah dasar tergolong sangat aktif. Sehingga anak sangat memerlukan banyak energi untuk tubuhnya. Pola makan dan jenis makanan yang dibutuhkan oleh tubuh anak harus diperhatikan oleh orang tua, tidak hanya menuruti makanan yang diinginkan oleh anak.

Menurut Darmodjo (1992: 12), karakteristik siswa Sekolah Dasar, adalah sebagai berikut:

- a. Merupakan individu yang sedang berkembang.
- b. Siswa Sekolah Dasar mulai mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan.
- c. Sedang berada dalam perubahan fisik dan mental mengarah yang lebih baik.
- d. Mulai adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit.
- e. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
- f. Telah ada minat terhadap hal-hal yang khusus.
- g. Anak Sekolah Dasar mulai menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
- h. Pada masa usia Sekolah Dasar, anak mulai memandang nilai (nilai rapor), sebagai ukuran yang benar mengenai prestasi sekolah.
- i. Anak pada masa usia Sekolah Dasar gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

- j. Tingkah laku dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa usia anak Sekolah Dasar merupakan usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Anak usia Sekolah Dasar akan menampilkan perbedaan-perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognisi, dan bahasa. Oleh sebab itu guru harus menyadari dan memahami betul perbedaan dan perubahan dalam diri siswanya.

3. Perilaku Terhadap Kebersihan Lingkungan

Perilaku terhadap kebersihan lungkungan merupakan suatu respon seseorang terhadap lingkungan sebagai cerminan kesehatan manusia. Menurut Mu'rifah dan Hardianto Wibowo (1992:72), program pendidikan kebersihan dan kesehatan di sekolah diarahkan dan ditujukan kepada pembentukan manusia yang dapat menghayati bagaimana pentingnya lingkungan hidup yang bersih dan sehat bagi kehidupan manusia. Masalah lingkungan perlu mendapat perhatian dalam program pendidikan kebersihan di sekolah dasar agar siswa dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Pieter Noya (1983:58) menyebutkan dalam usaha mewujudkan kebersihan lingkungan, program kebersihan meliputi:

- 1) Persediaan air bersih
- 2) Pembuangan sampah, air kotor/ bekas dan penyaluran air hujan
- 3) Perumahan dan tempat-tempat umum
- 4) Makanan dan minuman
- 5) Pemberantasan penyebab-penyebab bibit penyakit
- 6) Tempat bekerja dan perusahaan

4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran membutuhkan suatu landasan teori yang tepat. Suyono dan Hariyanto (2014: 56-124) menyebutkan beberapa teori belajar, diantaranya:

a. Teori Disiplin Mental

Teori ini menganggap bahwa dalam belajar, mental peserta didik harus didisiplinkan atau dilatih. Aliran psikologi daya menyatakan bahwa individu memiliki sejumlah daya, mengenal, mengingat, menanggapi, mengkhayal, berpikir, merasakan, berbuat dan lain-lain. Daya-daya itu dapat dikembangkan melalui latihan-latihan dalam bentuk ulangan-ulangan.

Jean-Jacques Rousseau dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 57) mengatakan bahwa:

Anak-anak memiliki potensi-potensi yang masih terpendam. Melalui belajar, anak harus diberi kesempatan mengembangkan atau mengaktualkan potensi-potensi tersebut. Sesungguhnya anak memiliki kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan, dan mengembangkan dirinya sendiri.

Anak-anak akan berkembang secara ilmiah (*natural unfoldment*). Pendidik tidak perlu banyak turut campur mengatur anak, biarkan dia belajar sendiri, yang penting perlu diciptakan situasi belajar yang rileks, menarik, dan bersifat alamiah.

b. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-

aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Bandura dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 66) memandang bahwa "perilaku individu tidak semata-mata reflex otomatis terhadap stimulus (*S-R Bond*), melainkan juga akibat dari reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri." Hal ini belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*).

Melalui pembelajaran observasional yang disebut modeling atau menirukan perilaku manusia model, Bandura mengembangkan teori pembelajaran social. Perilaku peserta didik pengamat dapat dipengaruhi oleh model dalam bentuk akibat-akibat positif (*vicarious reinforcement*, penguatan yang seolah-olah dialaminya sendiri) maupun dalam bentuk akibat-akibat negative (*vicarious punishment*).

Bandura dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 66) menjelaskan bahwa proses modeling terjadi dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

- 1) Atensi (perhatian), jika ingin mempelajari sesuatu harus memperhatikannya dengan seksama, berkonsentrasi, jangan banyak hal yang menggagu pikiran.
- 2) Retensi (ingatan), kita harus mampu mempertahankan, mengingat apa yang telah diperhatikan dengan seksama tadi.
- 3) Produksi, kita hanya perlu duduk dan berkhayal untuk menerjemahkan citraan atau deskripsi model ke dalam perilaku actual. Aspek paling penting di sini adalah kemampuan kita berimprovisasi ketika kita mebayangkan diri kita sebagai model.
- 4) Motivasi, adanya dorongan atau alas an-alasan tertentu untuk berbuat meniru model. Ada tiga hal yang merupakan motivasi, yaitu: a) dorongan masa lalu, b) dorongan yang dijanjikan (insentif) yang dapat

kita bayangkan, dan c) dorongan-dorongan yang kentara (tangible), seperti melihat atau mengingat model-model yang patut ditiru.

Bandura dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 66) juga menjelaskan prinsip-prinsip panduan yang melatar belakangi perilaku, sebagai berikut:

- 1) Pengamat akan mencotoh perilaku model jika model memiliki karakteristik seperti talenta, kecerdasan, kekuatan, penampilan yang baik, atau popularitas, yang diinginkan atau menarik perhatian peserta didik pengamat.
- 2) Pengamat akan bereaksi sesuai dengan cara model diperlakukan dan menirukan perilaku model.
- 3) Ada perbedaan dari perilaku yang didapat pengamat dengan perilaku yang dilakukan pengamat. Melalui observasi, pengamat dapat menerima perilaku tanpa harus melakukannya.
- 4) Atensi dan pengingatan berkaitan dengan penerimaan pembelajaran dari perilaku model, sedangkan produksi dan motivasi akan mengontrol kinerja.
- 5) Perkembangan manusia merefleksikan interaksi kompleks antarpribadi, perilaku seseorang dan lingkungannya. Hubungan antar unsur-unsur ini disebut determinisme resiprokal, penentuan timbal-balik (reciprocal determinism). Keckapan kognitif seseorang, karakteristik fisik, kepribadian, kepercayaan, dan sikap berpengaruh terhadap perilaku dan lingkungannya.

c. Teori Kognitivisme

Budiningsih dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 75) menyatakan bahwa "teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya." Menurut pendekatan kognitif, dalam kaitan teori pemrosesan informasi, unsur terpenting dalam proses belajar adalah pengetahuan yang dimiliki setiap individu sesuai dengan situasi belajarnya. Apa yang telah diketahui peserta didik akan menentukan apa

yang akan diperhatikannya, dipersepsi olehnya, dipelajari, diingat atau bahkan dilupakan (*unlearn*).

d. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, menkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Merril dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 106) mengemukakan bahwa asumsi-asumsi dasar dari konstruktivisme adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman;
- 2) Belajar adalah penafsiran personal tentang dunia nyata;
- 3) Belajar adalah sebuah proses aktif di mana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman;
- 4) Pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna, saling berbagi tentang perspektif ganda dan pengubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaborasi.
- 5) Belajar dapat dilakukan dalam setting nyata, ujian dapat diintegrasikan dengan tugas-tugas dan tidak merupakan aktivitas yang terpisah (penilaian autentik).

5. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Criticos dalam Daryanto (2010: 4-5) menyatakan bahwa "media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan." Daryanto (2010:5) menyatakan bahwa "media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran." Sedangkan Arsyad (2010:3) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali indormasi visual dan verbal." Lain halnya Sadiman

dalam Jakta Putra (2010:20) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi."

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga pesan dari pendidik dapat disalurkan kepada peserta didik.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, Azhar Arsyad dalam Deni Arya Hendra Purnama (2016: 18);

1) Media hasil teknologi cetak

Cara untuk menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio visual.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam Deni Arya Hendra Purnama (2016: 18) mengelompokkan media ke dalam berbagai jenis 1) media grafis seperti; gambar, foto grafik. 2) Media tiga dimensi seperti *diorama, model kerja, mock up*. 3) Media proyeksi seperti *slide, film strips, film*,. 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

6. Hakikat Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audio visual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara.

Menurut Yudhi Munandhi (2012: 56) media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audio visual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio.

b. Klasifikasi Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua

aspek media sekaligus. Adapun pembagian dari media audiovisual terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti *film suara* dan *video-cassette*.

Adapun pembagian yang lain dari media audiovisual ini adalah sebagai berikut:

- 1) Audiovisual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti *film video-cassette*.
- 2) Audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder.

c. Manfaat Media Audio Visual

Media audiovisual ini bisa dipergunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh, sebagai pengantar, atau sebagai sarana yang didalami. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan melalui sarana komputer dengan teknik *powerpoint* dan *flash player*, hal ini perlu keterampilan dan sarana yang khusus.

Menurut Amir H. Sulaiman (1985: 11) alat-alat audiovisual adalah alat-alat “*audible*” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “*visible*” artinya dapat dilihat yang berfungsi agar komunikasi menjadi efektif. Dale (1996: 180 dalam Azhar Arsyad, 2004: 24) menambahkan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2004: 30) “penggunaan teknologi audiovisual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual”. Andre Rinanto (1982: 21) menambahkan “media audiovisual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar mengajar.” Atau dengan kata lain, media audiovisual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya.

Pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Masih menurut Andre Rinanto, (1982: 52-56) penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejemuhan.
- 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar dan melakukan demonstrasi.
- 3) Mampu melatih taraf berpikir anak dari yang konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang komplek.
- 4) Siswa mampu menghubungkan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya.

Selain itu, media audiovisual juga mempunyai kepraktisan antara lain: (1) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak didik, (2) dapat melampaui batas ruang dan waktu, (3) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya, (4) memberikan keseragaman pengamatan, (5) dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkret dan realistik, (6) membangkitkan keinginan dan minat baru, dan (7) memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret sampai ke abstrak. Menurut Azhar Arsyad (2004: 30) menjelaskan bahwa:

"ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah (1) biasanya bersifat linier, (2) dinamis, (3) sudah ditetapkan sebelumnya, (4) merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, (5) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, dan (6) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah."

d. Adobe Flash CS4 Professional

Pada penelitian pengembangan ini *software* yang digunakan untuk pembuatan media audio visual adalah *Adobe Flash CS4 Professional*. Madcoms (2009:1) menyatakan bahwa *Adobe Flash CS4 Professional* telah membuktikan dirinya sebagai program animasi dua dimensi berbasis *vector* dengan kemampuan profesional. Lebih lanjut Madcoms

(2009:1) menyatakan bahwa hebatnya lagi dengan menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*, berbagai animasi 2D dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, *company profile*, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

Madcoms (2009:1-2) menyatakan bahwa banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengelola animasi, seperti:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau obyek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- c. Membuat peribahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Membuat animasi transformasi 3D dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru.
- e. Mampu membuat animasi *Bone* yang mengadopsi dari sistem pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif.
- f. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- g. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- h. Dapat mengolah dan membuat animasi dari obyek Bitmap.
- i. *Flash* program animasi berbasis *vector* mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan obyek-obyek *vector*.
- j. Terintegrasi dengan *Adobe Photoshop* dan *Illustrator*.
- k. Mempunyai fasilitas tema warna online yang terhimpun dalam komunikasi kuler.
- l. Dan banyak lagi keunggulan-keunggulan dari *flash*.

Adobe Flash CS4 Professional ditampilkan dengan berbagai pilihan variasi dalam pembuatan animasi, sehingga dalam mengolah data dan lembar kerja lebih mudah dan dapat disesuaikan dengan ide-ide atau rancangan yang kita inginkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Arya Hendra Purnama (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang untuk Siswa Kelas XI SMK N 3 Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D). Hasil validitas ahli materi dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapat nilai 38 kategori “sangat baik” (rerata skor 4,28) dan aspek isi mendapat nilai 45 kategori “sangat baik”, kemudian aspek pemograman mendapat nilai 28 kategori “sangat baik”. Untuk uji coba lapangan aspek tampilan dengan nilai 39,74 kategori “sangat baik”, aspek isi dengan nilai 25,70 kategori “sangat baik”, dan pembelajaran dengan nilai 42,81 kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma Dewi (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket Untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA”. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan CD pembelajaran interaktif dengan materi Permainan bolabasket dilatar belakangi oleh hasil wawancara dengan beberapa guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Bahwa guru kurang kreatif dan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran dan

research yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan serta saat mengajar bahwa peserta didik merasa bosan dengan hanya disajikan materi melalui media gambar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk kelas X SMA/ SMK/ MA materi permainan bolabasket yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang dikembangkan berdasarkan pendapat Sugiyono: pendahuluan, pengembangan desain, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap pendahuluan, dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon melalui uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penelitian kualitas produk CD pembelajaran interaktif dan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Hasil validasi produk oleh ahli materi adalah “sangat baik”, sedangkan oleh ahli media adalah “sangat baik”. Penilaian peserta didik secara keseluruhan adalah “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk kelas X SMA/ SMK/ MA.”

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan pembelajaran saintifik, pemanfaatan media pembelajaran seharusnya mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung efektifitas kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yaitu penggunaan audio visual dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *CD (Compact Disk)*. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *audio visual* maka peserta didik dalam belajar dapat menyesuaikan materi yang akan dipelajari dengan kemampuan dan pengalamannya masing-masing. Penggunaan Audio Visual dapat mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh ilmu tentang pentingnya hidup sehat terutama dalam kebersihan tangan dan kaki. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan ini akan pengembangkan media pembelajaran berupa audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khusunya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

BAB III

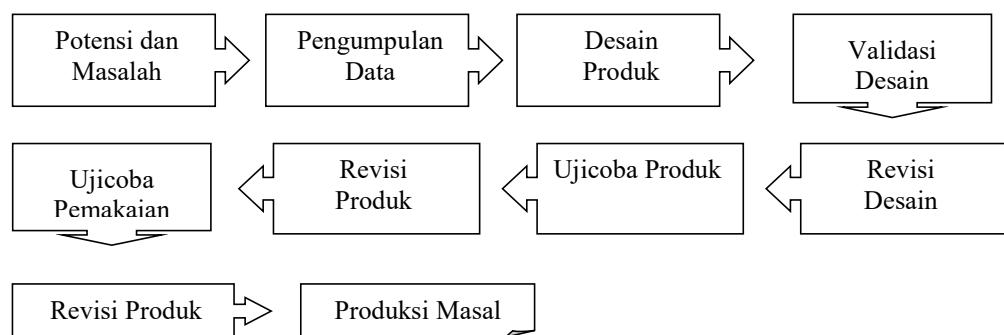
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah ini menggunakan pendekatan penelitian *reseacrh and development*. Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa audio visual yang ditujukan kepada sampel (peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah).

Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2012: 298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 2.

Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)
Sumber: Sugiyono (2012: 298)

B. Prosedur Pengembangan

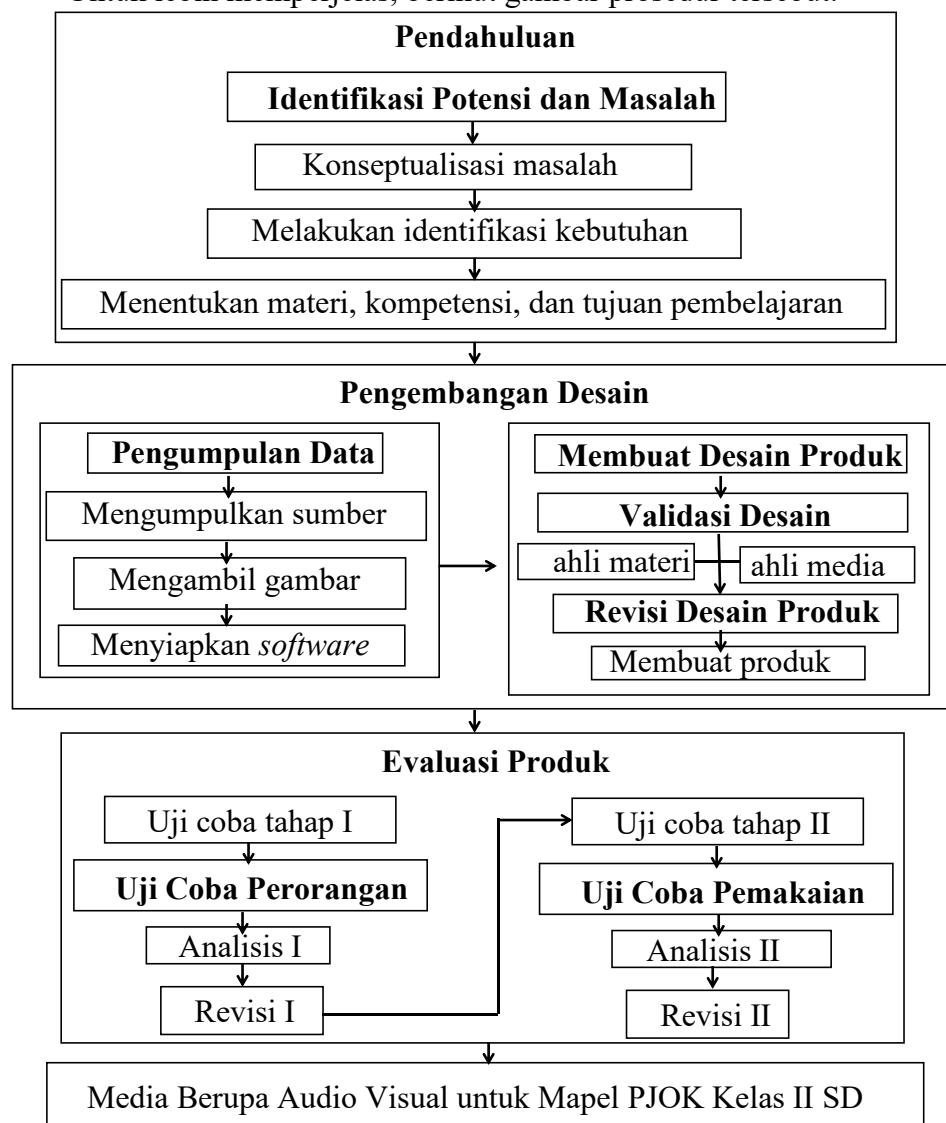
Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono dan Arief S. Sadiman yaitu:

1. Pendahuluan
 - a. Mengidentifikasi Potensi dan Masalah, (1) Konseptualisasi masalah yang ada, (2) Identifikasi kebutuhan, (3) Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan Desain
 - a. Pengumpulan Data, (1) Mengumpulkan sumber materi yang dimediatekan, (2) Mengambil gambar, (3) Menyiapkan *software* pengolah *CD* pembelajaran interaktif.
 - b. Pembuatan Desain Produk, (1) Membuat desain produk dalam bentuk *soft file*, (2) Membuat produk awal.
 - c. Validasi Desain, (1) Validasi Materi oleh Ahli Materi, (2) Validasi Desain oleh Ahli Media.
 - d. Revisi Desain, (1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, (2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.
3. Evaluasi Produk
 - a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba satu lawan satu.
 - b. Revisi Produk, (1) Menganalisis hasil uji coba, (2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

- c. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar.
- d. Refisi Produk, (1) Menganalisis hasil uji coba, (2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

4. Produksi Masal

Untuk lebih memperjelas, berikut gambar prosedur tersebut.



Gambar 3. Bagan prosedur media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah
Sumber: Adaptasi dari Sugiyono dan Arief S. Sadiman

C. Desain Operasional Variabel

Variabel yang diteliti pada pengembangan media pembelajaran menggunakan audio visual ini merupakan variabel tunggal, yaitu pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah yang akan dikemas dalam bentuk kepingan *CD*.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan audio visual merupakan suatu proses pembuatan (mendesain, memproduksi, mengevaluasi) media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencerna materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Dalam penelitian ini mengambil materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan audio visual dikemas dalam bentuk kepingan *CD*.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media pembelajaran menggunakan audio visual yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran menggunakan audio visual yang merupakan produk dalam penelitian ini.

Dengan uji coba ini kualitas media pembelajaran menggunakan audio visual yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik.

1. Desain uji coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisi-revisi hingga produk media pembelajaran menggunakan audio visual layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Desain uji coba yang dilakukan peneliti yaitu uji coba kelompok besar. uji coba kelompok besar, uji coba ini dilakukan pada sampel seluruh peserta didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Arief S Sadiman (2002: 178) mengungkapkan bahwa uji coba kelompok besar tersebut dimaksudkan untuk menguji efektifitas penggunaan media pada proses pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti memberikan kesempatan dan selalu mendorong peserta didik untuk berkomentar secara leluasa. Komentar selalu dicatat dan disimpulkan sebagai perbaikan kegiatan.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk media pembelajaran menggunakan audio visual. Data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Instrument yang berupa validitas produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk media pembelajaran menggunakan audio visual ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c)

skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008 : 80), pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori	Interval Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$x > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	$x > 4,21$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,60 SBi < x \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	$3,40 < x \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$\bar{X}_i - 0,60 SBi < x \leq \bar{X}_i + 0,60 SBi$	$2,60 < x \leq 3,40$
D	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < x \leq \bar{X}_i - 0,60 SBi$	$1,79 < x \leq 2,60$
E	Sangat Tidak Baik	$x \leq \bar{X}_i - 1,8 SBi$	$x \leq 1,79$

Sumber: Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008:80)

Keterangan :

\bar{X}_i : rerata ideal $= \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 SBi : simpanan baku ideal $= \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 x : skor empirik

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk media berupa *CD* pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Materi pembelajaran kurikulum 2006 (KTSP) pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah dapat dilaksanakan dengan baik karena peserta didik sangat antusias dan aktif dalam bergerak. Sikap antusias dalam belajar peserta didik membantu mewujudkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah terdapat dalam kurangnya pemahaman anak terhadap pengetahuan budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Peserta didik yang latar belakang keluarganya berasal dari desa di pegunungan ini membuat peserta didik kurang mengerti akan arti kebersihan diri. Beberapa contoh kurangnya pemahaman peserta didik akan pentingnya kebersihan diantaranya, yaitu peserta didik ketika suhu dingin jarang mandi di pagi hari, jajan sembarangan, kuku peserta didik rata-rata panjang, tidak mencuci tangan saat akan makan atau minum, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan pasti peserta didik berhubungan langsung dengan kotoran, debu, ataupun kuman. Di halaman SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah yang tergolong tidak luas, peserta didik tersebut melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Rata-rata peserta didik tidak mengenakan sepatu saat melaksanakan pembelajaran, sehingga menyebabkan kaki selalu kotor. Selain kaki, tangan peserta didik juga selalu digunakan untuk menangkap bola, memegang tongkat, memegang alat olahraga, dan sebagainya.

Peserta didik setiap tahun juga sering terkena sakit seperti flu, batuk, cacingan, demam berdarah, dan sebagainya. Pihak Puskesmas terdekat juga jarang melaksanakan kunjungan dan layanan kesehatan ke SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Jika pihak Puskesmas datang, juga belum pernah melaksanakan sosialisasi tentang budaya hidup sehat khususnya mencuci tangan dan kaki dengan benar.

Peneliti selaku guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merasa perlu menyampaikan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah juga merupakan tingkat bawah, sehingga materi ini sangat membantu dalam menjaga kesehatan peserta didik mulai dari usia dini.

Berdasarkan keterbatasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

B. Hasil Uji Coba Produk

Untuk mengetahui seberapa penting media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah ini peneliti juga melakukan analisis data dengan mengundang pemateri dari puskesmas untuk menyampaikan materi pentingnya budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Akan tetapi, banyak peserta didik yang masih kurang paham dengan materi yang disampaikan secara lisan oleh petugas puskesmas tersebut. Peserta didik setuju jika diadakan media audio visual dalam penyampaian materi pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki.

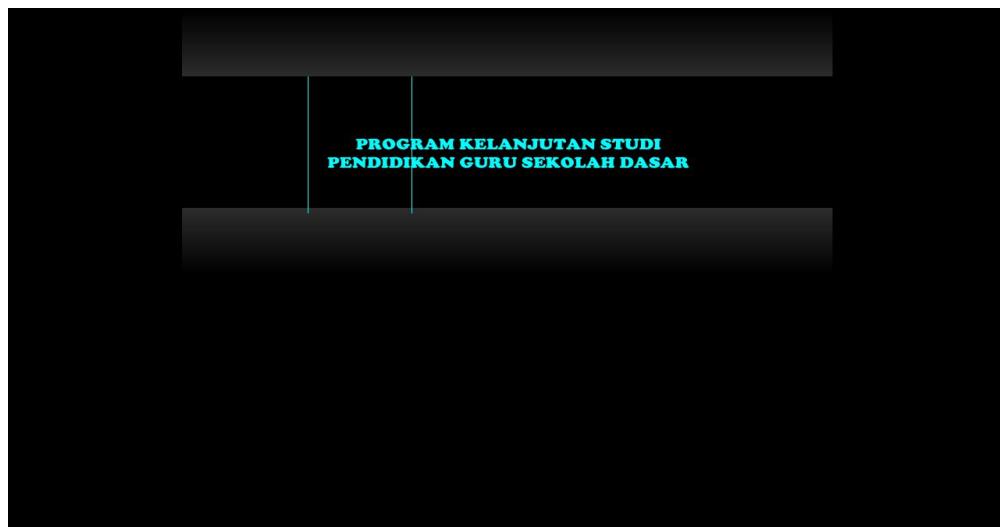
Dari data yang diperoleh, peneliti akan mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Produk yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terstruktur dan didukung media audio visual yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Revisi Produk

Produk yang ingin dihasilkan adalah *Compact Disk* (CD) berupa media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Pengguna dapat menggunakan CD ini melalui computer atau laptop yang sudah dilengkapi

dengan *disk drive* untuk membaca CD. Produk media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah ini mencakup materi kebersihan tangan, kebersihan kaki, serta video tutorial cara yang benar membersihkan tangan dan kaki. Dalam media pembelajaran ini peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan sumber belajar. Interaksi yang dimaksud salah satunya peserta didik dapat mengklik tombol-tombol yang ada di setiap halaman media audio visual tersebut, serta merangsang peserta didik untuk berpikir dan menganalisa cara yang benar membersihkan tangan dan kaki.

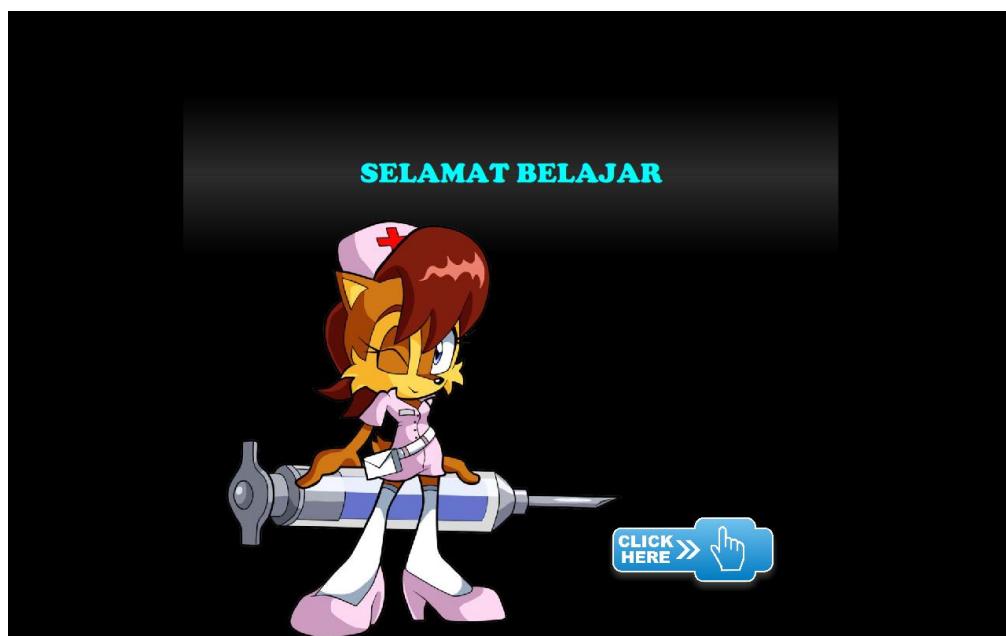
Berikut ini adalah desain awal produk media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah:



Gambar 3. Intro Media Audio Visual



Gambar 4. Intro Media Audio Visual



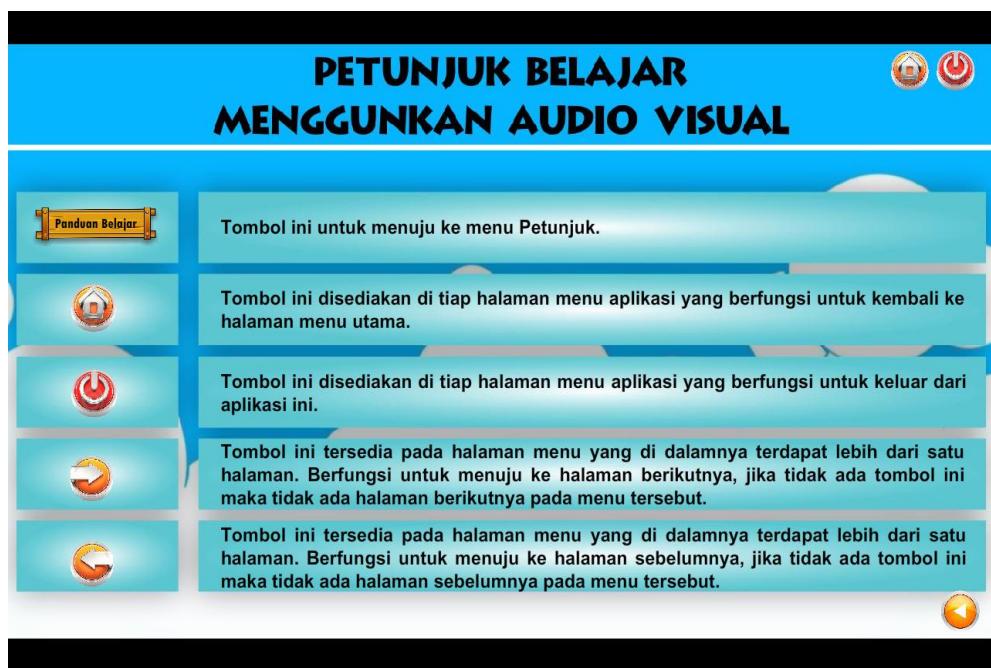
Gambar 5. Tampilan Awal Media Audio Visual



Gambar 6. Tampilan Menu Media Audio Visual



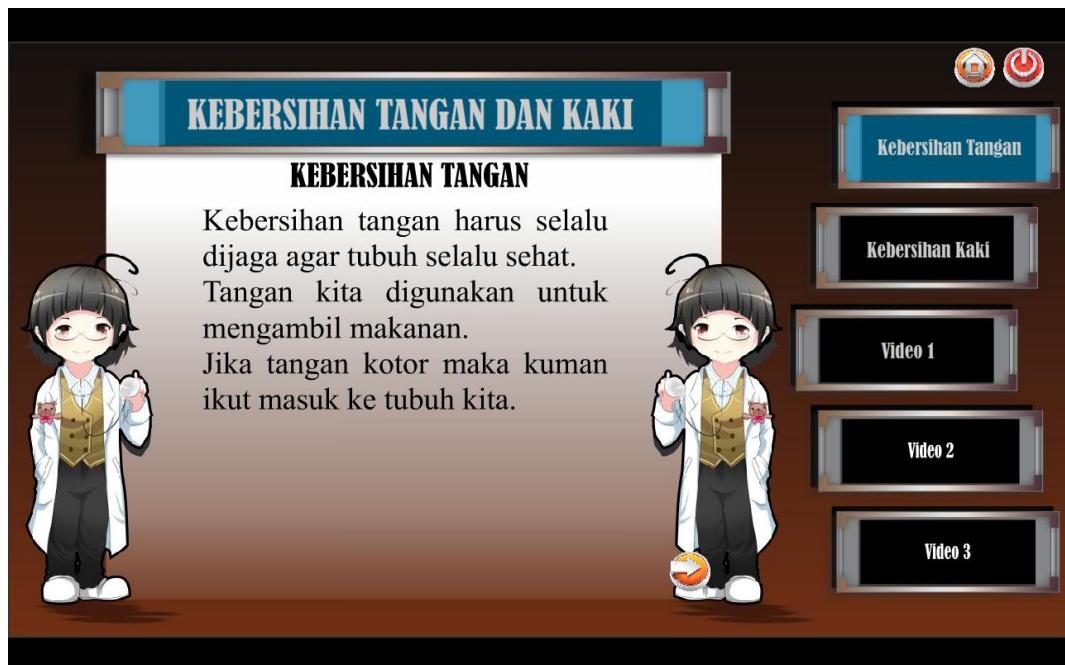
Gambar 7. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



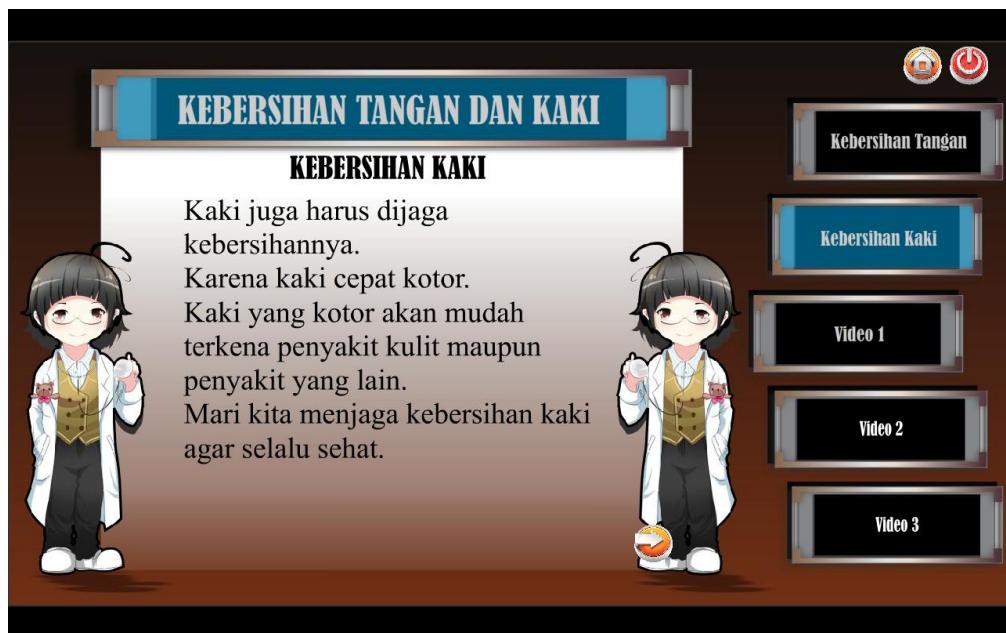
Gambar 8. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



Gambar 9. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Media Audio Visual



Gambar 10. Tampilan Materi Kebersihan Tangan Media Audio Visual



Gambar 11. Tampilan Materi Kebersihan Kaki Media Audio Visual



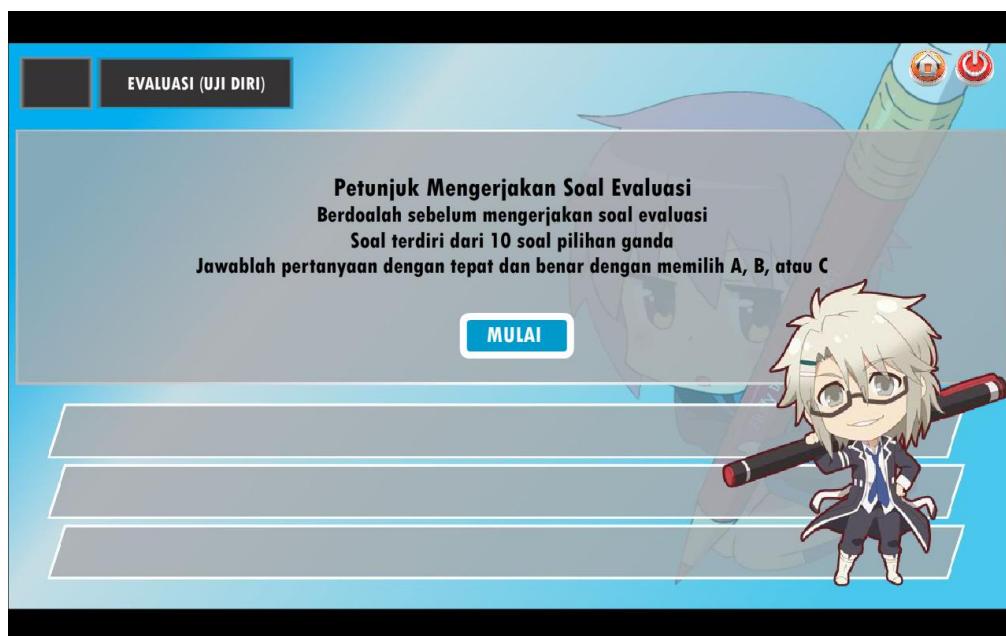
Gambar 12. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Tangan



Gambar 13. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Kaki



Gambar 14. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Tangan dan Kaki



Gambar 15. Tampilan Awal Evaluasi



Gambar 16. Tampilan Contoh Latihan Soal Evaluasi



Gambar 17. Tampilan Hasil Evaluasi



Gambar 18. Tampilan Data Diri Pengembang Media Audio Visual

D. Validasi Desain

Dalam pengembangan produk media audio visual perlu melalui beberapa proses validasi dan uji coba produk. Proses validasi penelitian ini terdiri dari validasi ahli materi dengan dosen ahli materi dan validasi media dengan dosen ahli media, yang selanjutnya dilakukan proses uji coba untuk peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak dipergunakan dalam pembelajaran.

1. Validasi Ahli Tahap I

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Drs. Sriawan, M. Kes. Dosen Fakultas Ilmu

Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang kesehatan.

1) Data Evaluasi oleh Ahli Materi Tahap I

Data validasi penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk media audio visual materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki disertai lampiran berupa kuisioner untuk validator. Evaluasi yang diberikan oleh ahli materi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi yakni kualitas materi pembelajaran, aspek isi, dan kebenaran materi pembelajaran dan isi.

Proses penilaian ahli materi terhadap media audio visual yang dikembangkan dilakukan dengan mengisi kuisioner yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 18 September 2017. Dalam hal ini ahli materi memberikan penilaian produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk.

Dari hasil penilaian setiap komponen produk berupa skor yang dikonversikan menjadi nilai skala lima yaitu 1 sampai 5, sedangkan aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi berupa komentar dan saran perbaikan. Evaluasi dari ahli materi dilakukan melalui dua tahap. Hasil konversi skor menjadi skala lihat pada tabel.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori	Rumus
A	Sangat Baik	$x > \tilde{X}_i + 1,8 SBi$
B	Baik	$\tilde{X}_i + 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 1,8 SBi$
C	Cukup Baik	$\tilde{X}_i - 0,60 SBi < x \leq \tilde{X}_i + 0,60 SBi$
D	Tidak Baik	$\tilde{X}_i - 1,8 SBi < x \leq \tilde{X}_i - 0,60 SBi$
E	Sangat Tidak Baik	$x \leq \tilde{X}_i - 1,8 SBi$

Keterangan :

$$\tilde{X}_i : \text{rerata ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SBi : \text{simpanan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Setelah didapatkan data-data kuantitatif dari penilaian yang diberikan, maka berdasarkan rumus konversi pada tabel 3 data kuantitatif tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan diterapkan konversi sebagai berikut:

$$\text{Diketahui: Skor Maksimal} = 5 \quad \text{Skor Minimal} = 1$$

Sehingga didapat data sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \tilde{X}_i &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3 \\ SBi &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diketahui kategori:

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

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

Hasil dari evaluasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi terhadap media audio visual yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓		Baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓			Cukup Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan			✓			Cukup Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		Baik
6	Kemudahan memilih menu belajar				✓		Baik
7	Kejelasan contoh					✓	Sangat Baik
8	Pemberian evaluasi			✓			Cukup Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal			✓			Cukup Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi				✓		Baik
11	Pemberian <i>game</i>	✓					Sangat Tidak Baik
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓			Cukup Baik
Jumlah		1	0	15	25	5	
Jumlah Skor		46					Baik
Rerata Skor		3,83					

Tabel 5. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala	Kategori
----	--------------------	-------	----------

		Penilaian					
		1	2	3	4	5	
13	Kebenaran isi/ konsep			✓			Cukup Baik
14	Kedalaman materi			✓			Cukup Baik
15	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		Baik
16	Kejelasan materi/ konsep				✓		Baik
17	Aktualisasi materi			✓			Cukup Baik
No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
18	Kejelasan contoh				✓		Baik
19	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					✓	Sangat Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		Baik
21	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		Baik
22	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓			Cukup Baik
23	Kejelasan rumusan soal			✓			Cukup Baik
24	Tingkat kesulitan soal			✓			Cukup Baik
Jumlah		0	0	18	20	5	
Jumlah Skor		43					Baik
Rerata Skor		3,58					

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media audio visual yang akan dijadikan pedoman perbaikan bagi peneliti. Berikut akan disampaikan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 6. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi Tahap I

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Kebersihan Kaki	Kaki dengan tanah	Lanjutkan dengan: 1.Selalu gunakan alas kaki. 2.Bersihkan kaki jika terlihat kotor.
2	Kegiatan Awal	Belum ada game	Seperti apa game yang dirancang untuk dilakukan.
3	Alat dan Sumber Bahan	Belum ada sumber yang jelas/ pengarang/ kelas	Dilengkapi nama pengarang, untuk kelas berapa.

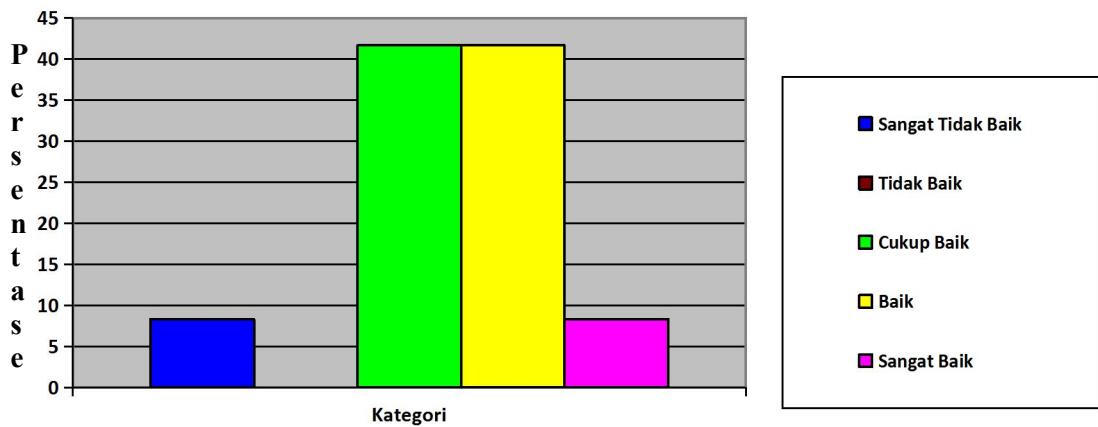
2) Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap I

Dari tabel 4 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 3,83 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas materi:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	1	8,33
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	5	41,67
Baik	5	41,67
Sangat Baik	1	8,33
Jumlah	12	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



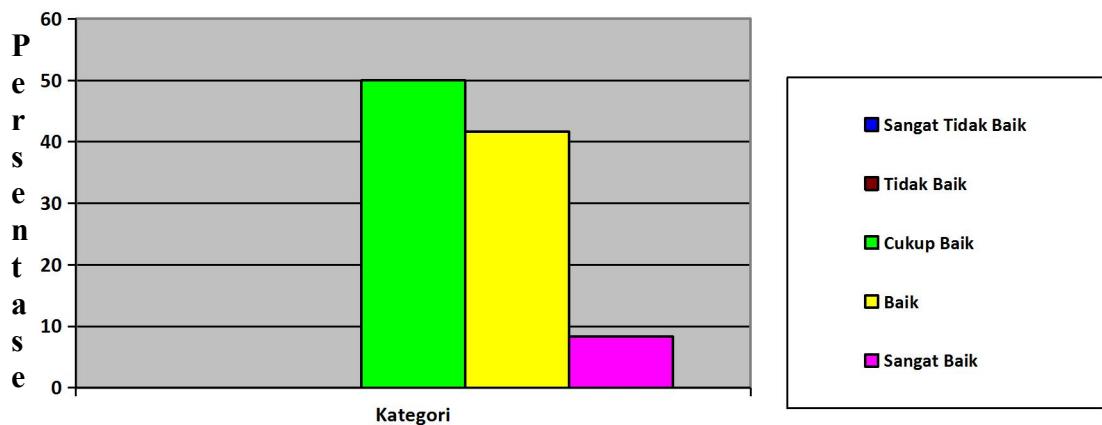
Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Dari tabel 5 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 3,58 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	6	50
Baik	5	41,67
Sangat Baik	1	8,33
Jumlah	12	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

b. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Abdul Mahfudin Alim, S. Pd. Kor., M. Pd. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.

1) Data Evaluasi oleh Ahli Media Tahap I

Data validasi penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk media audio visual materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki disertai lampiran berupa kuisioner untuk validator. Evaluasi yang diberikan oleh ahli media berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan. Aspek yang divalidasi oleh ahli media yakni kualitas tampilan, aspek isi, dan kebenaran materi pembelajaran dan isi.

Proses penilaian ahli media terhadap media audio visual yang dikembangkan dilakukan dengan mengisi kuisioner yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2017.

Hasil dari evaluasi oleh ahli media pada aspek kualitas tampilan dan aspek isi terhadap media audio visual yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 9. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓			Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓			Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan musik	✓					Sangat Tidak Baik
4	Kejelasan suara video			✓			Cukup Baik
5	Kejelasan animasi			✓			Cukup Baik
6	Ukuran video					✓	Sangat Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)					✓	Sangat Baik
8	Penempatan tombol				✓		Baik
9	Konsistensi tombol				✓		Baik
10	Ukuran tombol					✓	Sangat Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓		Baik
12	Ketepatan pemilihan teks				✓		Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		Baik
14	Ketepatan ukuran huruf					✓	Sangat Baik
15	Kejelasan gambar				✓		Baik
16	Kejelasan warna gambar				✓		Baik
17	Ketepatan ukuran gambar				✓		Baik
18	Tampilan desain gambar	✓					Tidak Baik
19	Komposisi tiap slide				✓		Baik
Jumlah		1	2	12	36	20	
Jumlah Skor		76					Baik
Rerata Skor		4,00					

Tabel 10. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		Baik
22	Kejelasan struktur navigasi					✓	Sangat Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol				✓		Baik
24	Efisiensi animasi			✓			Cukup Baik
25	Efisiensi teks				✓		Baik
26	Efisiensi penggunaan slide				✓		Baik
	Jumlah	0	0	3	20	5	
	Jumlah Skor	28					Baik
	Rerata Skor	4,00					

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, ahli media juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media audio visual yang akan dijadikan pedoman perbaikan bagi peneliti. Berikut akan disampaikan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 11. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap I

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Animasi pembuka/gambar di setiap menu	Animasi yang digunakan (gambar)	1.Gunakan gambar yang sesuai dengan materi 2.Gunakan gambar asli produk
2	Back Sound	Lagu Komersial	1.Gunakan lagu sendiri/backsound 2.Cari backsound yang tidak komersial
3	Penjelasan Materi	Hanya menggunakan subtitle	Penjelasan dengan menggunakan suara
4	Kuis/Evaluasi Diri	Jenis/warna tulisan lebih kontras lagi dengan background	Dibuat kontras
5	Hasil Evaluasi	Animasi gambar	Gunakan gambar yang sesuai tema
6	Data Diri	Tidak balance	Gunakan ruang dengan baik supaya tidak terlihat backspace/ada banyak ruang kosong

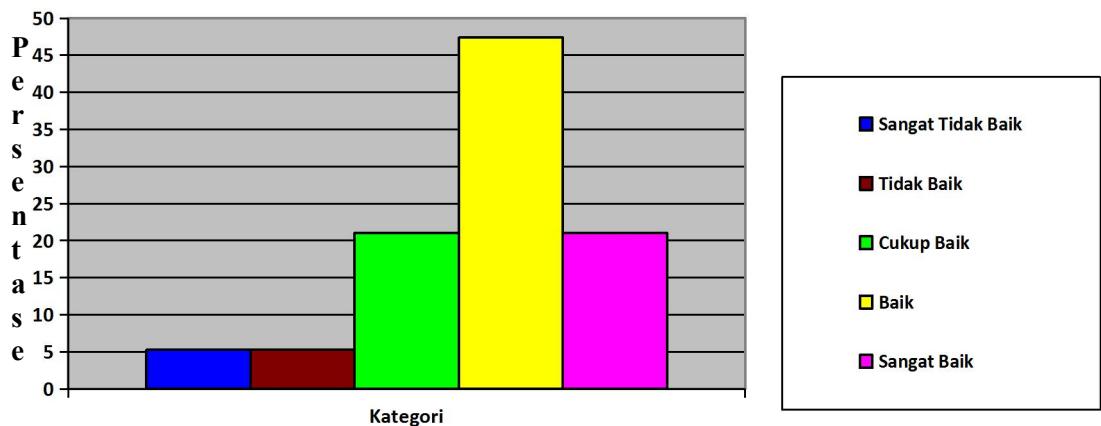
2) Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap I

Dari tabel 9 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 4,00 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	1	5,26
Tidak Baik	1	5,26
Cukup Baik	4	21,05
Baik	9	47,38
Sangat Baik	4	21,05
Jumlah	19	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



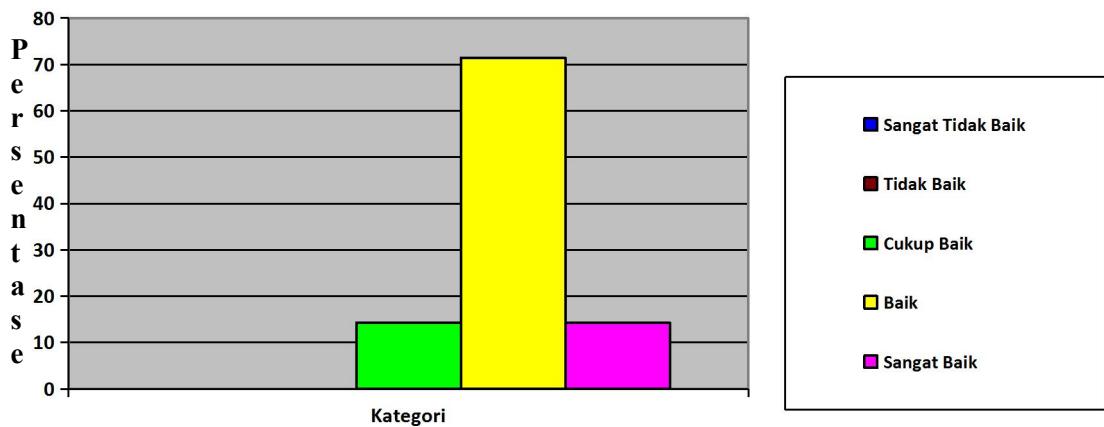
Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

Dari tabel 10 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 4,00 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	1	14,29
Baik	5	71,42
Sangat Baik	1	14,29
Jumlah	7	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

2. Validasi Ahli Tahap II

a. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Validasi ahli media tahap II dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2017. Dalam hal ini ahli media memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk.

1) Data Evaluasi oleh Ahli Media Tahap II

Hasil dari evaluasi oleh ahli media pada aspek kualitas tampilan dan aspek isi terhadap media audio visual yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 14 . Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓		Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓		Baik
3	Ketepatan pemilihan musik				✓		Baik
4	Kejelasan suara video				✓		Baik
5	Kejelasan animasi				✓		Baik
6	Ukuran video					✓	Sangat Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)					✓	Sangat Baik
8	Penempatan tombol					✓	Sangat Baik
9	Konsistensi tombol					✓	Sangat Baik
10	Ukuran tombol					✓	Sangat Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓		Baik
12	Ketepatan pemilihan teks				✓		Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	Sangat Baik
14	Ketepatan ukuran huruf				✓		Baik
15	Kejelasan gambar				✓		Baik
16	Kejelasan warna gambar				✓		Baik
17	Ketepatan ukuran gambar				✓		Baik
18	Tampilan desain gambar				✓		Baik
19	Komposisi tiap slide					✓	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	48	35	
Jumlah Skor		83					Sangat Baik
Rerata Skor		4,37					

Tabel 15. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	Sangat Baik
22	Kejelasan struktur navigasi					✓	Sangat Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol					✓	Sangat Baik
24	Efisiensi animasi				✓		Baik
25	Efisiensi teks					✓	Sangat Baik
26	Efisiensi penggunaan slide				✓		Baik
	Jumlah	0	0	0	12	20	
	Jumlah Skor	32					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,57					

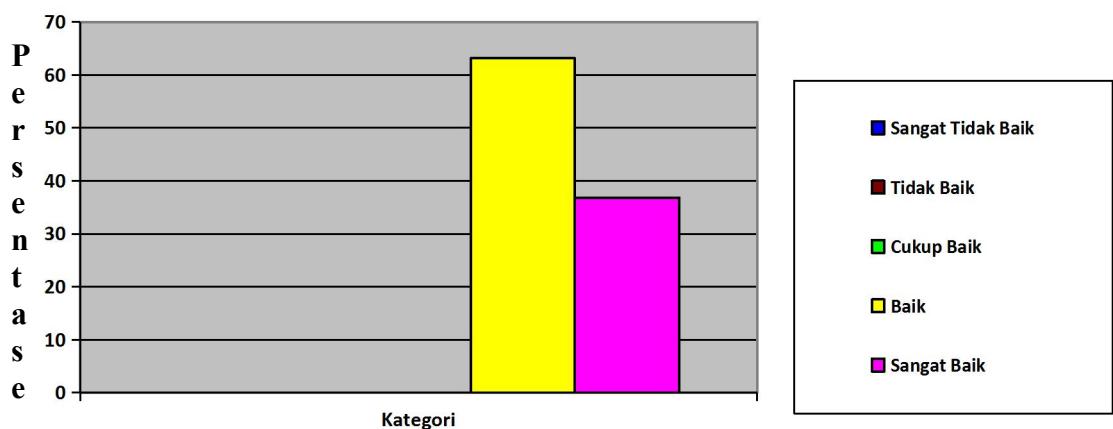
2) Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap II

Dari tabel 14 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap II adalah 4,37 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	12	63,16
Sangat Baik	7	36,84
Jumlah	19	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



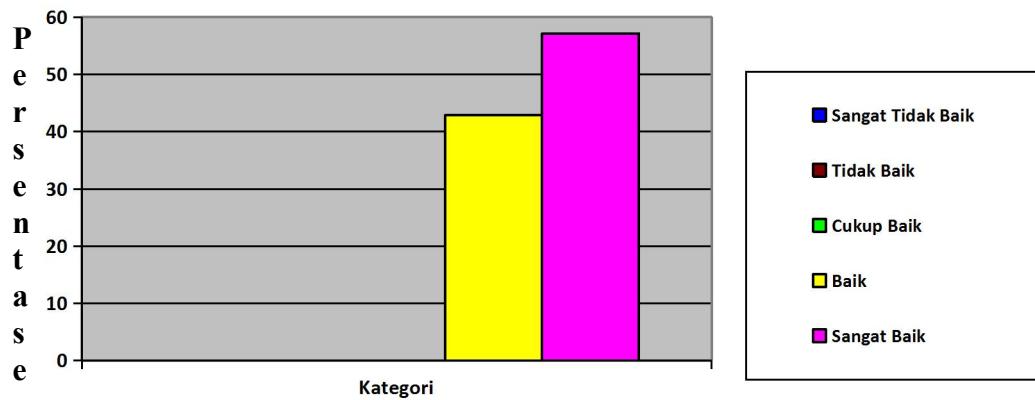
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

Dari tabel 15 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 4,57 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap II

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	3	42,86
Sangat Baik	4	57,14
Jumlah	7	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



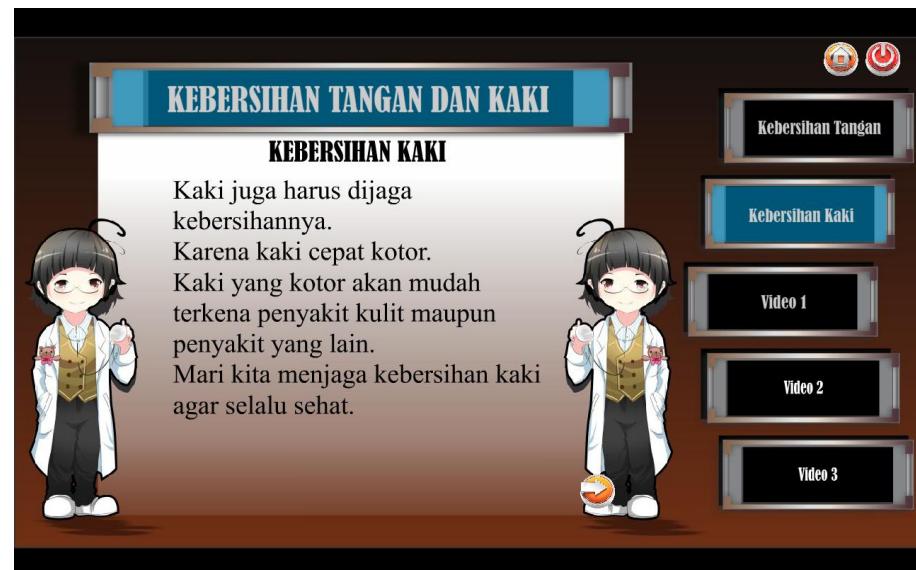
Gambar 24. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap II

E. Revisi Produk

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap I

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli materi tahap I, ahli materi menyarankan beberapa perbaikan.

- Tambahkan materi dengan lanjutkan : 1) Selalu gunakan alas kaki; 2) Bersihkan kaki jika terlihat kotor.

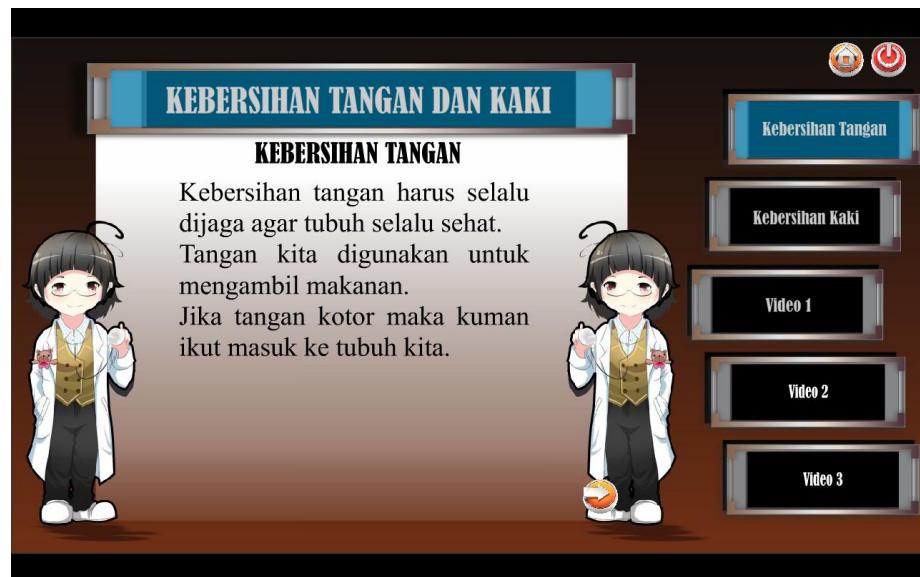


Gambar 25. Materi Kebersihan Kaki Sebelum Revisi

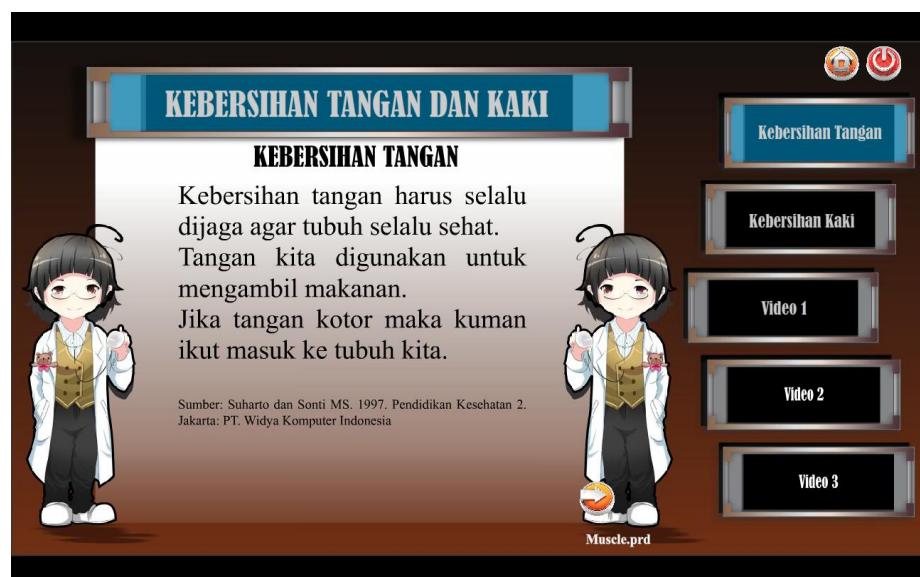


Gambar 26. Materi Kebersihan Kaki Setelah Revisi

- b. Lengkapi nama pengarang dan kelas berapa



Gambar 27. Materi Kebersihan Tangan Sebelum Revisi



Gambar 28. Materi Kebersihan Tangan Setelah Revisi

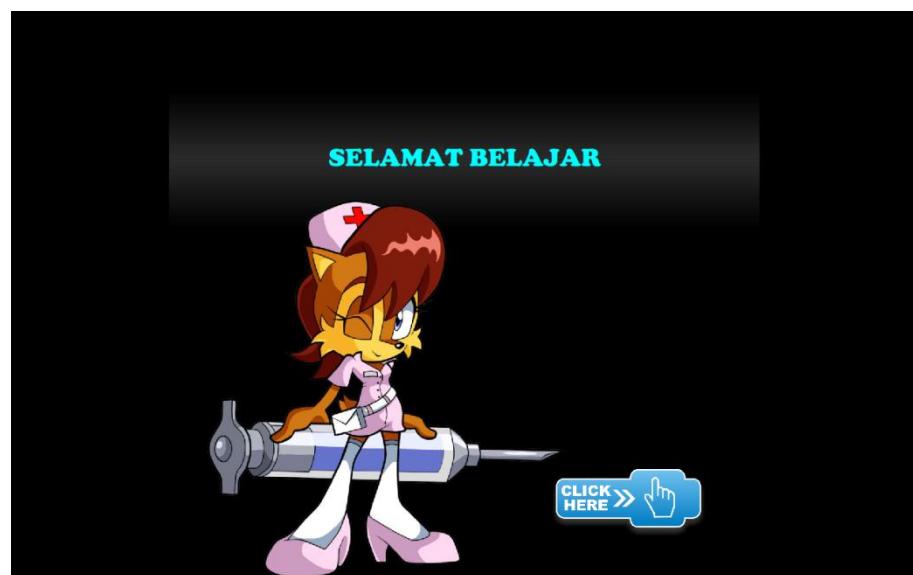


Gambar 28. Materi Kebersihan Tangan Setelah Revisi

2. Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap I

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli media tahap I, ahli media menyarankan beberapa perbaikan.

- Gunakan gambar yang sesuai dengan materi



Gambar 29. Tampilan Gambar Sebelum Revisi



Gambar 30. Tampilan Gambar Setelah Revisi

b. Gunakan backsound

Sebelumnya tampilan menu awal menggunakan lagu, setelah revisi maka lagu diganti dengan nstrumental.

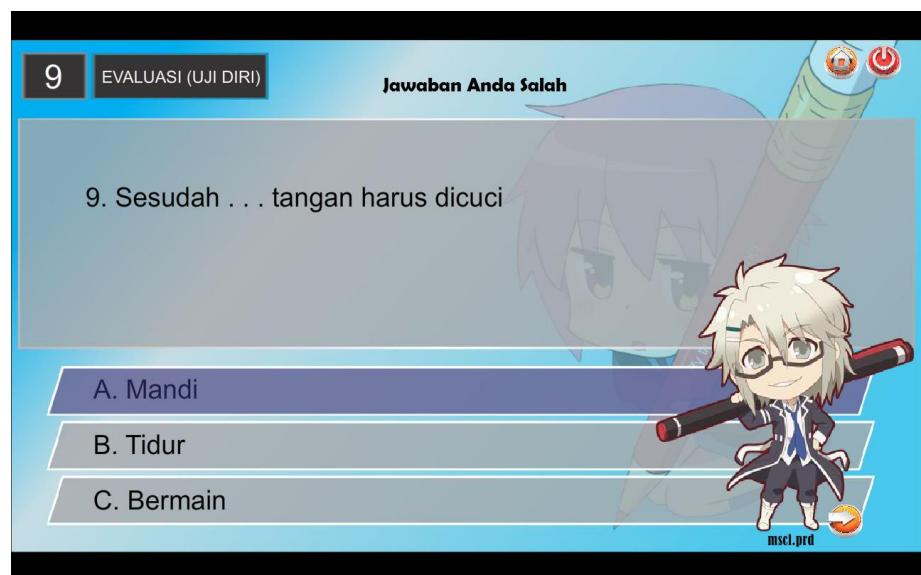
c. Penjelasan materi dengan menggunakan suara

Sebelumnya penejelasan materi hanya menggunakan teks saja, setelah revisi ditambahkan penjelasan dengan narasi.

d. Dibuat kontras dan sama pada tampilan evaluasi



Gambar 31. Tampilan Warna Teks Sebelum Revisi



Gambar 32. Tampilan Warna Teks Setelah Revisi

- e. Gunakan ruang dengan baik agar tidak terlihat kosong pada bagian data diri.



Gambar 33. Tampilan Data Diri Sebelum Revisi



Gambar 34. Tampilan Data Diri Setelah Revisi

3. Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap II

Pada evaluasi tahap II sudah tidak ada revisi dan saran perbaika, dan ahli media menyatakan bahwa produk media audio visual yang dikembangkan layak untuk digunakan/ uji coba lapangan.

F. Uji Coba Produk

Uji Coba Kelompok Besar dilakukan setelah melakukan evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan pada 12 peserta didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang meliputi aspek kualitas tampilan, aspek isi dan materi, dan aspek pembelajaran.

1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil dari Uji Coba Kelompok Besar pada aspek kualitas tampilan, aspek isi dan materi, dan aspek pembelajaran terhadap media audio visual yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 18. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,50	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,67	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,83	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,17	Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,67	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,50	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,83	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,50	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,75	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,42	Sangat Baik
	Jumlah Skor	45,83	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,58	Baik

Tabel 19. Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan materi	4,67	Sangat Baik
2	Kelugasan bahasa	4,75	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,75	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,58	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,75	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan masalah	,42	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,92	Sangat Baik
	Jumlah Skor	32,83	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,69	Sangat Baik

Tabel 20. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Materi mudah dipelajari	4,75	Sangat Baik
2	Materi menntang atau menarik	4,75	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,83	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu beajar	4.58	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,58	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,92	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,42	Sangat Baik
8	Umpang balik terhadap jawaban peserta didik	4,92	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,67	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,83	Sangat Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,75	Sangat Baik
	Jumlah Skor	52,00	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,73	Sangat Baik

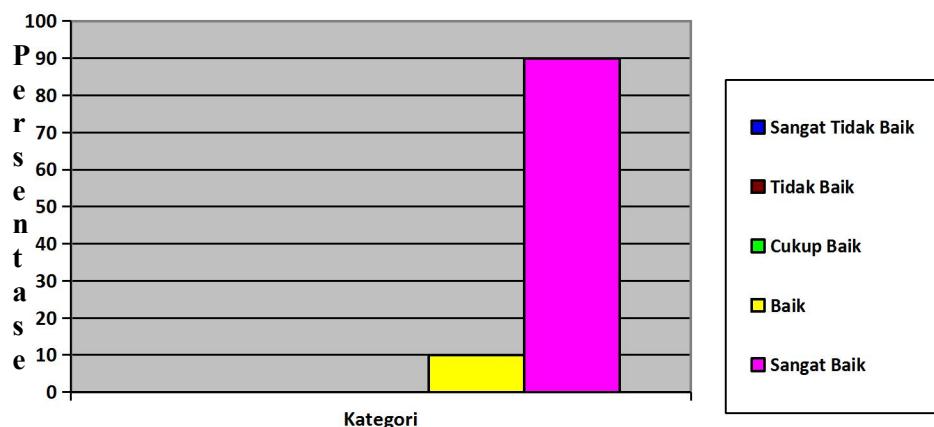
2. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel 18 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,58 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	1	10
Sangat Baik	9	90
Jumlah	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 35. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

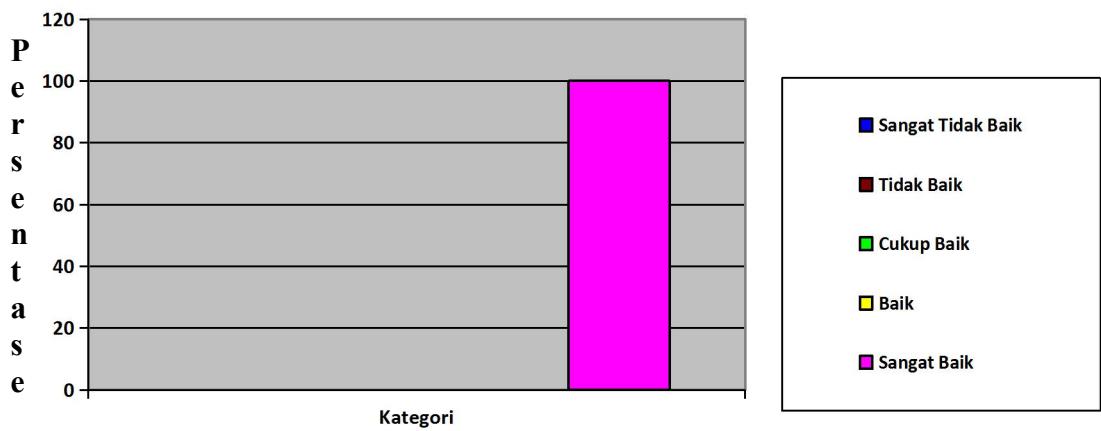
Dari tabel 19 diketahui bahwa rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,69 yang apabila dikonversi

menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	7	100
Jumlah	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 36. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

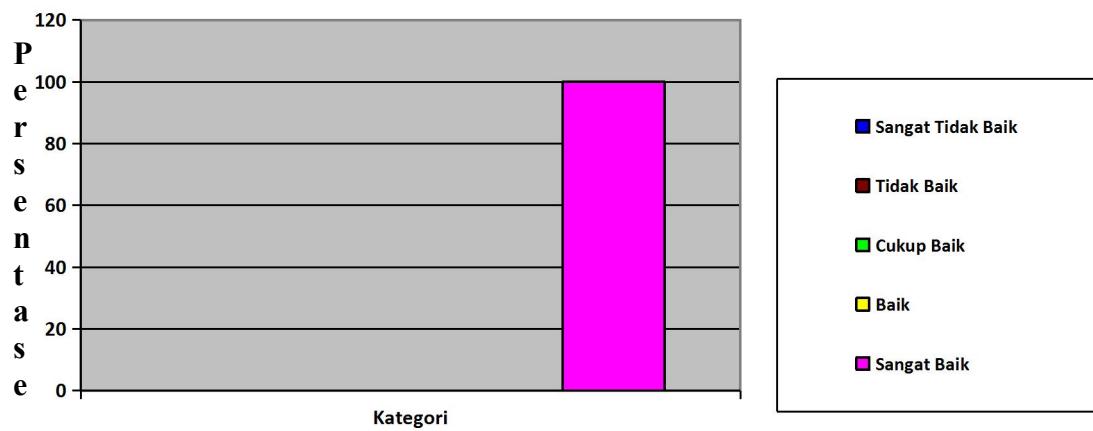
Dari tabel 20 diketahui bahwa rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,73 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk

dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	11	100
Jumlah	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.

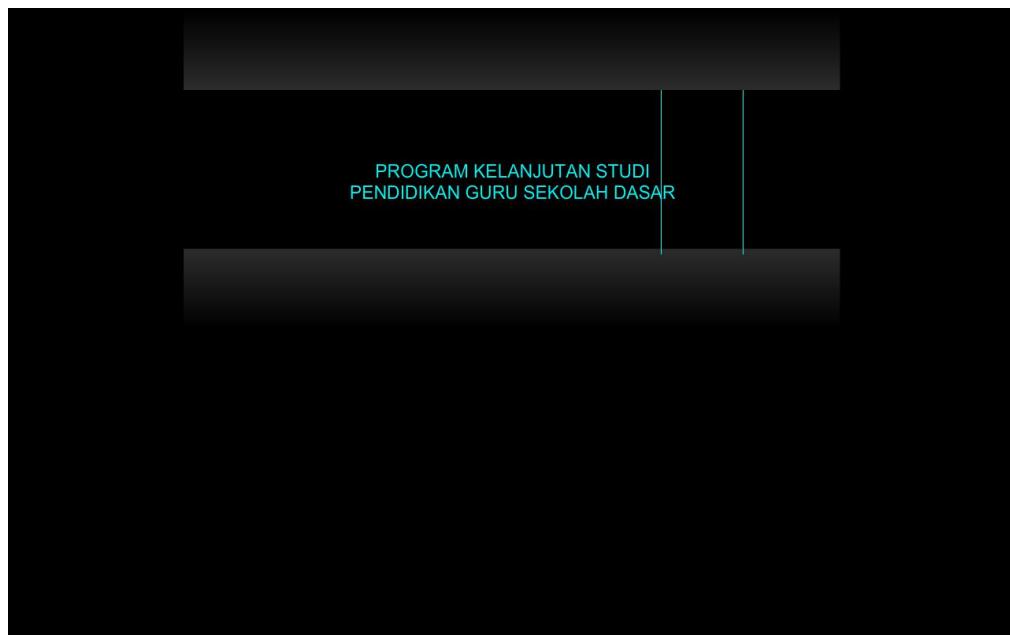


Gambar 37. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

G. Revisi Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar tidak ada saran perbaikan untuk produk media audio visual yang dikembangkan, sehingga sudah layak digunakan sebagai bahan ajar.

H. Produk Akhir



Gambar 38. Tampilan Intro Media Audio Visual



Gambar 39. Tampilan Intro Media Audio Visual



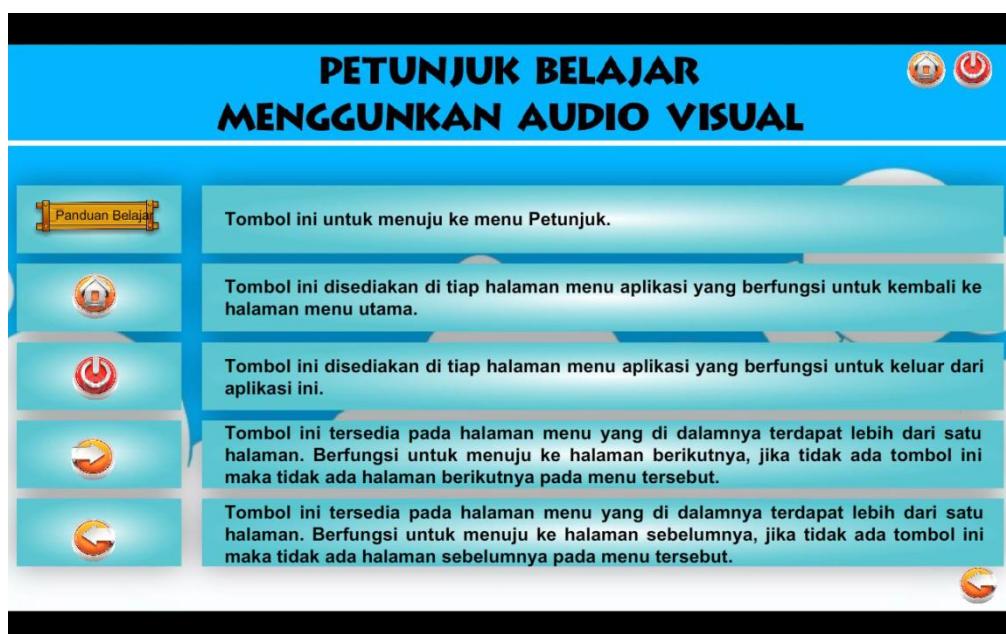
Gambar 40. Tampilan Awal Media Audio Visual



Gambar 41. Tampilan Menu Utama Media Audio Visual



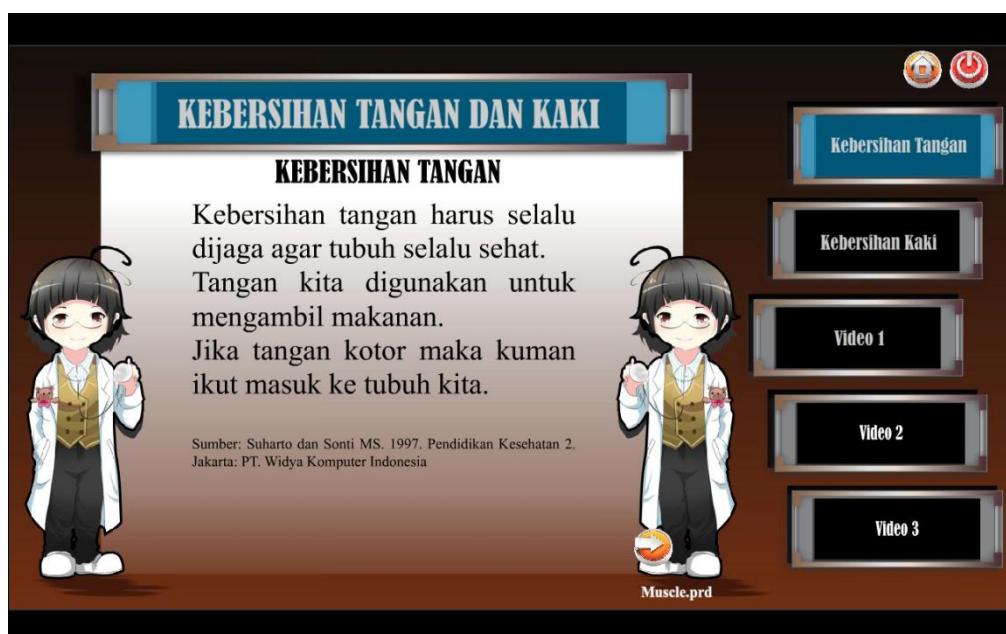
Gambar 42. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



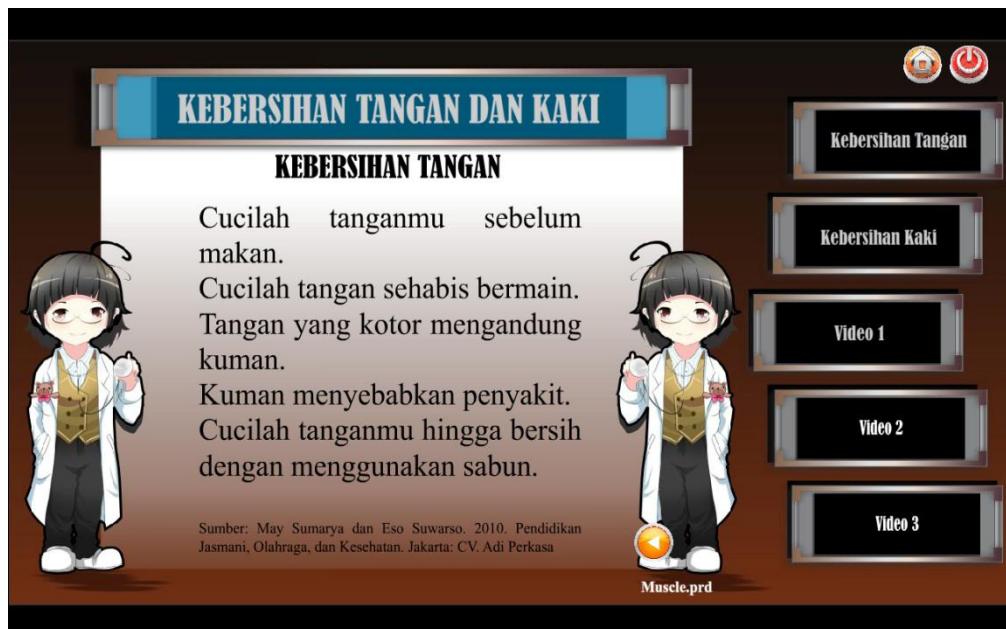
Gambar 43. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



Gambar 44. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar



Gambar 45. Tampilan Materi Kebersihan Tangan



Gambar 46. Tampilan Materi Kebersihan Tangan



Gambar 47. Tampilan Materi Kebersihan Kaki



Gambar 48. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Tangan



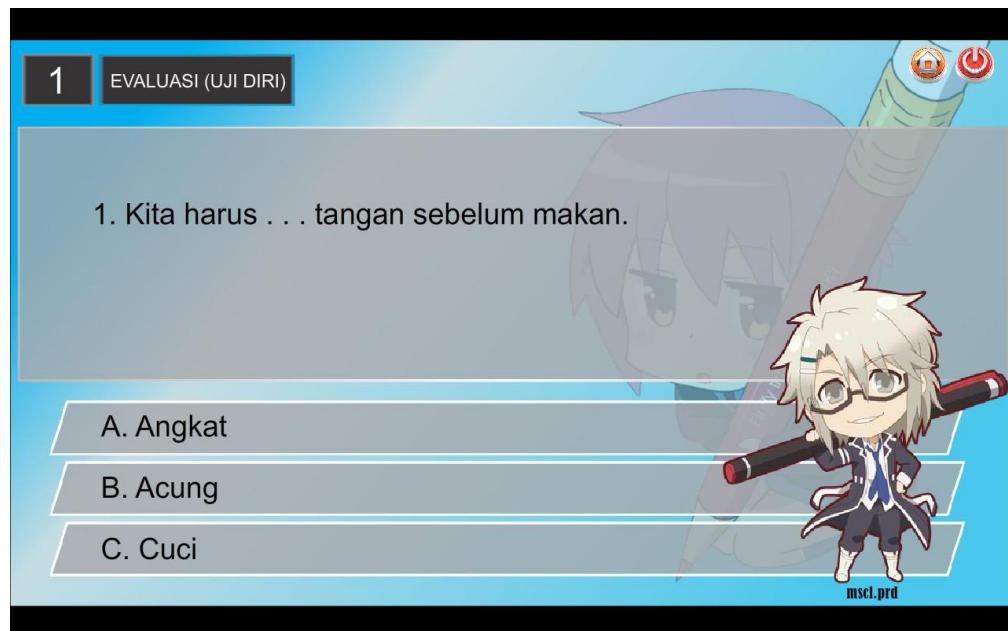
Gambar 49. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Kaki



Gambar 50. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Tangan dan Kaki



Gambar 51. Tampilan Awal Evaluasi



Gambar 52. Tampilan Latihan Soal Evaluasi



Gambar 53. Tampilan Akhir Evaluasi



Gambar 51. Tampilan Data Diri Pengembang Media Audio Visual

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan kategori “baik” dan ahli media mendapatkan Kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok besar mendapatkan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan uji validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok besar disimpulkan bahwa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.

B. Implikasi

Hasil dari pengembangan media audio visual ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait di bidang pendidikan.

1. Bagi guru, hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media audio visual yang dapat membantu guru penjas dalam menjelaskan materi budaya hidup sehat, khususnya materi kebersihan tangan dan kaki.

2. Bagi peserta didik, produk ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar, dan membantu peserta didik dalam memahami materi budaya hidup sehat, khususnya materi kebersihan tangan dan kaki.

C. Keterbatasan Penelitian

Media audio visual ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, diantaranya:

1. Gambar yang disajikan merupakan produk orang lain, yang diunduh melalui media internet.
2. Media audio visual ini belum memuat game, karena keterbatasan kemampuan pembuatan peneliti.
3. Pada video tutorial sudah dijelaskan tata cara mencuci tangan dan kaki menggunakan teks, peneliti memiliki keterbatasan kemampuan dalam pemberian narasi.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk media audio visual ini sebagai berikut:

1. Untuk subyek penelitian sebaiknya diperluas tidak terbatas pada satu sekolah.
2. Produk media audio visual ini sebaiknya disosialisasikan melalui seminar-seminar atau kegiatan sejenis agar dapat dimanfaatkan terutama oleh uru penjas yang masih kesulitan mencari media pembelajaran mengenai budaya hidup sehat, khususnya materi kebersihan tangan dan kaki.

DAFTAR PUSTAKA

- Suherman, A. 2001. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulaiman, A. H. 1985. Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan. Jakarta: P.T Gramedia.
- Arsyad, A. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasi dalam Pendidikan*. Online tersedia: <http://edukasi.kompasiana.com/2011/03/12/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-dan-implementasinya-dalam-pendidikan-346946.html>. diakses pada tanggal 13 November 2016
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.
- Dimyati, dkk. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Mulyaningsih, F dan Kriswanto, E. S. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rinanto, A. 1982. *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Winataputra, U.S. 1986. *Teori Belajar dan Pembelajaran. Cetakan Ketiga.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Munandar, W. (2012). Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Pembelajaran Afektif di Sekolah Dasar Sekecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. Yogyakarta : FIK UNY.

Munandhi, Y. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press.

Zainal, dkk., 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN



**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT KECAMATAN WINDUSARI
SD NEGERI SEMEN**

Jl. Letkol A.Misan No.33 Semen, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 011/64/04.21.13/2017

Yang bertandatangan di bawah ini kepala sekolah SD Negeri Semen Windusari, Kabupaten Magelang.

Nama : SUNARTO, S.Pd.
NIP : 19600612 197911 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Semen

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FUJI LAKSONO, A.Ma.Pd.
No Mahasiswa : 15604227003
Program Studi : S-1 PGSD Penjaskes
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya
Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta
Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten
Magelang Propinsi Jawa Tengah

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian tersebut dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri Semen

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Budaya Hidup sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki terhadap Audio Visual yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk I bawah ini:

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

Keterangan:

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

A. Kualitas Tampilan

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

B. Aspek Isi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
21	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
22	Kejelasan struktur navigasi					✓
23	Kemudahan penggunaan tombol					✓
24	Efisiensi animasi				✓	
25	Efisiensi teks					✓
26	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

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

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Penjelasan Materi	Masukan sebelumnya Mengenai Penjelasan hanya menggunakan sub title belum ditambahkan suara	

D. Komentar dan Saran umum

Diusahakan mancan awal di lihat kembali
Mengenai penjelasan menggunakan suara.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Yogyakarta, 31. Oktober 2017
Yang menerangkan,



ABDUL MAHFUDIN ALIM
NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri Semen

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Budaya Hidup sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki terhadap Audio Visual yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk I bawah ini:

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

Keterangan:

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

2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas

3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat, sangat jelas

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

A. Kualitas Tampilan

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

B. Aspek Isi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
21	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
22	Kejelasan struktur navigasi					✓
23	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
24	Efisiensi animasi			✓		
25	Efisiensi teks				✓	
26	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

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

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Animasi pembukaan gambar di slide menu	Animasi yang tidak sesuai dengan materi (gambar)	<ul style="list-style-type: none"> - Gunakan gambar yang sesuai dengan materi. - Gunakan gambar asli produk.
2.	back sound	Lagu komersial	<ul style="list-style-type: none"> - gunakan lagu sendiri / backsound - Cari backsound yang tidak komersial
3.	Penjelasan Materi	Hanya menyajikan subtitle	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan dengan menyajikan secara
4.	Kuis/evaluasi diri	Jenis/warna tulisan lebih kontras lucu dengan background	<ul style="list-style-type: none"> - Dikurangi kontras
5.	Hasil evaluasi	Animasi gambar	<ul style="list-style-type: none"> - Pilihkan gambar yang yang sesuai tema
6.	Dotek diri	Tidak balance	<ul style="list-style-type: none"> - Gunakan ruang dengan baik supaya tidak terlihat balance/ ada barang yang kosong

D. Komentar dan Saran umum

Perbaiki sesuai dengan saran perbaikan

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Yogyakarta, 4 OCTOBER 2017
Yang menerangkan,


ABDUL MAHFUDIN ALIM

NIP. 19850609 2014041001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHASUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri Semen

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Budaya Hidup sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki terhadap Audio Visual yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk I bawah ini:

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

Keterangan:

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

A. Kualitas Materi pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓		
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan		✓			
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
7	Kejelasan contoh					✓
8	Pemberian evaluasi			✓		
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		✓			
10	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
11	Pemberian game	✓				
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
13	Kebenaran isi/ konsep			✓		
14	Kedalaman materi			✓		
15	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
16	Kejelasan materi/ konsep				✓	
17	Aktualisasi materi			✓		
18	Kejelasan contoh				✓	
19	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					✓
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
21	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
22	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓		
23	Kejelasan rumusan soal			✓		
24	Tingkat kesulitan soal			✓		

C. Kebenaran Materi pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

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

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	kibur hon kaki	kaki dengan cara	<ul style="list-style-type: none"> • Gunakan dengan • selalu gunakan alas kaki • Bersihkan kaki jika terlalu kotor.
2.	kegiatan awal	Belum ada game	<ul style="list-style-type: none"> • Seperti apa game yang diancang untuk dilakukan
3.	Abet & tumbur 6 abon	Belum ada number 8/ jiby/ pengarang/ kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Deling kopi peren • pengarang, wkt kelas berapa

D. Komentar dan Saran umum

Sebelum digunakan supaya dilengkapi lebih dahulu

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

18 - 9 -

Yogyakarta, 2017

Yang menerangkan,



Sri Awan

.....
NIP.

**MATERI
KELAS II
KEBERSIHAN TANGAN DAN KAKI**

Kebersihan Tangan

Kebersihan tangan harus selalu dijaga agar tubuh selalu sehat.
Tangan kita digunakan untuk mengambil makanan.
Jika tangan kotor maka kuman ikut masuk ke tubuh kita.
Cucilah tanganmu sebelum makan.
Cucilah tangan sehabis bermain.
Tangan yang kotor mengandung kuman.
Kuman menyebabkan penyakit.
Cucilah tanganmu hingga bersih dengan menggunakan sabun.

Kebersihan Kaki

Kaki juga harus dijaga kebersihannya.
Karena kaki cepat kotor.
Kaki yang kotor akan mudah terkena penyakit kulit maupun penyakit yang lain.
Mari kita menjaga kebersihan kaki agar selalu sehat.
Kaki adalah anggota gerak dari tubuh kita.
Ke mana pun kamu pergi, kamu melangkah menggunakan kaki.
Kaki paling dekat dengan tanah.
Oleh karena itu kaki selalu kotor.
Agar tetap sehat, jagalah kebersihan kakimu.
Bersihkan kakimu setiap mandi.
Kuku kaki dipotong sekali seminggu.
Jangan bermain-main di tempat yang kotor.
Jika ada kotoran di kakimu, segera cuci sampai bersih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Semen
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Pertemuan ke	: 28 [dua puluh delapan]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 10. Menerapkan budaya hidup sehat
Kompetensi Dasar : 10.1 Menjaga kebersihan tangan dan kaki.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat menjaga kebersihan tangan dan kaki

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerjasama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar:

Kebersihan tangan dan kaki

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal:

- a. Sampaikan salam kepada peserta didik.
- b. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Mengecek kehadiran siswa
- d. Melakukan apersepsi.
- e. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan

2. Kegiatan Inti:

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menyajikan media pembelajaran berupa Audio Visual.

- 2) Menjelaskan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 3) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 4) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan secara langsung.

b. *Elaborasi*

- 1) Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 2) Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki dipandu oleh guru.
- 3) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 4) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 5) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 6) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Peserta didik dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Memberikan penguatan serta menyimpulkan materi.
- c. Menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.
- d. Melakukan doa penutup.
- e. Memberikan salam kepada peserta didik.

E. Alat dan Sumber Belajar:

1. Media Adio Visual
2. Buku Penjaskes
3. Buku Kesehatan

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki. • Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki. 	Tes : - Tulis - Lesan - Praktek	-Soal -Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan macam-macam kebersihan yang harus dijaga pada diri kita! • Sebutkan bagaimana cara menjaga kebersihan tangan dan kaki! • Praktekkan cara membersihkan tangan dan kaki!

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

□ PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

□ PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	4 2 1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

❖ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

FORMAT PENILAIAN

1. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

3. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

Catatan: Nilai = (jumlah skor maksimal) x 10



Windusari, 15 Juli 2017
Guru Mapel PJOK

FUJI LAKSONO
NIP. 19800305 201406 1 004

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar
Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,50	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,67	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,83	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,17	Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,67	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,50	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,83	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,50	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,75	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,42	Sangat Baik
	Jumlah Skor	45,83	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,58	

Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
11	Kejelasan materi	4,67	Sangat Baik
12	Kelugasan bahasa	4,75	Sangat Baik
13	Kejelasan bahasa	4,75	Sangat Baik
14	Video memperjelas materi	4,58	Sangat Baik
15	Gambar memperjelas materi	4,75	Sangat Baik
16	Kejelasan rumusan masalah	,42	Sangat Baik
17	Tingkat kesulitan soal	4,92	Sangat Baik
	Jumlah Skor	32,83	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,69	

Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
18	Materi mudah dipelajari	4,75	Sangat Baik
19	Materi menntang atau menarik	4,75	Sangat Baik
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,83	Sangat Baik
21	Kemudahan dalam memilih menu beajar	4,58	Sangat Baik
22	Kejelasan petunjuk belajar	4,58	Sangat Baik
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,92	Sangat Baik
24	Kesesuaian soal dengan materi	4,42	Sangat Baik
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,92	Sangat Baik
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,67	Sangat Baik
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,83	Sangat Baik
28	Multimedia membantu belajar	4,75	Sangat Baik
	Jumlah Skor	52,00	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,73	

Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	1	10
Sangat Baik	9	90
Jumlah	10	100

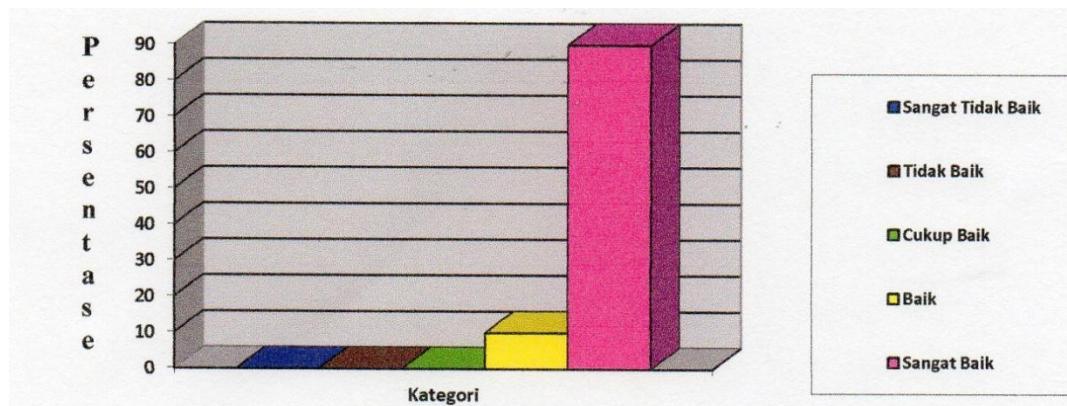


Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	7	100
Jumlah	10	100

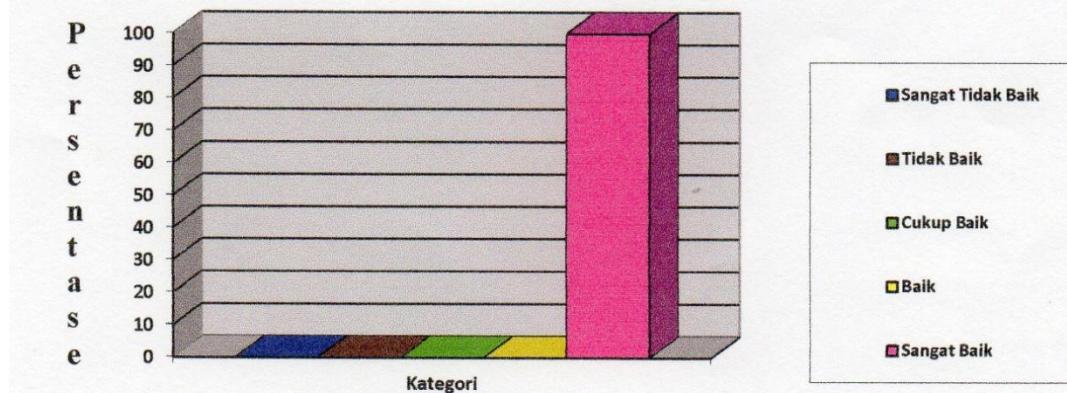


Diagram Batang Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	11	100
Jumlah	10	100

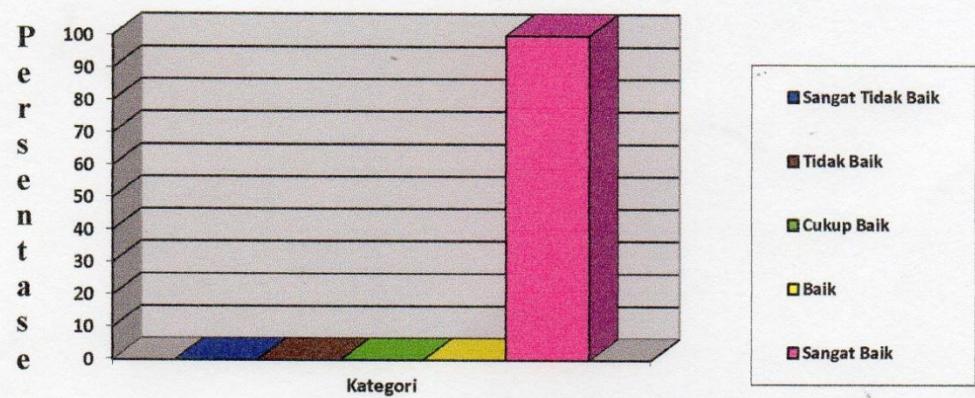


Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

LEMBAR EVALUASI UNTUK PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri Semen
Nama Peserta Didik : Ahmad Hudaif Aziz

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Budaya Hidup sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki terhadap Audio Visual yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk I bawah ini:

1. Lembar kuisioner ini imaksudkan untuk mendapatkan informasi dri peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi dan materi, aspek pembelajaran, dan komentar. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi ulai, “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

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

A. Kualitas Tampilan

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

B. Aspek Isi dan Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					✓
12	Kelugasan bahasa					✓
13	Kejelasan bahasa					✓
14	Video memperjelas materi				✓	
15	Gambar memperjelas materi					✓
16	Kejelasan rumusan masalah				✓	
17	Tingkat kesulitan soal					✓

C. Aspek Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dpelajari					✓
19	Materi menantang atau menarik					✓
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					✓
21	Kemudahan dalam memilih menu beajar				✓	
22	Kejelasan petunjuk belajar					✓
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
24	Kesesuaian soal dengan materi					✓
25	Umpulan terhadap jawaban peserta didik				✓	
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					✓
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik				✓	
28	Multimedia membantu belajar					✓

D. Komentar dan Saran umum

Fidio Sandat Basus

Jawa Tengah, 8-11.....2017
Yang menerangkan,

Arim

Ahmad Huni.....2017

**LEMBAR EVALUASI UNTUK PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BUDAYA HIDUP SEHAT KHUSUNYA KEBERSIHAN TANGAN DAN
KAKI PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SEMEN
KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG
PROVINSI JAWA TENGAH**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri Semen
Nama Peserta Didik : *Zaciky Saputra*.....

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Budaya Hidup sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki terhadap Audio Visual yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk I bawah ini:

1. Lembar kuisioner ini imaksudkan untuk mendapatkan informasi drp peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi dan materi, aspek pembelajaran, dan komentar. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi ulai, “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

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

A. Kualitas Tampilan

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

B. Aspek Isi dan Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					✓
12	Kelengesan bahasa					✓
13	Kejelasan bahasa					✓
14	Video memperjelas materi					✓
15	Gambar memperjelas materi					✓
16	Kejelasan rumusan masalah					✓
17	Tingkat kesulitan soal					✓

C. Aspek Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dpelajari					✓
19	Materi menantang atau menarik					✓
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					✓
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					✓
22	Kejelasan petunjuk belajar					✓
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
24	Kesesuaian soal dengan materi					✓
25	Umpulan terhadap jawaban peserta didik					✓
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					✓
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik					✓
28	Multimedia membantu belajar					✓

D. Komentar dan Saran umum

oke Fldiyo sangat bagus

Jawa Tengah, 9-~~November~~2017
Yang menerangkan,

Zacky

Zacky Saputra

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Semen
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Pertemuan ke	: 28 [dua puluh delapan]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 10. Menerapkan budaya hidup sehat
Kompetensi Dasar : 10. 1 Menjaga kebersihan tangan dan kaki.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat menjaga kebersihan tangan dan kaki

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerjasama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar:

Kebersihan tangan dan kaki

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal:

- a. Sampaikan salam kepada peserta didik.
- b. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Mengecek kehadiran siswa
- d. Melakukan apersepsi.
- e. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan

2. Kegiatan Inti:

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menyajikan media pembelajaran berupa Audio Visual.

- 2) Menjelaskan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 3) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 4) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan secara langsung.

b. *Elaborasi*

- 1) Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 2) Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki dipandu oleh guru.
- 3) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 4) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 5) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 6) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Peserta didik dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Memberikan penguatan serta menyimpulkan materi.
- c. Menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.
- d. Melakukan doa penutup.
- e. Memberikan salam kepada peserta didik.

E. Alat dan Sumber Belajar:

1. **Media Adio Visual**
2. Buku Penjaskes
3. Buku Kesehatan

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki. • Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki. 	Tes : - Tulis - Lesan - Praktek	-Soal -Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan macam-macam kebersihan yang harus dijaga pada diri kita! • Sebutkan bagaimana cara menjaga kebersihan tangan dan kaki! • Praktekkan cara membersihkan tangan dan kaki!

FORMAT PENILAIAN

1. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	4 2 1

3. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

Catatan: Nilai = (jumlah skor maksimal) x 10

Mengetahui

SDN SEMEN

KEC. WINDUSARI

SUNARTO, S. Pd.

NIP. 19600612 197911 1 001

Windusari, 15 Juli 2017

Guru Mapel PJOK



FUJI LAKSONO

NIP. 19800305 201406 1 004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Semen
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Pertemuan ke	: 28 [dua puluh delapan]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 10. Menerapkan budaya hidup sehat
Kompetensi Dasar : 10. 1 Menjaga kebersihan tangan dan kaki.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat menjaga kebersihan tangan dan kaki

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerjasama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar:

Kebersihan tangan dan kaki

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal:

- a. Sampaikan salam kepada peserta didik.
- b. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Mengecek kehadiran siswa
- d. Melakukan apersepsi.
- e. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan

2. Kegiatan Inti:

a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menyajikan media pembelajaran berupa Audio Visual.

- 2) Menjelaskan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 3) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 4) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan secara langsung.

b. *Elaborasi*

- 1) Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 2) Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki dipandu oleh guru.
- 3) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 4) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 5) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 6) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Peserta didik dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Memberikan penguatan serta menyimpulkan materi.
- c. Menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.
- d. Melakukan doa penutup.
- e. Memberikan salam kepada peserta didik.

E. Alat dan Sumber Belajar:

1. Media Adio Visual
2. Buku Penjaskes
3. Buku Kesehatan

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki. • Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki. 	Tes : - Tulis - Lesan - Praktek	-Soal -Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan macam-macam kebersihan yang harus dijaga pada diri kita! • Sebutkan bagaimana cara menjaga kebersihan tangan dan kaki! • Praktekkan cara membersihkan tangan dan kaki!

FORMAT PENILAIAN

1. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

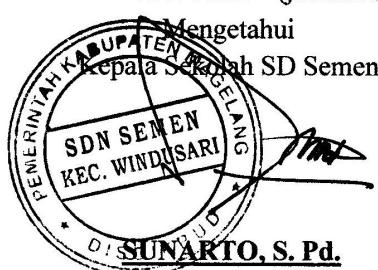
2. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	4 2 1

3. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

Catatan: Nilai = (jumlah skor maksimal) x 10



NIP. 19600612 197911 1 001

Windusari, 15 Juli 2017
Guru Mapel PJOK


FUJI LAKSONO
NIP. 19800305 201406 1 004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Semen
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Pertemuan ke	: 28 [dua puluh delapan]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 10. Menerapkan budaya hidup sehat
Kompetensi Dasar : 10.1 Menjaga kebersihan tangan dan kaki.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat menjaga kebersihan tangan dan kaki

❖ **Karakter siswa yang diharapkan:** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerjasama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar:

Kebersihan tangan dan kaki

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal:

- a. Sampaikan salam kepada peserta didik.
- b. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Mengecek kehadiran siswa
- d. Melakukan apersepsi.
- e. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan

2. Kegiatan Inti:

a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menyajikan media pembelajaran berupa Audio Visual.

- 2) Menjelaskan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 3) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 4) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan secara langsung.

b. *Elaborasi*

- 1) Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki.
- 2) Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki dipandu oleh guru.
- 3) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 4) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 5) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 6) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Peserta didik dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Memberikan penguatan serta menyimpulkan materi.
- c. Menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.
- d. Melakukan doa penutup.
- e. Memberikan salam kepada peserta didik.

E. Alat dan Sumber Belajar:

1. Media Adio Visual
2. Buku Penjaskes
3. Buku Kesehatan

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara menjaga kebersihan tangan dan kaki. • Mempraktekkan cara membersihkan tangan dan kaki. 	Tes : - Tulis - Lesan - Praktek	-Soal -Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan macam-macam kebersihan yang harus dijaga pada diri kita! • Sebutkan bagaimana cara menjaga kebersihan tangan dan kaki! • Praktekkan cara membersihkan tangan dan kaki!

FORMAT PENILAIAN

1. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	4 2 1

3. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

Catatan: Nilai = (jumlah skor maksimal) x 10



Mengetahui
Kepada Sekolah SD Semen
SDN SEMEN
KEC. WINDUSARI
* SUMARTO, S. Pd.

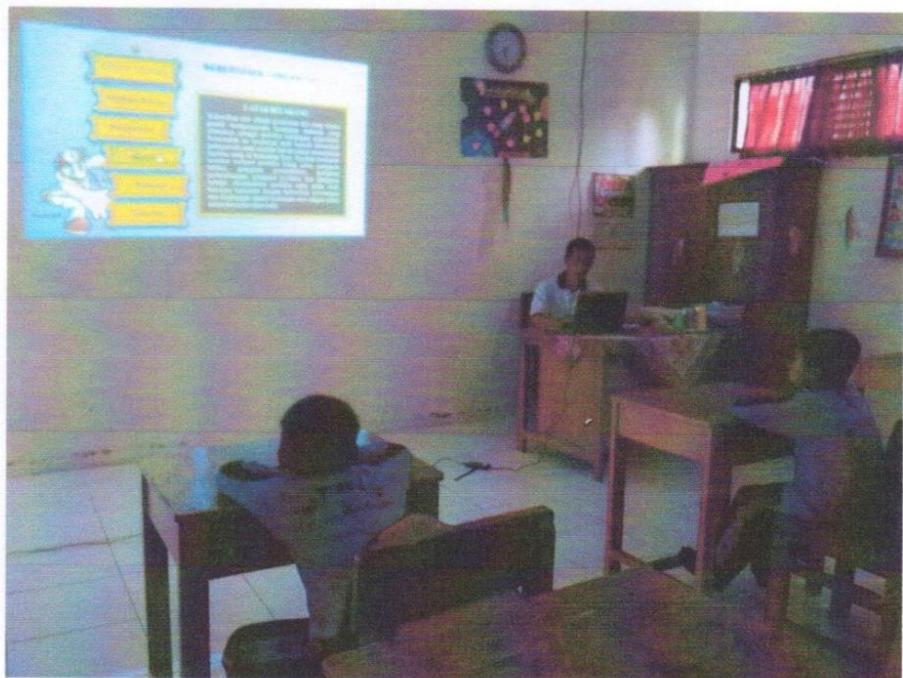
NIP. 19600612 197911 1 001

Windusari, 15 Juli 2017
Guru Mapel PJOK


FUJI LAKSONO
NIP. 19800305 201406 1 004



Gambar 1. Peneliti melakukan pembelajaran melalui media audio visual



Gambar 2. Peneliti melakukan pembelajaran melalui media audio visual



Gambar 3. Peneliti memberikan soal evaluasi



Gambar 4. Siswa mengerjakan soal evaluasi